


Manuais de Cinema III

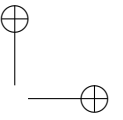


**Planificação e Montagem**

**Luís Nogueira**

Livros LabCom  
2010

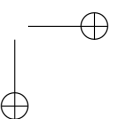
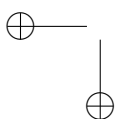




Luís Nogueira

Manuais de Cinema III  
Planificação e Montagem

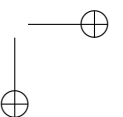
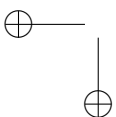
LabCom Books 2010





Livros LabCom  
[www.livroslabcom.ubi.pt](http://www.livroslabcom.ubi.pt)  
Série: Estudos em Comunicação  
Direcção: António Fidalgo  
Design da Capa: Madalena Sena  
Paginação: Marco Oliveira  
Covilhã, 2010

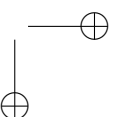
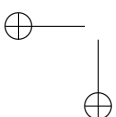
ISBN: 978-989-654-043-2





# Índice

Introdução . . . . .	1
Visualização . . . . .	3
<b>Planificação</b> . . . . .	<b>13</b>
O Plano . . . . .	13
Padrão . . . . .	15
Cultura visual . . . . .	18
Estilo . . . . .	22
Arqueologia . . . . .	26
Tipologia . . . . .	33
Composição . . . . .	48
Fotografia . . . . .	65
Tempo . . . . .	73
Som . . . . .	78
Movimento de câmara . . . . .	82
<b>Montagem</b> . . . . .	<b>93</b>
Definição . . . . .	93
Breve história . . . . .	102
Autores . . . . .	110
Considerações diversas . . . . .	124
Predomínio da continuidade . . . . .	138
Modalidades e efeitos . . . . .	152
Dispositivos técnicos e estilísticos . . . . .	167







## Introdução

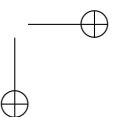
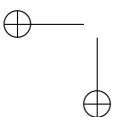
Não descurando, necessariamente, a importância do som no cinema, a verdade é que a visualização é, em muitas instâncias e para inúmeros criadores, a operação fundamental da sétima arte. Visualizar significa conseguir transformar ideias – sejam elas narrativas, temáticas, formais, etc. – em imagens (no que nos importa, cinematográficas). Para cumprir esta tarefa não existe um método ou um conjunto de procedimentos universais e infalíveis. À partida, temos para cada autor ou artista uma forma de fazer. No entanto, existem ferramentas e dispositivos, quer discursivos quer técnicos, que podem ser partilhados e usados com benefício por todos.

A **planificação** e a **montagem** são duas diligências fundamentais daquilo que se poderá chamar de *linguagem* cinematográfica. E a *découpage* e o *storyboard* são ferramentas muito úteis para operar a este nível. No entanto, devemos afirmar, mais uma vez, que é perfeitamente viável (e muitas vezes imprescindível) recusar ou negar estas ferramentas. Em muitas circunstâncias é contra as normas e os procedimentos que se consegue ser criativo. Contudo, não conhecer as ferramentas nem os procedimentos à nossa disposição poderá ser mais do que negligência... e extremamente nefasto.

Temos, portanto, a planificação e a montagem como dois momentos decisivos da criação cinematográfica. Em princípio, trata-se aqui de pensar um plano na sua autonomia e valor próprios, por um lado, e na sua articulação com os demais planos e os seus significados latentes, por outro. Como método, de certa maneira, devemos começar por fazer corresponder cada plano a uma acção ou a uma ideia.

Um plano tem sempre uma justificação, mesmo que esta seja aparentemente oculta. Ele resulta de uma ou várias escolhas, mesmo se inconscientes. Se se trata de uma obra narrativa, convém conhecer os momentos decisivos da história, perceber a importância da clareza e da continuidade do discurso, entender a relevância dramática de uma imagem. Se se trata de uma obra experimental, convém perceber as incidências formais do plano, a sua autonomia, o seu tempo, a sua densidade. Entre outras coisas...

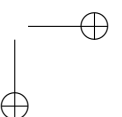
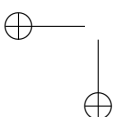
Em qualquer caso, devemos necessariamente pensar a composição





do plano, a perspectiva que oferece, as proporções que estipula, as hierarquias que instaura, pois o que aparece numa imagem não deve ser indiferente. Há questões de escala, questões de profundidade, questões de associação e justaposição. E de articulação: a montagem introduz novos níveis de complexidade para as imagens, outros sentidos, outras verdades, até certas mentiras. Em todo o caso, e de qualquer modo, são sempre ideias que são colocadas em jogo no cinema, através da planificação e da montagem, como através dos movimentos das personagens ou da câmara.

Podemos ainda pensar na relação entre palavras e imagens, entre ideias e objectos, entre o abstracto e o concreto. Para todas estas operações intelectuais – exigentes como o são – a planificação e a montagem, dependendo dos géneros e dos estilos, das tradições ou das subversões, oferecem as condições necessárias para um discurso cinematográfico abrangente e exigente. É disso que se fala a seguir. E de alguns utensílios apropriados para o conseguir.







## Visualização

Após a conclusão da primeira fase, a da redacção do guião de um filme ou do desenvolvimento do conceito, é altura de avançar no processo criativo, passando de uma exposição escrita das ideias para uma exploração visual das mesmas. Alguns utensílios nos poderão ser extremamente úteis. O guião constitui frequentemente, não é demais sublinhá-lo, um momento fundamental da concepção de uma obra cinematográfica, sobretudo na sua modalidade narrativa. É o momento em que as ideias passam para o papel, pela primeira vez, recorrendo a uma estilística funcionalmente bem determinada. Prosseguindo esse trabalho de concepção e preparação prévio à rodagem ou filmagem, encontramos outros dispositivos que servem de base a esse processo.

Ainda que as normas e formatos da **planificação** e do *storyboard* se afigurem agora bem mais flexíveis do que sucede na escrita do guião, devemos ter sempre em atenção que estas ferramentas servem, igualmente, para uma exposição e partilha clara e precisa das ideias entre os diferentes intervenientes no processo criativo. Portanto, essa flexibilidade pode ser um trunfo se permitir adequações momentâneas e circunstanciais com a finalidade de transmitir tão bem quanto possível as ideias ou perspectivas dos criadores, mas um risco se não tiver em conta o seu pressuposto funcional nevrálgico: o registo e comunicação de ideias entre os membros de equipas técnicas e artísticas abrangentes.

Alguns exemplos dos utensílios a que aludimos antes são o guião técnico (também designado por *découpage* ou planificação), o *storyboard* e outros formatos, como mapas e diagramas que cada autor adequa às suas necessidades. Estes instrumentos são fundamentais na criação e produção cinematográficas, mas o mesmo sucede também com as séries televisivas ou os jogos de computador, pelo que alguns dos ensinamentos que aqui possam ser colhidos são susceptíveis de adequação e aplicação em várias áreas. Em qualquer caso, todos eles devem ser entendidos como formas de estudo prévio de uma obra que permitem explorar criativamente as potencialidades da ideia que se pretende concretizar, bem como averiguar as suas possibilidades e exigências em termos económicos e logísticos.

A planificação consiste em estabelecer quais as unidades mínimas e





fundamentais de um filme, ou seja, quais os planos que vão constituir a obra. A diferença entre um guião (em inglês: *screenplay*) e um guião técnico (em inglês: *shooting script*) de um filme assenta no facto de o primeiro se basear formalmente em cenas, enquanto o segundo se baseia em planos.

O guião técnico é elaborado tendo como base o guião convencional e procura descrever antecipadamente, plano a plano (daí que seja o instrumento mais comum da planificação), aquilo que o filme vai ser (ou deve ser) depois de montado e terminado. Esta decomposição ou fragmentação dos eventos que constam do guião em planos constitui uma espécie de visualização prévia do filme. Daí tratar-se, evidentemente, de um momento fundamental quer criativa quer produtivamente. Em termos criativos, é neste momento que se decidem algumas das mais relevantes escolhas artísticas, ou seja, que o filme começa a tomar forma enquanto tal. Em termos produtivos, é neste momento que se avaliam e ponderam as exigências logísticas e os procedimentos necessários à concretização da visão artística que sustenta a obra.

Assim, se o guião diz o que filmar, e é da responsabilidade do guionista, o guião técnico diz como filmar, e é da responsabilidade do realizador. Este acrescenta ao guião todas as indicações técnicas e estilísticas (referentes ao som, à iluminação, à cor, aos tipos de plano e de movimentos de câmara, etc.) que entenda necessárias ao prosseguimento do processo criativo. Estas indicações revelar-se-ão decisivas não apenas para o próprio autor, como para os restantes participantes na criação e produção: entre outros, o director de fotografia, o designer de som, o montador, o director artístico ou o produtor.

Se o objectivo do guião técnico consiste em assegurar uma transmissão tão exaustiva quanto necessário e tão exacta quanto possível do que será premente ter em conta nas fases seguintes de trabalho (a filmagem, a montagem, a pós-produção), devemos procurar identificar nele todos os dispositivos técnicos e estilísticos fundamentais (efeitos visuais e sonoros, estratégias de montagem, opções de encenação, etc.) bem como efectuar uma descrição pertinente e exacta do conteúdo de cada plano.

Assim sendo, e ainda que cada autor possa delinear a sua metodologia de um modo flexível, ao conceber o guião técnico de um filme, devemos ter em atenção alguns aspectos que ajudam a disciplinar o seu





desenvolvimento. Passamos a descrever resumidamente alguns desses preceitos.

Começamos por referir que idealmente, a todas as acções, ou momentos das mesmas, que são descritas no guião devem corresponder certos planos (ou movimentos de câmara). No fundo, trata-se de responder à questão fulcral desta fase: como visualizamos a acção? Como a vamos mostrar? Mesmo tendo em conta os imprevistos e surpresas – quantas vezes criativamente benéficos – que surgem no momento da filmagem ou da montagem, o esforço deve ser sempre orientado no sentido de conseguir aquilo que seria o guião técnico perfeito, ou seja, uma planificação que, tão minuciosa e exactamente quanto possível, permita antever o que será a obra final. Ao conseguir aproximar-se de uma planificação ideal deste género, estaremos com certeza em vias de identificar as soluções criativamente mais promissoras e de escrutinar as dificuldades logisticamente mais inibidoras.

Depois, deve ter-se em conta que, sobretudo no cinema narrativo, a escolha dos planos não é inocente. Pelo contrário, ela obedece a pressupostos fundamentais da linguagem cinematográfica. Não havendo regras estritas, existe, porém, um conjunto de normas que devem ser tomadas em conta no momento da planificação. Essas normas serão abordadas posteriormente, mas nunca é demais alertar para a sua importância – até, ou sobretudo, quando a ambição é precisamente a sua subversão ou recusa.

A melhor forma de conseguir uma planificação artisticamente satisfatória pode passar não apenas por uma aprendizagem teórica e analítica dos princípios fundamentais da linguagem cinematográfica, mas igualmente pela observação e estudo das obras mais relevantes da história do cinema, os chamados ‘clássicos’, bem como dos contributos mais inovadores da criação contemporânea. Aprender a ver (e a imaginar, uma vez que é disso que se trata) é imperioso e moroso. Imperioso porque nenhuma visão artística é inocente, mas, pelo contrário, é sempre o resultado de uma confrontação com paradigmas e influências ou de uma assumpção de tradições longamente maturadas. Moroso porque se trata de um processo que implica necessariamente a inventariação, o reconhecimento e o domínio das convenções académicas, bem como das inovações ou tendências recentes.

*Livros LabCom*





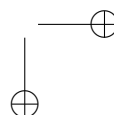
Só desse modo surge a oportunidade da ousadia e da ruptura, consistentemente justificadas e criticamente valorizadas. Num filme de ficção, uma escolha adequada de cada plano só se revela possível a partir do momento em que se avalia e entende o seu relevo dramático e a sua pertinência narrativa: que tipo de plano usar? Que informação privilegiar? Que emoção transmitir? Como relacionar os planos entre si? Estas são algumas das questões decisivas na escolha e combinação de planos (ou seja, na planificação e, conseqüentemente, na montagem). Se colocar estas questões é fulcral, uma resposta adequada às mesmas será inevitavelmente o fruto de uma cultura visual suficiente e exigentemente maturada.

Uma vez que se trata de um documento de trabalho que será consultado, partilhado e, eventualmente, alterado por outros intervenientes no processo criativo, deve tentar fazer-se na planificação um uso adequado da nomenclatura (tipologia dos planos, dos movimentos de câmara, etc.) de modo a permitir uma descodificação fácil e objectiva, sem ambiguidades ou incorrecções. Ainda assim, convém referir que a terminologia utilizada se pode revelar por vezes desfasada e volátil – um bom antídoto passará inevitavelmente por assegurar, entre os intervenientes na produção, o consenso e a coerência das designações.

Tratando-se de uma ferramenta de trabalho que guiará uma série de procedimentos posteriores, a planificação pode ser efectuada tendo já em mente a forma final do filme, ou seja, pode tomar em atenção que se vai filmar para montar – isto quer dizer que ao mesmo tempo que se procura otimizar todos os recursos necessários para a filmagem, pode antecipar-se igualmente aquilo que será a obra final, após a montagem.

Por fim, devemos sublinhar que sendo certo que a inventividade e a ousadia são fundamentais porque aspiram a acrescentar valor artístico a uma obra, elas serão tão mais potencializadas quanto mais se tenham presentes e se dominem as normas elementares da linguagem audiovisual – mesmo se, reiteramos, o propósito é a sua subversão ou ruptura estilística.

Uma forma de planificação formalmente específica é o guião de **duas colunas**, sendo que este número, por imperativos pontuais de diversa ordem, pode ampliar-se conforme necessário e conveniente. A sua forma-





padrão consiste em duas colunas: na coluna da esquerda são referidas as informações relativas às imagens, e na da direita os dados relativos aos sons (esta ordem pode ser, contudo, trocada). Este formato de guião é utilizado para produtos audiovisuais não-dramáticos como documentários, filmes publicitários, *videoclips*, filmes institucionais, entre outros, nos quais o som e a imagem, normalmente, não possuem coincidência diegética, isto é, o som não é inerente à acção mostrada, mas surge como um acrescento ou uma sobreposição em relação às imagens (através da *voz off*, sobretudo).

Neste tipo de guião, uma linha vertical (visível ou imaginária) divide a página em duas colunas. O conjunto de preceitos anteriormente enunciados a propósito do guião técnico é, genericamente, aplicável aqui (escrita clara, objectiva e selectiva, correcto uso da nomenclatura, etc.)

Se necessário – o que é cada vez mais frequente – a seguir ao guião técnico (ou simultaneamente, uma vez que existe uma elevada coincidência de objectivos e funções entre ambos) pode proceder-se à realização do *storyboard* (que permite uma visualização bem mais aproximada do resultado final, podendo assim antever dificuldades e desenvolver soluções). O *storyboard* será, então, uma outra ferramenta de visualização prévia do filme, mais próxima ainda da obra final do que o guião técnico.

A utilização do *storyboard* tem vindo a banalizar-se nos diferentes tipos de produções cinematográficas, e nas áreas da publicidade ou do *videoclip* é quase um imperativo. Pode funcionar como alternativa ao guião técnico ou complementá-lo e, em termos gerais, os aspectos formais e funcionais acima indicados a propósito daquele são igualmente válidos. A sua importância e a sua exigência variam muito: imprescindível e minucioso nos filmes com muitos efeitos especiais e na animação; incipiente ou inexistente no cinema de autor; completamente menosprezado no cinema experimental.

Também para o *storyboard* algumas normas estilísticas e morfológicas podem servir de referência, ainda que exista uma ampla variedade de métodos e tipos de apresentação. Assim, pode assumir-se como uma premissa inteiramente justificada o privilégio da apresentação da informação de uma forma visual e não verbal, uma vez que o objectivo é tentar ilustrar de um modo tão fiel quanto possível as imagens a produzir. Os desenhos do *storyboard* são um passo intermédio entre as





---

**A coluna da esquerda é reservada às IMAGENS. Deve conter:**

**A coluna da direita é reservada aos SONS. Deve conter indicações acerca de:**

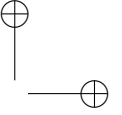
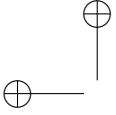
---

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• identificação da cena (exterior ou interior, lugar, dia ou noite);</li><li>• indicação dos planos ou movimentos de câmara, etc.</li><li>• descrição sumária da acção;</li><li>• aspecto e comportamento da personagem;</li><li>• indicação do ambiente geral da cena (iluminação, adereços, cenários, etc.);</li><li>• outros.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• voz off,</li><li>• diálogo,</li><li>• efeitos sonoros,</li><li>• música</li><li>• outros</li></ul> |
|--|--|

palavras do guião e as imagens do filme – no *storyboard*, mais ainda do que no guião, deve conseguir-se já ver o filme. Daí que questões como a perspectiva, o ângulo, as proporções ou até parâmetros rítmicos devam ser, sempre que possível, apresentados no *storyboard*.

Teoricamente, todo o processo de montagem de um filme pode ser planificado previamente através de um desenvolvimento completo do guião técnico e do *storyboard*, no qual devem constar todos os planos necessários para filmar a história, podendo incluir até a duração dos mesmos. Claro que o sucesso absoluto deste método implica um guião perfeito, um *storyboard* perfeito e uma execução perfeita de cada plano. Se esta absoluta correspondência entre planificação e filme nunca é con-



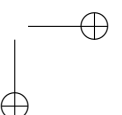
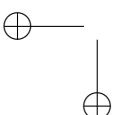


seguida, ela deve ou pode, porém, constituir uma meta a atingir. Uma vez que o *storyboard* procura representar graficamente imagens em movimento e sons, na sua concepção deve ter-se sempre em atenção um uso adequado da sinalética, a qual serve precisamente para colmatar essa lacuna: a ausência de movimento e de som.

Uma forma mais sofisticada, e, também, mais exigente, de ultrapassar esta insuficiência passa pela **animação de storyboards**, por simulações computadorizadas ou pela construção de maquetas. Sendo que o dispêndio de recursos inviabiliza, nas mais das vezes, a utilização destes métodos, o recurso ao *storyboard* na sua forma comum torna-se frequente. A sinalética constitui, assim, um dispositivo gráfico vantajoso para a apresentação das ideias. Através dela podemos ilustrar as mais diversas situações, como, por exemplo: efeitos sonoros, soluções de montagem, movimentos de câmara, movimentos das personagens. O objectivo é sempre apresentar fiel, objectiva e claramente aquilo que será filmado e montado. O uso de setas para indicar movimentos de personagens ou de câmara, por exemplo, pode ser um dispositivo vantajoso quando a qualidade gráfica dos desenhos seja insuficiente.

Tal como o guião, também o *storyboard* deve obedecer a uma economia de meios. Daí que se deva escolher para ilustrar cada plano o momento da acção que mais pertinente e adequadamente descreve, do ponto de vista dramático e narrativo, o acontecimento a que se refere – nesse sentido, poderá ser útil observar o modo como a gramática da banda desenhada opera. A banda desenhada, e as artes visuais em geral, podem, aliás, ser uma óptima fonte de inspiração para a concepção do *storyboard* – na sua prática estão condensadas décadas (ou mesmo séculos) de apresentação gráfica de acontecimentos de um modo tão expressivo e económico quanto possível, através, por exemplo, da apresentação selectiva e condensada dos ritmos da acção, das expressões faciais ou da criação de ambientes.

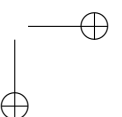
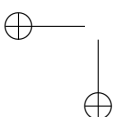
A norma na concepção do *storyboard* faz corresponder um desenho (ou seja, um quadrado) a um plano. É nesse desenho que se procura transmitir expressivamente quer as implicações dramáticas dos eventos sobre as personagens quer a relevância das acções das personagens para o decurso da narrativa. E que podemos perceber os antecedentes e as





consequências de um acontecimento. Existem, porém, planos que, pela sua complexidade, podem necessitar de vários desenhos para apresentar convenientemente o seu conteúdo. Longos planos fixos ou sofisticados movimentos de câmara contam-se entre os casos mais recorrentes. A preocupação deverá ser, nestas situações, que cada quadrado do *storyboard* corresponda a um momento decisivo da acção.

Por fim, importa salientar que o *storyboard* deve, necessariamente, possuir uma apresentação cuidada que facilite a sua consulta por todos os intervenientes que dele se hão-de socorrer (páginas numeradas, identificação do projecto, numeração dos planos e das cenas, etc.). E interessa referir ainda que estes utensílios possuem um grau de pertinência muito distinto em função dos géneros cinematográficos, estratégias criativas e tipos de produção – que, no limite, os podem tornar imprescindíveis para muitos e quase intoleráveis para alguns. Cada qual saberá deles fazer o melhor uso, desde que conheça as suas vantagens e perigos.





# Planificação





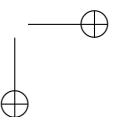
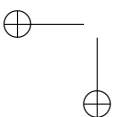
## O Plano

O domínio dos elementos essenciais da linguagem cinematográfica – plano, movimento de câmara e montagem – é seguramente um dos critérios que permite identificar e distinguir as capacidades artísticas de um realizador. É através desse domínio que se pode levar a cabo um trabalho criativo suficientemente sustentado, uma vez que cada um destes elementos terá implicações inevitáveis e decisivas na obra que se pretende realizar. Planificar é, então, um passo possível para criar uma imagem especificamente cinematográfica – seja na mente, seja no papel, seja na câmara, seja na película, seja no ecrã.

A forma como vemos e lemos as imagens cinematográficas é, em grande medida – e para além da cultura e rotinas visuais do espectador –, o resultado das opções do realizador no que respeita à escolha e organização dos planos. É sobre o plano cinematográfico que nos debruçamos agora, tentando compreender de forma suficientemente vasta as consequências da criação e justaposição dos planos cinematográficos, bem como os aspectos a ter em conta nessas operações.

Começemos por tentar uma definição de plano. Unidade mínima do discurso fílmico? Unidade de montagem? Imagem autónoma? O termo plano é um daqueles que, como sucede frequentemente na nomenclatura cinematográfica, apresenta um considerável grau de polissemia, existindo diversas realidades que, ocasionalmente, são referidas através da mesma designação, a de plano. Ainda assim, trata-se de uma noção fundamental pois constitui seguramente uma das expressões mais utilizadas nos diversos discursos de que o cinema pode ser objecto, seja no discurso comum, no analítico, no teórico ou no crítico.

Mesmo correndo o risco de não ser absolutamente exacta ou suficientemente abrangente, não podemos deixar de adiantar uma definição de plano bastante próxima da convencional. Assim, a noção de plano por nós adoptada designa a unidade mínima da linguagem cinematográfica, isto é, um segmento ininterrupto de tempo e espaço fílmico, ou seja, uma imagem contínua entre dois cortes ou duas transições. Tão resumida e simples quanto possível, a definição que acabamos de propor corre o risco de não contemplar todas as nuances conceptuais e percep-





tivas implicadas na ideia de plano. Será inevitavelmente incompleta. Esperemos que, pelo menos, seja operativa.

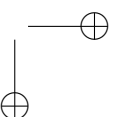
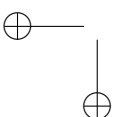
Estas nuances e dificuldades podem advir de vários factores e circunstâncias, alguns dos quais analisamos aqui:

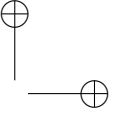
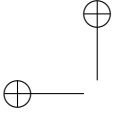
Em primeiro lugar, aquilo que se costuma designar por plano-sequência, e de que nos ocuparemos com mais detalhe noutra secção, desde sempre colocou em questão a definição clássica de plano, uma vez que ele pode ser, em grande medida, entendido não simplesmente como um plano, mas igualmente como um conjunto mais ou menos vasto de potenciais planos. Podemos dizer que num plano-sequência estão contidos múltiplos hipotéticos planos.

Em segundo lugar, os mais recentes desenvolvimentos das tecnologias de manipulação de imagens cinematográficas, sobretudo aquelas que se centram em torno das técnicas e do conceito de CGI (*computer generated imagery*), vêm colocar ainda mais vastas dificuldades quando se trata de identificar um plano ou de o definir. Por um lado, tal acontece na medida em que numa mesma imagem podem coincidir elementos de natureza muito diversa; por outro, a junção de imagens torna-se cada vez mais difusa e/ou confusa, inviabilizando muitas vezes a percepção de onde acaba uma imagem e começa outra.

Em terceiro lugar, desde sempre a coabitação de diferentes elementos numa mesma imagem dificultou a percepção de uma unidade perfeitamente destacável. Disso são exemplo as sobreposições, recurso tão frequentemente utilizado nas primeiras décadas do cinema, ou os ecrãs divididos, cada vez mais recorrente nos dias que correm. Em qualquer um destes casos podemos perguntar se se trata de um plano constituído por várias imagens ou de uma imagem constituída por vários planos.

Em quarto lugar, o próprio cinema de animação desde sempre colocou em questão, e a diversos níveis, a ideia do plano enquanto unidade perfeitamente demarcável. E de dois modos complementares: em primeiro lugar, quase poderíamos dizer que a unidade mínima da animação é o fotograma, uma vez que este tipo de cinema é pensado e realizado imagem a imagem, pelo que o fotograma seria já um plano; em segundo lugar, esta criação *imagem a imagem* permitiu desde sempre as mais sofisticadas e inusitadas fusões e metamorfoses de elementos, muitas vezes sendo indiscerníveis os limites de um e de outro.





Em quinto lugar, tendemos a esquecer-nos frequentemente do som a propósito desta questão. Devemos notar que muito frequentemente os limites de uma imagem e dos sons que a acompanham ou circundam estão longe de coincidir: sons que se sobrepõem a diferentes imagens, sons que não pertencem (narrativamente) àquelas imagens, sons que antecipam outras imagens ou sons que prolongam certas imagens são disso exemplo.

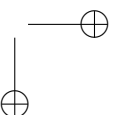
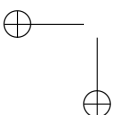
Por último, existe uma outra dificuldade, essencialmente técnica: em alguns casos chama-se plano ao resultado de uma gravação ou filmagem efectuada. Para evitar confusões, e talvez de uma forma mais correcta, passaremos a designar esta operação por tomada de câmara ou *take*, referindo-nos aqui à quantidade de acção filmada entre o momento em que o realizador dá ordem de filmagem (“acção”) e o seu termo (“corta”).

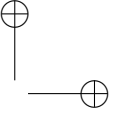
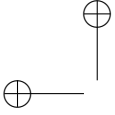
Assim sendo, em função destes factores de instabilização da definição de plano, ao descrever o plano cinematográfico como fizemos antes, assumimos o risco da incompletude em favor de uma suficiente funcionalidade da noção proposta, a qual assenta, esperamos, num consenso mínimo acerca da matéria designada. Necessariamente, todas estas observações merecem de qualquer estudioso ou criador cinematográfico uma mais vasta reflexão.

## Padrão

Como reflectir sobre a imagem cinematográfica, como identificar-lhe um padrão? Como compreender a sua especificidade, e as suas origens, e os seus desvios, e as suas mutações? Certamente, necessitamos de um quadro de referência. Antes de mais, a imagem cinematográfica marca uma diferença técnica em relação às imagens manuais e mesmo às imagens que lhe são mais familiares, as imagens fotográficas, pois acrescenta a estas o movimento. Mas a verdade é que, apesar destas diferenças, podemos descrever uma espécie de arquétipo visual que atravessa estes diversos tipos de imagens e que acaba por estabelecer os parâmetros da sua compreensão.

Assim, podemos identificar as características daquilo que podemos designar por imagem clássica ou convencional, e as quais a imagem





cinematográfica partilha. Na sua modalidade fixa, convencionalmente a imagem tende a ser:

**centrada:** os elementos organizam-se em volta de um ponto central que, de forma mais ou menos vincada, determina toda a composição – o ponto de fuga da perspectiva é, neste aspecto, decisivo e ilustrativo;

**frontal:** a ideia de ponto de vista no seu sentido clássico instaura para o espectador um lugar de frontalidade como o mais vantajoso, seja numa perspectiva panorâmica, como acontece na paisagem, ou focalizadora, como ocorre no retrato;

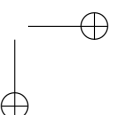
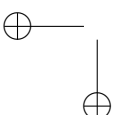
**simétrica:** existe uma noção de harmonia que assenta sobretudo na ideia de simetria, ou seja, num equilíbrio de forças, volumes e superfícies, como se toda a representação aspirasse à perfeição e à beleza das proporções clássicas;

**clara:** os elementos da imagem tendem a ganhar uma clareza nítida ao nível da percepção, como se tudo devesse ou pudesse ser iluminado de modo a favorecer um exacto visionamento por parte do espectador, tanto em profundidade como em detalhe;

**perene:** uma imagem é criada e construída com o objectivo de permanecer imutável, como uma concretização definitiva da visão do autor, sendo que as manipulações da mesma se tendem a caracterizar como excepções.

Quando juntamos o movimento à imagem, podemos identificar outras características. A imagem cinematográfica clássica tende então a ser:

**linear:** as imagens sucedem-se numa linha contínua, como uma forma de discurso, umas a seguir às outras em busca de uma forma e de um sentido;





**única:** as imagens apresentam-se apenas uma vez e uma de cada vez, verificando-se o *loop* ou a repetição, bem como a divisão ou multiplicação, apenas a título excepcional;

**coerente:** através da montagem, as imagens organizam-se num todo em função de um contexto que as interliga;

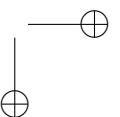
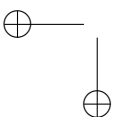
**natural:** existe uma tendência para o naturalismo e o realismo nas imagens cinematográficas, em muito devido à sua natureza mecânica.

Este conjunto de características acaba por configurar uma espécie de matriz primordial da imagem, e em especial da imagem cinematográfica. E é, em grande medida, o afastamento em relação a esta matriz que nos pode dar conta da criatividade e da imaginação na cultura cinematográfica. As formas fílmicas foram-se construindo em função destas premissas matriciais, umas vezes em acordo, outras em confronto com as mesmas.

O cinema convive, portanto, com um conjunto de valores primordiais que constituem uma espécie de tradição secular. No entanto, as imagens vivem cada vez mais num regime de grande mutação, quer em termos estéticos quer, sobretudo, em termos técnicos: as tecnologias videográficas e digitais acabariam por colocar uma série de questões de grande amplitude ao próprio cinema e aos seus criadores, ao ponto de questionarem a própria ontologia cinematográfica.

O vídeo introduz a possibilidade do directo; o digital oferece a possibilidade da manipulação em tempo real; logo, da interacção coloca em questão a própria ideia de plano, na medida em que a imagem não existe para a montagem, mas antes para a exploração, como sucede nos videojogos. A imagem torna-se cada vez mais efémera, vulnerável e emergente.

Há algo de intensamente mutante nas novas imagens. A pós-produção digital permitirá trabalhar a imagem a diversos níveis: tratamento de cor, de luz, de contrastes, uso de filtros, inserção de imagens, manipulação de velocidade, entre outros. Mas permitirá igualmente a criação de imagens até há bem pouco tempo do domínio da pura especulação: criar cenários absolutamente artificiais e, quem sabe, um dia, personagens igualmente artificiais, assim como movimentos de câmara puramente





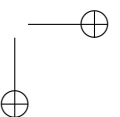
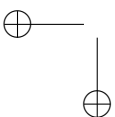
virtuais capazes de simular a penetração da própria estrutura molecular dos objectos.

Estamos assim perante diversos regimes técnicos da imagem que correspondem a múltiplos regimes estéticos: da imagem manual, destinada à exposição, própria da pintura, à imagem digital, minuciosamente manipulável, passando pela imagem química do cinema destinada à projecção, chegando à imagem 3D, tendente à imersão, podemos constatar que, se existe realmente uma matriz fundamental que atravessa todas estas imagens, existe igualmente um contexto de renovação permanente da morfologia e da função das imagens em movimento.

Como reparamos, há imensas imagens que precederam o cinema. E muitas que o contextualizam e com ele se relacionam, da BD à TV, dos videojogos ao design. Há igualmente uma tradição de simetria que verificamos na pintura medieval ou na cruz de Cristo ou nas catedrais ou no rosto e no corpo humanos. Há também caos nas sequências de acção ou na câmara à mão. Há imagens que descrevem e imagens que narram: o showing e o telling, a mimese e a diegese. E há a imagem-tempo e a imagem-movimento. E a estereoscopia. Uma cultura visual profunda, densa e infindável, de que o cinema é apenas um excerto, e que este não deve recusar ou ignorar.

## Cultura visual

Na criação cinematográfica, existem alguns aspectos que se revelam incontornavelmente decisivos e que remetem, de algum modo, para a questão da cultura visual. Podemos mesmo colocar uma questão genérica de inegável relevância, talvez a mais premente e incontornável de todas: o que se filma? A mesma há-de certamente dividir-se noutras interrogações que, ao mesmo tempo que a expandem, também a recobrem e a aprofundam: o que se mostra? O que se vê? Vale a pena então inventariar e enunciar uma espécie de inquérito que nos permita perceber para onde olhamos e o que vemos ao imaginar, ao filmar ou ao visionar um filme. A emoção e os pensamentos das personagens, as ideias e as intenções do realizador ou as expectativas e as crenças do espectador? De algum modo, podemos responder, resumidamente, que a criação ci-







nematográfica contempla estas três realidades perceptivas e semióticas em simultâneo: quem mostra, o que é visto e quem vê. Se tivermos em atenção esta tríade – autor, obra, espectador – podemos desdobrar a questão sobre o que se vê em diversas outras averiguações. É o que faremos de seguida.

Para começar, trata-se, obviamente, de ver o filme. Antes de todos os códigos de decifração e de leitura, está a obra perante nós. É esta sempre a experiência originária (e, em muitos aspectos, fulcral): confrontamo-nos com imagens e sons. Mas o que podemos encontrar ou o que devemos procurar nessas imagens? Antes de mais, podemos procurar o cinema no seu sentido essencial, ontológico e específico: que visões nos são propostas que nenhum outro meio nos poderia facultar? O que encontramos de especificamente cinematográfico num plano? No fundo, entendendo o cinema de um ponto de vista artístico, é esta a questão fundamental que sempre se impõe. Num filme haverá cinema – ou, então, para nada servirá.

Depois, podemos procurar o autor nas imagens. É de um estilo que estamos a falar: o que nos oferecem as imagens que nos são propostas? As marcas e as garantias de uma tradição? As rupturas de uma originalidade? De um ponto de vista crítico, são estes os dois critérios de análise e valorização a ser tidos em conta: homenagem ou declinação. Entre um e outro extremo é sempre possível refazer e recentrar a questão criativa. E é sempre ao autor que esta questão mais prementemente será colocada e a responsabilidade imputada: o génio (a existir), a competência, o talento ou o compromisso só podem ser escrutinados, em primeira instância, a partir da análise detalhada das imagens e do seu autor nelas.

Mas se podemos procurar numa imagem cinematográfica o seu autor, podemos de igual modo desvendar a presença do espectador: que espectador está presente num filme? Podem as imagens funcionar, para o espectador, como um espelho, como uma projecção, como um retrato, como uma evocação, como uma memória? O espectador acabará por se identificar sempre, em alguma medida, com a câmara e com aquilo que ela mostra – e aquilo que a câmara mostra é, muitas vezes, determinado, para o autor, pelo espectador potencial ou ideal ou hipotético. Mas importa perguntar: que perfil de espectador é possível desvendar no ecrã,





que retrato do mesmo é possível traçar a partir das imagens? É que não importa apenas saber que filme o espectador vê, mas igualmente que espectador pode ser visto no filme.

De igual modo, podemos desvendar e questionar as ideias que se vêem num filme – ideias estéticas, sobretudo, mas igualmente éticas; ideias técnicas, mas igualmente filosóficas. Nas imagens podemos, então: procurar a sua concepção formal, as maneiras como organiza os seus significantes; inquirir os valores que elas disseminam, advogam ou propõem; deslindar o saber dos materiais e dos dispositivos (como se fez o filme, com que meios?). E, por fim, não devemos esquecer que quando falamos de questionar as ideias num filme estamos inevitavelmente na via da filosofia: trata-se de dedicar o pensamento ao cinema ou de expor o pensamento em imagens. Como nas outras artes, também no cinema importam sempre, num esforço último, as ideias – sejam as grandes ideias, sejam as mais humildes.

São as ideias do cinema que nos hão-de permitir ver nele quer os pensamentos quer as acções humanas. É neste sentido que nos movemos – quase sempre e quase inconscientemente – entre a filosofia e a antropologia do cinema. Mas podemos ainda chegar ao cinema através da história – da história do cinema e do cinema na história. A história do cinema há-de permitir demarcar tendências, épocas, momentos e padrões distintivos e característicos. O cinema na história há-de permitir-nos ver o que em cada filme transparece de um tempo, de um lugar, das mudanças e constâncias de um mundo ou de uma era, das consequências sofridas e provocadas pelo cinema. Porque os filmes nos dizem tanto sobre o momento e o local onde são feitos como sobre si mesmos.

Nas imagens podemos igualmente procurar a memória tanto como o devir: por um lado, uma memória do cinema, um acrescento constante a um fio que se estende por mais de cem anos; por outro, um cinema da memória, um cinema que procura compreender ou investigar a memória subjectiva ou colectiva, seja através da ficção seja através do documentário. Com a memória estará inevitavelmente ligado o devir: o cinema há-de, em muitos casos, e sob diversas estratégias, tentar captar o devir – o devir fenomenológico, o devir existencialista, o devir material, o devir tecnológico, o devir artístico, o devir cognitivo. O que muda (o devir)





e o que permanece (a memória) constituem um dos eixos fundamentais de compreensão da imagem cinematográfica.

A subjectividade e o mundo acabam por se constituir como outro dos eixos fundamentais para compreender as imagens: por um lado, uma percepção que centra tudo num sujeito – é a partir desse lugar, desse ponto de vista, que podemos enunciar um juízo, uma qualificação das imagens, uma avaliação das obras, um cuidado do mundo; por outro lado, todo o peso de um referente que nunca poderemos ignorar, de um mundo que se constitui na sua espessura ontológica, que se impõe ao olhar. Sujeito e objecto, homem e mundo, representações e fenómenos não se dispensam. E em muitos casos compensam-se: o homem oferece-se ficções onde o mundo carece de fascínio; o mundo impõe-se como azimute onde o homem pode rever a sua inquietude e assentar a sua verdade.

Outros aspectos a ter em conta na criação das imagens – e, por maioria de razão, como haveremos de ver, na imagem cinematográfica – têm a ver com o todo e com a parte, com o antes e com o depois. Por um lado, uma imagem é sempre constituída de vários elementos que se integram num todo; por outro lado, a imagem cinematográfica existe como parte de um todo constituído por outras imagens que lhe sucedem ou a antecedem. Essa múltipla dimensionalidade em que a imagem cinematográfica se organiza é determinante para a sua compreensão: *decoupage* e montagem não são mais que a operacionalização e concretização desses diversos aspectos e procedimentos (o todo e a parte, o antes e o depois).

Podemos também, e devemos seguramente, procurar nas imagens cinematográficas os trânsitos e mutações, influências e afinidades, procedências e heranças, promessas e projectos nelas contidos. É aquilo que podemos designar por intertextualidade, ou seja, o modo como uma imagem se liga a outra. Assim, se existe seguramente uma identidade de cada imagem, uma singularidade que a demarca e caracteriza, não é menos verdade que em cada imagem podemos ver outras imagens (e, logo, outros filmes): aquelas que a antecederam e que, de modo mais velado ou assumido, constituem a sua genealogia; aquelas que nelas existem como potência, aquelas que são, antes de mais, projectos, eventualidades, possibilidades. Há todo um património de experiências





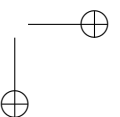
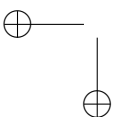
e ousadas, de cânones e convenções dos quais uma imagem não pode nunca libertar-se: para o futuro, como para o passado.

Mas as imagens cinematográficas não se cingem meramente às suas características visuais. Mesmo se, em muitas ocasiões, a relação da imagem cinematográfica com o som se revelou controversa, nela haveriam de se descobrir igualmente inegáveis virtudes. De um ponto de vista dramático ou narrativo, plástico ou rítmico, o som acabaria por se revelar, em múltiplas instâncias, e sob diversas modalidades (que haveriam de ir da harmonia ao contraponto, da ilustração ao sublinhado, da métrica ao subtexto, por exemplo), um dos elementos fulcrais da imagem cinematográfica. Assim as imagens cinematográficas existem não apenas para ser vistas, mas igualmente para ser ouvidas – e, por vezes, mesmo para ser ouvidas antes de ser vistas, ou sem ser vistas.

Assim sendo, ao imaginar, pensar e criar as imagens cinematográficas, revela-se fundamental ter todos estes aspectos em atenção. É em função das questões que pretendemos colocar com as nossas imagens ou das respostas que pretendemos dar através delas que pensamos as suas intenções e delineamos as suas formas. Pode ser aqui, neste conhecimento mais ou menos vasto da cultura visual acumulada, que se joga o momento criativo decisivo, aquele em que o autor perscruta o seu caminho e o seu futuro: ou visionário (capaz de apresentar aquilo que se poderia descrever como um *filme feito de imagens*) ou convencional (propondo aquilo que podemos descrever como um *filme de imagens feitas*).

## Estilo

Cada autor tem ao seu dispor um vasto repertório de elementos discursivos e técnicos dos quais se pode socorrer para criar a sua obra. As escolhas que efectua dentro desse repertório acabarão por ditar o seu estilo. No entanto, se é certo que é esta dimensão pessoal do fazer que normalmente designamos por estilo, convém, porém, não esquecer que esse mesmo estilo acabará, eventualmente, por se disseminar e os seus ensinamentos por se transformar em património cultural e criativo – isto é, acabará por originar um conjunto de competências que se





solidificarão, eventualmente, em convenções e tradições reconhecíveis e colectivamente partilhadas.

A utilização recorrente de um determinado tipo de planos ou de estratégias de mise-en-scène permite muitas vezes identificar padrões estilísticos ou marcas metodológicas que nos possibilitam um melhor entendimento da história da criação cinematográfica, das tendências, das escolas ou dos cânones. As normas, convenções ou tradições próprias de uma cinematografia, de um modelo narrativo ou de uma tendência visual podem muitas vezes ser discernidas em função do uso reiterado de determinados tipos de plano ou movimentos de câmara. Assim, é possível identificar nas imagens cinematográficas quer exemplos de ruptura quer certificados de tradição. Os ciclos e os processos de influência acabam por ser visíveis aquando de uma análise mais atenta.

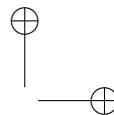
O tipo de planos pode ajudar-nos igualmente a perceber o tipo de cena e a forma como esta é construída. Assim, uma cena de grande intensidade dramática tende a ser mostrada através de planos cada vez mais apertados, com o objectivo de aproximar mais e mais o espectador da personagem, ao passo que uma cena preponderantemente de acção tende a viver de planos cada vez mais rápidos, de modo a enfatizar a tensão da mesma. Certamente, as excepções são incontáveis, mas o padrão é indelével.

De igual modo, uma sequência implica frequentemente uma organização bem clara da sua *decoupage*: a um início com planos relativamente indiferentes quer em termos de escala quer em tempos de ritmo sucedem-se planos de variação dramática à medida que uma sequência narrativa vai decorrendo. Assim, uma sequência onírica, uma sequência de perseguição ou uma sequência de diálogo são reconhecidas com relativa facilidade pelo tipo de planos de que se socorrem.

Também os meios, materiais e dispositivos tecnológicos podem ser identificados e caracterizados através dos planos utilizados numa obra: uma imagem a preto e branco, relativamente instável, e com velocidade algo distorcida é típica do cinema das primeiras décadas; uma imagem desenhada ou com marionetas é típica do cinema de animação; uma imagem com muito grão remete para o documentário; uma imagem de cores saturadas é comum no *tecnicolor*.

Intimamente relacionada com a questão tecnológica está a questão





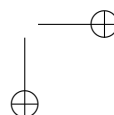
da inter-discursividade: é bastante frequente encontrarmos numa determinada obra a convivência de imagens de diversa proveniência técnica ou artística. Assim, temos muitas vezes imagens de vídeo em convívio com imagens químicas, imagens de animação em convívio com imagens reais, elementos gráficos em convívio com elementos sonoros. Cada vez mais, em função do advento das novas tecnologias, assistimos a esta miscigenação de matérias e discursos.

Se, como referimos, o estilo começa por ser, antes de mais, uma assinatura individual, um sinal de distinção, um saber (ou um sentir) inimitável, ele torna-se, de algum modo, o cartão de identidade artística de um autor. É do recurso a um determinado tipo de plano (tipificação que advém de diversos factores, como a escala ou a duração, por exemplo) que muitos dos realizadores de maior renome retiram o seu prestígio. Orson Welles, Michelangelo Antonioni, Andrei Tarkovsky, Sergio Leone, Martin Scorsese ou Oliver Stone são disso exemplo.

Podemos ainda distinguir algumas estratégias criativas na utilização do plano. Por um lado, podemos falar de uma inclinação para a preparação minuciosa, para o cálculo, para a previsão, para o ensaio aturado – estaríamos perante um controlo cuidado e exaustivo dos mais diversos procedimentos, próprio do trabalho de estúdio. Esta lógica do ensaio começa muitas vezes na escrita do guião ou na execução do *storyboard*. Mesmo o documentário não dispensa um trabalho de pesquisa prévio, ainda que muito flexível.

Por outro, encontramos em muitos casos uma tendência para o improviso, para a assumpção da casualidade como oportunidade artística, para uma vivência pura do devir criativo – ou seja, para o acolhimento da incerteza e o estímulo da perspicácia, tão necessárias e tão familiares, por exemplo, ao documentarista. Este improviso há-de ser mesmo, em muitos casos, perseguido ou imitado pela ficção como hipotética prova de autenticidade das imagens. E será em muitas situações igualmente a premissa de um programa de experimentação que o cinema não recusou nunca e de que o cinema experimental seria extensamente ilustrativo.

Vale ainda a pena chamar a atenção para, em alguns casos, um privilégio da autonomia do plano, ou seja, de um plano pensado, imaginado, composto e organizado segundo uma lógica interna e auto-suficiente – aquilo que poderíamos designar por um cinema do plano ou da cena





(uma vez que uma cena tende a ser, neste caso, apresentada num único plano).

Em contraposição, podemos constatar, noutras situações, um privilégio da montagem, no qual cada plano adquire a sua integridade semântica e o seu valor expressivo definitivo a partir da relação que estabelece com os planos que o antecedem e lhe sucedem, numa lógica discursiva que entende o texto cinematográfico como uma forma de interligação de imagens – falaríamos aqui de um cinema da montagem.

Se o estilo é aquilo que, usualmente, encontramos de mais singular numa obra, o género é aquilo em que ela tende a aproximar-se e a assemelhar-se aos trabalhos que a rodeiam. Podemos dizer, contudo, que cada género encontrará o seu estilo próprio, na medida em que uma série de convenções acabam por se instituir e circular entre diversas obras. E certos planos acabam por se tornar um património recorrente: o grande plano do grito no filme de terror, o grande plano das lágrimas no melodrama, o plano do beijo no romance, o plano de detalhe no *western-spaghetti*, o plano americano no duelo do *western* são alguns exemplos. Ainda assim, cada autor reinventará estas premissas – e aí sim, poderá surgir um estilo próprio. E poderemos falar de estilo com inteira propriedade.

Além dos géneros, também os movimentos estéticos tendem a encontrar um estilo colectivo que o uso de certos tipos de plano evidenciará. Neste caso, a escolha de planos anda muitas vezes a par de uma adesão deliberada a um programa criativo. O uso da câmara ao ombro ou à mão é um óptimo exemplo disso, e nos mais variados contextos: no cinema directo, como modo de responder à imanência e à urgência dos acontecimentos; na *nouvelle vague*, como forma de abordar as imagens de um modo descomprometido; no Dogma 95, como forma de impor constrangimentos estéticos ao processo criativo.

Se continuarmos a descrever aquilo que poderemos designar como formas estilísticas colectivamente partilhadas, podemos constatar que o tipo de planos permite mesmo identificar certas constantes ou dominantes de uma cinematografia. Para ilustrar esta ideia parece-nos pertinente indicar o contraste que, apesar das excepções que sempre é possível encontrar, podemos encontrar entre o cinema europeu e o ci-





nema americano: um cinema do plano, da duração, da composição, no primeiro caso; um cinema da montagem, do corte, do ritmo, no segundo.

Além desta distinção de algum modo geográfica, podemos ainda falar de uma estilística histórica. Queremos com isto dizer que, em alguns casos, se torna facilmente identificável a época a que um filme pertence através da análise dos planos que o constituem. Por exemplo: o plano fixo e frontal, característico dos primeiros anos do cinema, ou o zoom tão recorrente nas décadas de 1960 e 1970. Claro que o pastiche e a paródia instauram frequentemente, e cada vez mais, um jogo de incertezas neste aspecto.

Estas são algumas das dominantes estéticas e padrões de pensamento e imaginação do cinema. Na origem de todas elas esteve um estilo, uma visão, uma singularidade. Houve alguém que influenciou e que foi influenciado. Numa determinada época e num certo lugar uma ideia nova disseminou-se, seja ela tão excêntrica e ousada como a montagem acelerada do cinema de vanguarda francês dos anos 1920, seja ela a instituição formal do campo/contra-campo, a mais convencional das ilustrações de um diálogo. Em alguém, contudo, nasceu sempre o estilo.

## Arqueologia

Para ajudar a compreender um pouco melhor o que seja o plano, a imagem cinematográfica, propomos agora uma breve arqueologia do mesmo. Compreender o surgimento e evolução quer da forma quer do conceito de plano poderá constituir um contributo fundamental para a compreensão da própria linguagem cinematográfica. A sua génese enquanto modo de expressão não pode, certamente, desligar-se de toda a tradição visual que o antecedeu e que o conduziu à realidade actual.

Mau grado ser possível fazer remontar as origens da imagem cinematográfica às mais ancestrais representações gráficas, é com a invenção daquilo que usualmente se designa por perspectiva linear, no Renascimento, a sua morfologia se começa a definir claramente e a instituir posteriormente. A perspectiva consiste, na sua descrição mais resumida, na escolha de um ponto de vista fixo e na representação proporcional dos elementos que ocupam o campo de visão. Este modo de representar





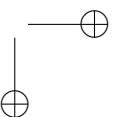
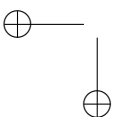


a realidade acabaria por tornar-se a forma comum no mundo ocidental de criar a ilusão de uma visão natural na observação e representação do espaço e dos fenómenos. Toda a nossa formação de espectadores assenta neste modo de ver, numa tradição visual que, apesar de artificialmente criada (pela imposição da moldura e pela adopção das linhas de fuga), assumiu, como referimos, o estatuto de modo de ver natural.

Com esta concepção e percepção de um espaço homogéneo e racional resultante da perspectiva linear renascentista passamos de uma representação medieval decisivamente modelada por uma lógica hierárquica (por exemplo: Cristo maior que a os anjos, os senhores maiores que os servos, etc.) para um modo de representação assente numa lógica de proporções, na qual se procura a objectividade mais do que o simbolismo: os objectos diminuem em volume e proporção à medida que se afastam de um ponto de vista fixo ocupado pelo observador (seja ele o espectador ou o autor). Não deixa, porém, de ser curioso notar como a escala de planos, tão relevante na linguagem cinematográfica, haveria de se revelar um modo fulcral de criar hierarquias, de algum modo fazendo retornar no interior da imagem racional cinematográfica a lógica valorativa medieval.

Se a perspectiva linear da pintura exige um ponto de vista fixo, num filme, por seu lado, ao juntarem-se dois planos – ou seja, variando o ponto de vista –, o cineasta cria uma nova experiência do espaço, e do tempo, a qual pode ser denominada por perspectiva sequencial. É deste modo que o espectador é, ilusoriamente, levado para o interior do ecrã, para o espaço da acção, a qual acompanha através da integração dos diversos momentos e elementos, isto é, dos diversos planos e respectivo conteúdo (personagens, lugares, etc.), num *continuum* perceptivo.

Notável ainda é que esta continuidade sequencial sobrevive apesar dos cortes existentes entre planos e da conseqüente mudança de ponto de vista, ou seja, apesar da montagem (ou, num sentido diferente, graças a ela). A sucessão e a ligação entre planos estão, então, no cerne daquele que é um dos procedimentos fundamentais da criação cinematográfica, precisamente a montagem. E é com a montagem, podemos dizê-lo, que verdadeiramente surge o plano cinematográfico: não já uma imagem em si, mas uma imagem que existe em função de outras imagens que a hão-





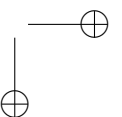
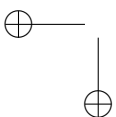
de contextualizar, que com ela se hão-de relacionar e que a ela hão-de acrescentar e dela hão-de derivar sentidos.

Se tanto as normas empíricas – ou, mais formalmente, gramaticais – como o estudo teórico desempenham um papel fundamental no trabalho de criadores e analistas desde bem cedo na história do cinema, o certo é que, no início desta história, a estilística mais comum assumia o plano como unidade auto-suficiente, em duas modalidades fundamentais: as vistas e os quadros (que, no fundo, são dois sinónimos aproximados do conceito de plano, que antecedem).

As vistas, como os Lumière chamaram a muito dos seus filmes, consistiam em filmar e mostrar um objecto, uma acção ou local recorrendo a uma câmara fixa, com a duração exacta de uma bobina de película, integrando o acidental e o aleatório, sem grandes requintes de encenação ou ensaio. De algum modo, podemos encontrar aqui algo da herança da fotografia e da sua pretensão em registar o mundo, o seu devir e os seus intervenientes, elementos que o documentário não se inibiria, ao longo do tempo, de assimilar e mesmo reivindicar.

Quanto ao quadro (*tableau*) pode ser visto (como o prova o trabalho de Méliès, um dos seus mais distintos criadores) como uma herança do teatro e dos espectáculos de variedades, mas também da pintura, como o exemplificam as inúmeras paixões de Cristo levadas à tela pictórica e, posteriormente, ao ecrã cinematográfico. O quadro era, neste caso, objecto de minuciosa preparação e planificação (pelo que podemos encontrar já aqui os germes do guionismo ou do *storyboarding*). Inicialmente compostos por um plano único, assumiriam progressivamente uma organização narrativa em série, numa sucessão de quadros que correspondiam, cada um, a uma cena ou um episódio que, no conjunto, constituíam a narrativa. Seguindo a lógica dos *tableaux vivantes* assumiam normalmente uma perspectiva teatral (câmara colocada no lugar ideal – frontal e central – do espectador de teatro) e os espectadores eram muitas vezes objecto de interpelação pelos actores.

Os quadros e as vistas são, então, modos de representação que devem ainda muito às práticas visuais e artísticas anteriores – à pintura, à fotografia ou ao teatro. Estamos, assim, num momento prévio da especulação sobre a especificidade da linguagem cinematográfica. O cinema começa a questionar-se e a constituir-se quando sente necessidade de co-





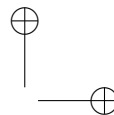
meçar a decompor a acção em várias imagens. Inicia-se então a reflexão sobre a *decoupage* e, conseqüentemente, sobre a montagem. A partir daí o cinema autonomiza as suas modalidades expressivas.

Assim, progressivamente, à medida que o procedimento criativo da montagem ia substituindo a mera sucessão de quadros por uma decomposição e articulação de imagens parcelares da acção, a ideia e a designação de plano substitui a designação e a ideia de quadro ou de vista. O cinema começa a instituir a sua própria lógica discursiva. É esta fragmentação analítica da acção e das ideias, com as hierarquias e focos de atenção que cria em cada mudança de plano, que instaura um novo regime da cultura visual e promete o surgimento e a maturação de uma linguagem cinematográfica propriamente dita e madura. Nos EUA, nos anos 1910, Griffith depura, através da planificação e da montagem, toda a retórica narrativa. Na URSS, nos anos 1920, Eisenstein e Vertov, entre outros, elevam a montagem às suas mais complexas e profícuas possibilidades criativas. Juntar dois planos nunca mais seria o mesmo.

A passagem da perspectiva linear e da perspectiva teatral (as duas modalidades da visão que antecedem e, em parte, determinam o olhar cinematográfico) à perspectiva sequencial, ou seja, à montagem, é, portanto, um dos momentos fundamentais da cultura cinematográfica. O outro momento decisivo é, por seu lado, a mobilização da câmara. A tradição arreigada de um olhar fixo, seja o da pintura seja o do teatro, parece mesmo inibir, inicialmente, o movimento da câmara enquanto hipótese discursiva. Porém, não tardaria que a câmara viesse a ser assumida como um factor perceptivo, narrativo ou dramático fundamental – a câmara como personagem, como narrador, como autor ou como espectador haveria de encontrar na sua mobilização formas discursivas inauditas. Há muitos pontos de vista para ela ocupar. David Griffith, Friedrich Murnau ou Abel Gance contam-se entre os primeiros a retirar elevado partido artístico da mobilização do dispositivo cinematográfico, inaugurando uma linhagem visual que se estende até aos dias de hoje.

Anterior àquilo que usualmente se designa por imagem real, já que dispensa o cinematógrafo, uma outra modalidade começava a desenvolver-se: o cinema de animação. A ideia e a vontade de dar vida a objectos e seres fotograma a fotograma acabaria por se revelar desde o início do





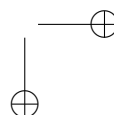
cinema uma das áreas de maior inventividade, constituindo-se muitas vezes como um domínio de intensa e diversificada experimentação. A especificidade técnica da sua execução permitiria, ao longo de mais de um século, uma liberdade criativa extraordinária e em muitos aspectos única.

Experimentar foi igualmente o conceito chave para um conjunto de criadores (os impressionistas em França, os abstraccionistas na Alemanha) que nos anos 1920 assumiram como premissa e mandamento artístico a expansão das possibilidades expressivas do cinema até aos seus limites. A utopia de um cinema absoluto ou puro haveria de nortear tanto as suas obras como as suas reflexões teóricas. Pela primeira vez a imagem cinematográfica reivindicava para si uma especificidade inconfundível, tão distante quanto possível das formas narrativas que, entretanto, se tornaram dominantes. Nem teatro nem literatura, a imagem cinematográfica quer ser ela própria. Mau grado o fabuloso trabalho de experimentação levado a cabo, a narrativa manter-se-ia, porém, a forma cinematográfica dominante.

A imagem cinematográfica como é geralmente entendida é inseparável, geneticamente, da imagem fotográfica. E, tal como esta, começa por carecer de um elemento fundamental: o som. Os filmes das primeiras décadas são acompanhados por sons (orquestras, narradores, pianistas, efeitos sonoros, etc.) – mas faltava-lhes o som síncrono. Não que essa falta se tenha revelado, devemos dizê-lo, como um entrave expressivo ou uma insuficiência artística. Pelo contrário: foi até ao final da década de 1920 que o cinema viveu talvez um dos mais prodigiosos períodos criativos. Mas o som acabaria por se impor.

A imagem cinematográfica deste período é, podemos dizê-lo, muda. E sem cor. O preto e branco é seguramente um dos aspectos que melhor caracteriza as primeiras imagens cinematográficas. É que se haveria de manter como característica distintiva por muito tempo. O preto e branco acabaria por, em muitos aspectos, permanecer na percepção e na memória do espectador contemporâneo como o signo visual de um mundo cinematográfico arcaico. É um factor de nostalgia, de autenticidade ou, com o passar dos anos, de resistência por parte do espectador.

Se os anos 1920 foram um período de profunda experimentação formal no cinema, os anos de 1930 revelar-se-iam a época da plena afir-





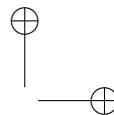
mação do cinema narrativo. Assim, podemos dizer que a imagem cinematográfica no cinema clássico está intimamente ligada (e, de algum modo, subordinada) à narrativa. A imagem serve, sobretudo, para mostrar acções e caracterizar personagens. As imagens devem, neste contexto, ganhar uma qualidade dramática que beneficie a narrativa e uma qualidade narrativa que beneficie o drama. As imagens devem ser absolutamente inteligíveis, a montagem invisível e a riqueza estilística servir (sempre) uma história. Até ao presente, a concepção cinematográfica dominante (e não apenas nos EUA) não se alteraria.

Seria, porém, uma questão de tempo até a imagem cinematográfica recuperar o desejo de liberdade criativa que caracterizou os anos de 1920. Não se tratava de voltar a um cinema experimental em estado puro. Tratava-se de experimentar a realidade como ela se nos apresenta e a partir dela declinar a suposta perfeição do cinema de estúdio. Com o neo-realismo, o cinema torna-se urgentemente político – sem tempo (nem meios) para recriações, encenações e estrelas. A imagem assume a sua natureza ontológica e grandeza filosófica: a proximidade ao real. E a montagem torna-se dispensável ou mesmo *interdita*. A imagem aproxima-se dos factos tanto quanto possível. Antes de mais, interessa a realidade.

A realidade acaba por se tornar igualmente o cerne de uma nova vaga criativa em França, ainda que em sentido diverso. Estamos nos inícios dos anos 1960. Já não se trata da realidade política da guerra, já não se trata de denunciar a penúria existencial. Trata-se agora de se apoderar da realidade na sua evanescência e imanência. A realidade torna-se íntima da imagem e a imagem íntima da realidade: de câmara à mão, pela rua, como se de um improvisado se tratasse, os realizadores da *nouvelle vague* parecem desenhar uma nova forma de olhar, uma forma de ver autenticamente moderna: os enquadramentos instáveis acrescentam à imagem o toque de autenticidade que o próprio Vertov, com o seu programa de captação do imprevisto da vida, perseguiu. Seria a portabilidade da câmara a garantir ao documentário, igualmente, a sua presença ubíqua e espontânea: *cinema-verité* e cinema directo aí estão, por todo o lado, em busca da verdade do momento ou da verdade das pessoas.

Entretanto, os EUA, que por esta altura (ainda) dominavam o ci-

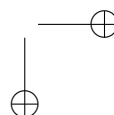
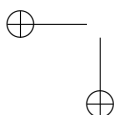




nema a nível mundial, viviam as contradições de uma nova era mediática: a televisão vem ocupar um lugar de proeminência no audiovisual. Também por causa disso, as imagens do cinema nunca mais seriam as mesmas. Por um lado, soluções estilísticas como o *zoom* ou o *slow-motion* ganham especial relevo. Por outro, o cinema procura combater a familiaridade doméstica da imagem televisiva que entra pela casa do espectador da forma mais cómoda, tentando levar este à sala de cinema – é então que o tamanho do ecrã se começa a expandir e soluções como o *cinerama* (que acabaria por não vingar) e o *cinemascope* (acabaria por prevalecer) são propostas. Esta procura do esplendor da imagem cinematográfica haveria de passar igualmente pela adopção maioritária da cor, com especial destaque para o *technicolor*, abandonando a imagem a preto e branco que até então era bastante comum. Experiências como o 3D também se fizeram. Fracassaram. Voltaram na actualidade. Vingarão?

Se os EUA nos anos 1950 e 60 se preocupam sobretudo com a técnica que serve as imagens, na Europa as imagens são sobretudo preocupação de uma singularidade autoral. Nunca como por estes anos a imagem cinematográfica foi ou pretendeu ser tão densamente rica, tão pensada, encenada, auto-consciente, auto-desconstrutiva; nem nunca exigiu tanto tempo, convocou tantos saberes, acumulou tantas referências culturais. O cinema quer ser arte. E, para o conseguir, se aceita o triunfo da narrativa convencional como sucede no cinema de autor, procura a originalidade dentro, a partir ou, mais ocasionalmente, contra esse molde e território. Nesse sentido, o cinema de autor distingue-se muito claramente das vanguardas dos anos 1920, cujo programa estético impunha claramente a denegação da narrativa e a recusa de todas as contaminações literárias ou teatrais.

Da televisão haveria de, já nos anos 1980, vir uma nova proposta estética e um novo formato a que o cinema não seria indiferente: o *videoclip*. É toda uma nova noção de ritmo e uma nova noção plástica que vem influenciar a estética de muito do cinema das últimas décadas, sobretudo nas obras mais *mainstream*. O estilo-MTV acabaria por se instituir. Mas as próprias imagens cinematográficas encontravam-se, no início dos anos 1980, em vias de sofrer uma nova e significativa metamorfose especificamente técnica, preparada nas décadas anteriores: a





simbiose de imagens químicas, características do cinema desde sempre, com imagens electrónicas e videográficas, tornava-se cada vez mais recorrente – é todo um vasto leque de novas possibilidades que se abre.

Esta nova condição tecnológica das imagens cinematográficas acabaria por encontrar nas tecnologias digitais a sua mais recente mudança. As imagens *sem referente* tornam-se cada vez mais recorrentes – filmar actores contra um fundo verde ou azul que será depois substituído por um cenário virtual torna-se um fenómeno comum. Com estas novas tecnologias as mais diversas áreas da imagem seriam afectadas (e não apenas os efeitos especiais da ficção tradicional): a animação, os *home-movies*, os filmes experimentais ou o documentário. De alguma forma, podemos falar, portanto, de uma dupla tendência das imagens digitais: uma imagem doméstica, muitas vezes tecnicamente imperfeita; uma imagem espectacular, objecto de um vasto investimento plástico.

Assim, em jeito de conclusão, podemos afirmar que, se como referimos antes, nunca a imagem cinematográfica procurou tanto a pureza como nos anos de 1920 nem buscou tanto a singularidade como nos anos de 1960, quase poderíamos dizer que nunca como na actualidade (e esta tendência vem-se acentuando desde, precisamente, os finais dos anos 1960, mas sobretudo nas últimas duas décadas) uma imagem de cinema foi tão profana, desprezível, despudorada; em muitos casos, positivamente insignificante. Se os anos 1960 parecem assinalar o último momento de verdadeira sacralidade ou mesmo idolatria da imagem cinematográfica, desde os anos 1980/90 que as mutações tecnológicas impuseram – cada vez mais apressadamente – um regime da visão particularmente complexo, rico e, por vezes, contraditório.

## Tipologia

Será sempre arriscado propor uma tipologia dos planos que não se torne inútil quando procure o rigor técnico ou incompleta quando se busque a descrição morfológica. Todos concordamos que há muitos tipos de planos. Porque há inúmeros factores a partir dos quais é possível descrevê-los e categorizá-los. Há planos rápidos e densos e metonímicos e precisos e latentes e emblemáticos e decisivos. Há planos económicos e

*Livros LabCom*





simbólicos e subjectivos e entalhados e iminentes e factuais e ficcionais. Nem uma enciclopédia nem um dicionário nem um inventário esgotariam a tipologia dos planos cinematográficos. Mas precisamos de uma grelha que, mesmo se limitada e sumária, consensualize a informação a este respeito.

Podemos dizer que o discurso cinematográfico se desenvolve no cruzamento de várias dimensões: o mundo e os seus fenómenos, os cineastas e as suas visões, o espectador e as suas expectativas. A planificação é, de algum modo, o momento fulcral em que cada um desses cruzamentos se dá. Para proceder a essa planificação, ou seja, para começar a construir um discurso especificamente fílmico (intuitivo ou programático, tanto faz), o autor socorre-se de um vasto repertório de planos cuja tipologia se pode construir a partir das suas principais características morfológicas e funcionais, tendo em atenção, sobretudo, dois aspectos:

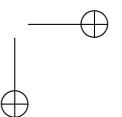
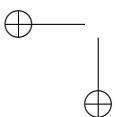
a escala, que, resumidamente, resulta da distância a que a câmara é colocada do objecto;

o ângulo, que, simplisticamente, resulta da posição da câmara em relação ao objecto.

Estes dois aspectos, eminentemente perceptivos, mas fundamentais em qualquer estilística, não esgotam, como está bom de ver, os critérios de identificação e caracterização dos planos cinematográficos. Algumas outras funções específicas permitem compreender a utilização da imagem cinematográfica no texto fílmico, ou seja, o modo como um plano se relaciona com os demais, como se integra no contexto e liga ao conjunto da obra – sobretudo ao nível narrativo, mas não necessariamente, pois no documentário ou no cinema experimental o mesmo sucede.

A relevância da relação e do contexto não significa, no entanto, que cada plano não possa ser visto como uma unidade autónoma, auto-suficiente do ponto de vista estético e expressivo; ou que não se possam usar certos planos de alguma forma contra – ou seja, problematizando – a transparência e a inteligibilidade (tanto narrativa como conceptual).

Sendo que os planos surgem como resultado da fragmentação de uma cena, ao pensarmos no cinema narrativo, o tipo de cinema dominante (e cuja gramática se estendeu a diversos outros média, como a televisão, por exemplo), facilmente percebemos que a utilização de um plano deve







ter sempre em atenção o tipo de acção que retrata. Ou no cinema experimental a ideia que desenvolve.

Seja por razões comerciais ou por inevitabilidade antropológica, o cinema narrativo tornou-se predominante. Nestas circunstâncias, um apropriado juízo acerca da pertinência de cada plano passa pela compreensão do modo como ele sublinha aspectos específicos de uma acção ou personagem – a escolha de um plano é um trabalho de selecção que visa a sua combinação subsequente com outros planos, e cumpre funções narrativas ou dramáticas que devem ser coerentemente assumidas e justificadas. Desse modo, o plano serve para hierarquizar e guiar a atenção do espectador. Por exemplo: é nítido o contraste informativo e expressivo de um assunto se ele é mostrado num grande plano (mais próximo) ou num plano geral (mais afastado).

Através da forma como filmamos, do que filmamos e como montamos as diversas imagens, procedemos a uma revelação calculada de informações. Para o espectador, estas opções são, no cinema narrativo, normalmente invisíveis, mas do ponto de vista do criador são fundamentais para a criação do efeito desejado na mente daquele (criação do *pathos* ou manifestação de um *ethos*).

Na narrativa fílmica há muitos motivos para variar os ângulos de visão ou a escala de planos. A sua variação pode ser feita, entre outros motivos, para seguir a acção ou as personagens, para revelar ou ocultar informação, para mudar o ponto de vista, para assegurar variedade gráfica e rítmica, para localizar o espectador perante a acção ou para ilustrar as circunstâncias da situação – e cada uma destas funções deve ser criativamente ponderada. Os exemplos multiplicam-se e podemos acrescentar mais alguns: a passagem de um plano mais afastado a um plano mais próximo pode sugerir aumento da tensão dramática; em sentido contrário, a passagem de um plano mais próximo a um mais afastado pode sugerir calma e distensão. Como se constata, quando pensamos ou criamos uma imagem cinematográfica são incontáveis os critérios a ter em conta.

O primeiro critério normalmente utilizado para a classificação dos planos relaciona-se com a sua **escala**. Corresponde, se assim podemos afirmar, a um esforço de instituir uma categorização objectiva, tendencialmente geométrica, do plano. Se bem que a distância entre a câmara

*Livros LabCom*





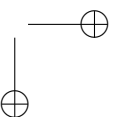
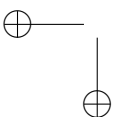
e um objecto possa ser infinita, existem algumas convenções de utilização e classificação dos planos no que respeita àquilo que designamos por escala. Com o objectivo de formalizar essas convenções, é normalmente tomada como referência a figura humana.

Planificar em função da escala consiste, portanto, em eleger certos aspectos de uma entidade ou elementos de uma acção como alvo de atenção. Nesse sentido, a escala de planos corresponde a diferentes espécies e graus de focalização da atenção, entre estes extremos: uma proximidade mais incisiva e uma percepção mais fechada que, no limite, visaria o pormenor mais ínfimo; ou um distanciamento mais discreto e uma percepção mais aberta que, no limite, aspiraria a uma espécie de cosmovisão abrangente.

Em qualquer caso, devemos ter em atenção que a escala de planos tem implicações a dois níveis fundamentais: por um lado, varia-se a escala de planos para melhor servir a narrativa, ou seja, para encontrar a forma mais adequada de apresentar a informação ou para efectuar uma transição eficiente entre planos, cenas ou sequências; por outro, a variação da escala de planos deve ter igualmente em atenção a relevância dramática da sua informação, sabendo nós que o tipo de plano escolhido é determinante na forma como o seu conteúdo é valorizado. Partindo do plano mais fechado para o plano mais aberto, apresentamos de seguida uma descrição resumida da escala de planos. Teremos em particular atenção a sua efectividade narrativa, não esquecendo a sua importância noutros tipos de filme.

Começamos pelo plano de detalhe ou de **pormenor**. Este tipo de plano permite dedicar a maior atenção ao mais ínfimo pormenor. Nesse sentido, podemos afirmar que é aquele que mais rigorosa e deliberadamente dirige a atenção do espectador. A sua função discursiva tende, por isso mesmo, a ser claramente determinada e facilmente inteligível – precisamente porque opera segundo a lógica da extrema evidência e valorização. No sentido em que o seu significado é claramente estabelecido, a sua utilização deve ser sempre ponderada de maneira que o seu efeito dramático seja o máximo no momento certo.

Se o grande plano – ao qual nos referiremos de seguida – é, de algum modo, uma inovação formal introduzida na cultura visual pelo cinema,





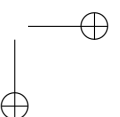
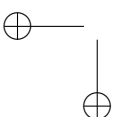
o plano de detalhe é-o ainda mais. De alguma forma, o plano de detalhe corresponde a um propósito de rastreio exaustivo do mundo e de todos os seus pormenores, propósito esse que, podemos constatar, é, de algum modo, uma consequência da enorme plasticidade espacial, temporal e, sobretudo, semântica, que a prática da montagem traz para o discurso fílmico. Quase poderíamos dizer que sem a montagem, o plano de pormenor não existiria.

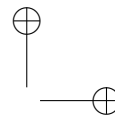
No cinema narrativo dominante, o plano de detalhe pode ser visto como uma intensificação dramática do grande plano, uma vez que permite um escrutínio ainda mais pormenorizado dos elementos de uma acção ou das qualidades de um objecto do que aquele. Imagens das mãos, dos olhos, da boca ou dos ouvidos, bem como de facas, pistolas e outros objectos, por exemplo, são frequentes e, uma vez que focalizam explicitamente a atenção do espectador sobre esses mesmos elementos, sublinham a sua relevância no texto cinematográfico.

Assim, o plano de detalhe pode ser entendido de duas formas: por um lado, ele pode detalhar um aspecto específico de um objecto ou de uma personagem (os olhos, a boca, uma fechadura, etc.); por outro, ele pode detalhar um elemento específico da acção (uma pistola, uma chave, um telefone, um gesto, uma personagem, etc.). É possível, então, falar de duas modalidades do plano de detalhe: uma que remete para uma função essencialmente descritiva e outra que remete para uma função essencialmente narrativa.

Especialmente propício à exploração de formas arrojadas de enquadramento e composição que permitem jogos visuais interessantes e inauditos (ao nível da textura e da iluminação, por exemplo), este tipo de plano é graficamente dos mais sedutores. Daí a tendência para uma valorização autónoma deste tipo de plano, através da exploração plástica e rítmica do seu uso, como acontece, por exemplo, no cinema experimental (ou no *videoclip*).

Como aludimos anteriormente, a utilização do **grande plano** pode considerar-se uma marca distintiva do olhar cinematográfico e um contributo decisivo desta arte para os modos de observar as entidades e os fenómenos. Esta constatação torna-se evidente se atentarmos na quase ausência de planos próximos na tradição visual anterior ao cinema – na





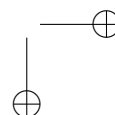
pintura e na fotografia, por exemplo. Tanto o plano de detalhe como grande plano cruzam dois aspectos fundamentais das imagens: o cognitivo e o afectivo. Daí talvez o interesse que suscitou em gente como Louis Delluc, Jean Epstein, Sergei Eisenstein, Bela Balasz, Jean Mitry ou Gilles Deleuze.

Se a tendência inicial do cinema, durante os seus primeiros anos, assentou na utilização do plano geral, muito cedo, contudo, o uso do grande plano no cinema mudo se tornou corrente. Durante esse período, aliás, a sua especificidade expressiva foi constante e profundamente explorada. A utilização recorrente, e narrativamente justificada, do grande plano, da qual David Griffith é um importante propulsor, tornar-se-ia mesmo um índice de maturidade expressiva do discurso cinematográfico. Do mesmo modo, nos anos 1920, os vanguardistas não cessariam de salientar nas suas obras a magnificência discursiva (quase mágica e animista) do grande plano.

Tal deve-se, em parte, à especial apetência fotogénica deste tipo de plano para a transmitir e acrescentar emoções aos rostos ou aos objectos ou aos acontecimentos, fundamental num contexto discursivo marcado pela ausência de diálogos verbalizados. Podemos, então, afirmar que o grande plano surge, no cinema narrativo, como uma forma de isolar a parte expressivamente mais rica da linguagem corporal, o rosto humano, desse modo sublinhando o seu potencial semiótico: olhares, sorrisos, esgares, entre outros aspectos. E no cinema experimental como uma forma de sublinhar as propriedades dos objectos de forma inusitada.

Com o advento do cinema sonoro, o uso deste tipo de plano decaiu, de algum modo, sendo recuperado para a linguagem cinematográfica a partir dos anos 1950 e 60 em consequência das influências de um meio que entretanto veio disputar com o cinema a primazia na cultura visual: a televisão. Tendo este tipo de plano sido adoptado por este meio devido, por um lado, ao pequeno tamanho do ecrã, e, por outro, à sua baixa resolução, a migração de muitos realizadores da indústria televisiva para a indústria cinematográfica contribuiu para a reconfiguração da estilística cinematográfica através do retorno ao grande plano.

Em termos expressivos, podemos constatar que o uso do grande plano permite uma entrada mais detalhada na acção apresentada e um maior aproveitamento das vastas propriedades expressivas do olhar e do





rosto humanos, ou seja, da linguagem facial. Assim, trata-se de um recurso que facilmente exponencia o envolvimento afectivo do espectador com as personagens. Em termos gerais, o grande plano coloca-nos, portanto, numa relação mais íntima com as personagens, objectos ou acontecimentos no ecrã.

O grande plano é particularmente vantajoso se se pretende exprimir ou revelar emoções específicas cujo efeito dramático num plano geral (ou mesmo num plano médio) se perderiam. O grande plano pode ser utilizado, também, para isolar e sublinhar dramática e narrativamente certos objectos relevantes para o desenrolar da acção, em momentos-chave do enredo.

Acerca do **plano médio**, podemos afirmar que se trata da modalidade mais neutra de entre todas, como podemos constatar pela sua utilização frequente nos mais diversos géneros audiovisuais. De algum modo, o plano médio permite um equilíbrio entre a distância e o envolvimento, colocando o espectador a meio caminho entre a imersão e a contemplação, ou seja, entre a empatia, privilegiada pelo grande plano, e o afastamento, consequência do plano geral.

Perceptivamente, o plano médio mostra a figura humana até à cintura. Desse modo, combina parcialmente as características fundamentais do grande plano (a focalização deliberada da atenção) e as do plano geral (o distanciamento afectivo). Como resultado, este tipo de plano consegue captar o essencial da linguagem corporal de um actor (emulando, nesse sentido, a função do plano geral) e, simultaneamente, mostrar as nuances fundamentais das expressões faciais do mesmo (aproximando-se, desse modo, da finalidade do grande plano).

Este equilíbrio entre distância e envolvimento afectivos e entre proximidade e afastamento perceptivos torna-o especialmente propício para a apresentação de cenas de diálogo entre diversas personagens ou de cenas de acção, em especial as lutas corpo a corpo.

A meio caminho entre o plano médio e o plano geral encontramos o chamado **plano americano**. Este tipo de plano deve o seu nome ao uso recorrente que dele foi feito no cinema clássico americano. Em termos perceptivos, consiste no enquadramento da personagem até aos joelhos.





Este tipo de enquadramento procura tirar o maior partido da linguagem física do actor: mostrando uma personagem em pé, nele cabe, portanto, toda a informação relevante, incluindo as mãos e a cintura (uma certa genealogia deste tipo de plano remete para os duelos do *western* clássico como momento decisivo da sua institucionalização), ao mesmo tempo que se subtrai a parte do corpo humano expressivamente menos determinante: os pés.

Tomando sempre como referência a figura humana, podemos afirmar que um **plano geral** nos mostra integralmente uma personagem, dos pés à cabeça. No entanto, um plano geral pode incluir, além da personagem completa, o cenário que a envolve. Assim, podemos afirmar que o plano geral permite apresentar uma vasta quantidade de informação. Esta vastidão de informação pode ir até ao plano extremamente afastado, de grande amplitude, no qual a personagem pode acabar, eventualmente, por se diluir no espaço que a envolve.

A elevada quantidade de informação que este género de plano oferece ao espectador dá-lhe a possibilidade de uma leitura mais livre do que qualquer outra modalidade da escala de planos: ao contrário do que acontece com planos mais fechados como o grande plano ou o plano de detalhe, o plano geral não focaliza claramente a atenção sobre um objecto, um aspecto específico deste ou um elemento da acção. O espectador é, então, convidado a efectuar uma exploração perceptiva do plano na qual estabelece, subjectivamente, as suas próprias hierarquias dramáticas e os seus privilégios narrativos.

O afastamento em relação à acção ou às entidades mostradas, que o plano geral implica, permite captar a linguagem corporal das personagens, os seus movimentos e a relação entre eles. Apesar de ser o plano privilegiado pela estilística dos primórdios do cinema, o uso do plano geral com intuítos dramáticos foi caindo, contudo, em desuso com o decorrer do tempo no cinema americano, sendo recorrente, porém, a sua utilização no cinema europeu ou asiático, por exemplo. Neste último caso, o plano geral surge-nos sob uma das formas do plano-sequência, em que a justa distância e a temporalidade da imagem ganham especial relevo.

Na actualidade, e no cinema *mainstream*, é usado, sobretudo, como



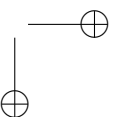
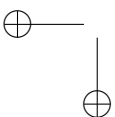


*establishing shot*, ou seja, como plano de situação, o qual descreve e contextualiza genericamente o espaço onde a acção decorre e a disposição das personagens intervenientes umas em relação às outras: planos gerais de um quarto ou de uma praça ou de um edifício que, normalmente, abrem uma cena, são disso exemplo. Esta percepção geográfica do espaço e da distribuição dos elementos nele é fundamental para o espectador criar uma geografia da acção nos planos seguintes, normalmente mais próximos.

Se podemos identificar como um dos benefícios do plano geral o aproveitamento que este possibilita da linguagem corporal das personagens (o que acontece, por exemplo, nos musicais ou nas artes marciais), bem como da relevância do espaço cénico para a caracterização dramática da própria acção e das personagens, não devemos esquecer, porém, que neste tipo de plano o objecto, a personagem ou a acção vêem a sua importância de certo modo esbatida ou dissolvida na vastidão do contexto circundante e dos elementos que compõem a imagem.

Para além da escala, os planos podem também ser classificados através do **ângulo**. O ângulo do plano por si mesmo (e ao contrário do que chegou a defender-se) não possui um significado estritamente codificado. Um plano picado, por exemplo, nem sempre significa uma situação de inferioridade da personagem. Normalmente, o valor de um plano depende da narrativa ou da ideia que serve, ou seja, não é independente dos planos com que se relaciona. Portanto, embora por vezes se tenha acreditado que um plano picado ou um contra-picado têm um significado imediato, por exemplo e respectivamente, de vulnerabilidade ou de domínio, e isso possa acontecer frequentemente, não existe uma regra universal de significação destes tipos de plano.

Em termos de ângulo, podemos afirmar que o **plano frontal** serve como norma e referência. De algum modo, este tipo de plano permite uma relação de neutralidade valorativa entre o observador e o objecto da observação. É o mais comum dos ângulos de enquadramento: a câmara é colocada sensivelmente ao nível dos olhos da personagem, de frente para ela. Podemos dizer, portanto, que se trata de um plano afectivamente asséptico, que dispensa qualquer valorização ou desvalorização da



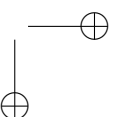


personagem, do objecto ou do acontecimento. A sua função é, portanto, mais descritiva do que crítica.

O **plano zenital** comporta igualmente uma importante função descritiva. Este tipo de plano consegue-se colocando a câmara na sua máxima verticalidade em relação à acção. Desse modo, permite como que mapear todo o espaço mostrado e localizar geograficamente as personagens e os objectos nesse mesmo espaço. Este efeito de mapeamento corresponde, metaforicamente, a uma espécie de percepção divina – ou seja, onisciente – dos acontecimentos, como se fosse possível tudo ver de uma só vez. Não sendo muito frequentemente utilizado, ele pode ser útil para mostrar diversos núcleos de acção que decorrem em simultâneo e cuja percepção global de outro modo se revelaria difícil. Daí que neste tipo de plano se recorra muitas vezes ao *travelling*, precisamente no sentido de expandir os limites do enquadramento. As personagens, os espaços ou os objectos tendem a aparecer como abstrações, como pontos reduzidos ao mínimo.

O **plano picado** mostra-nos a acção ou a personagem enquadrada diagonalmente de cima para baixo. A colocação da câmara pode ser efectuada deste modo com o objectivo de emular o ponto de vista de uma personagem (por exemplo, numa conversa entre alguém sentado e alguém em pé), situação em que a sua função tende a ser estritamente narrativa. Ou pode ser efectuada com propósitos retóricos e semióticos bem definidos: o ascendente da câmara em relação à personagem pode insinuar ou vincar uma subjugação desta. A personagem tende então a ver a sua relevância diminuída. A percepção ganha assim contornos crítica e afectivamente decisivos: fraqueza, inferioridade, submissão, perda, vulnerabilidade ou mesmo humilhação podem encontrar nesta convenção discursiva uma forma de apresentação bastante eloquente.

À semelhança do que sucede com o plano picado, o seu reverso, o **contra-picado**, que se consegue enquadrando a acção de baixo para cima – daí poder-se falar de um *low angle* (ângulo baixo) em inglês – pode, também ele, surgir apenas com o objectivo de emular o ponto de vista de uma personagem, respondendo a uma necessidade estritamente narrativa. De igual modo, à semelhança do que sucede com o







plano picado, o contra-picado pode responder a propósitos simbólica e dramaticamente deliberados. Neste caso, a lógica inverte-se: tendendo a engrandecer o objecto ou a personagem, a mostrá-lo como maior ou mais relevante do que ele na realidade é, todo um conjunto de efeitos afectivos podem ser conseguidos: a imponência, a superioridade, a predominância, a elevação ou, no limite, o endeusamento. Por isso, quase poderíamos chamá-lo de plano épico.

Através do **plano oblíquo**, as acções ou as personagens tendem a adquirir conotações afectivas vincadas. De algum modo, este tipo de plano procura emular perceptivamente um determinado estado anímico da personagem e, conseqüentemente, a insinuá-lo para o espectador: procura-se através dele sugerir ou tornar manifesta a instabilidade emocional de uma personagem ou a tensão dramática de uma dada situação. A sua estranheza perceptiva pode ser um factor decisivo que explique a sua utilização esporádica. No entanto, não devemos ignorar que essa mesma estranheza, pelas conotações que anteriormente referimos, pode ser um recurso retórico pertinente, se dramática ou plasticamente justificado, como sucede no filme de terror.

Certos tipos de plano ganham especial relevo em função da forma como contribuem para a **discursividade**, do papel que detêm na construção do discurso cinematográfico (estamos a pensar em especial no filme narrativo). De algum modo, eles permitem localizar o espectador em relação à própria acção mostrada (ou à personagem), levando-o para o seu interior ou distanciando-o da mesma. A sua relevância pode tornar-se, portanto, decisiva em termos afectivos e em termos perceptivos. Algumas das modalidades são descritas de seguida.

Comecemos pelo **plano subjectivo**. Usualmente, um plano mostramos uma dada acção a partir do seu exterior: a câmara limita-se, de algum modo, a testemunhar um determinado fenómeno ou descrever uma determinada entidade. Podemos, então, afirmar que a larga maioria dos planos são objectivos (aquilo que também se designa por câmara objectiva), precisamente no sentido em que colocam o espectador num lugar de observador exterior aos acontecimentos, ainda que privilegiado





e deliberado. A excepção é precisamente aquilo que aqui designamos por plano subjectivo. Esta ideia de subjectividade prende-se, precisamente, com o facto de neste tipo de plano a percepção corresponder ao ponto de vista de uma personagem (o sujeito) interveniente na própria acção – daí que, na terminologia anglo-saxónica, se designe por *POV*, ou seja, *point of view shot*. Neste caso, portanto, o espectador vê o que a personagem vê, desse modo ocupando o seu lugar em termos perceptivos e afectivos.

Esta coincidência entre a percepção da personagem e a percepção do espectador revela-se um modo particularmente eficaz, ainda que não exclusivo, de criação de empatia entre este e aquela. Podemos então afirmar que o plano subjectivo permite transportar o espectador para o contexto ou mesmo para o centro da acção, fazendo-o ocupar o lugar da personagem, como o comprova a utilização frequente nos videojogos (cuja linguagem, neste como noutros aspectos, é influenciada pelas convenções cinematográficas).

Porque significa uma mudança radical de regime perceptivo (do exterior para o interior da personagem e, conseqüentemente, da acção), é fundamental sublinhar que o plano subjectivo deve ser devidamente enquadrado por outros planos que identifiquem a personagem a cuja visão corresponde o plano subjectivo: se alguém vê algo, de quem é esse olhar? Sem estes planos de contextualização, o espectador pode sentir-se narrativamente desorientado.

Esta desorientação pode surgir igualmente a propósito daquilo que podemos designar por falsos planos subjectivos. Neste caso, a câmara parece ocupar o lugar de uma personagem, ou seja, apresentar uma perspectiva na primeira pessoa, mas, posteriormente, tal é desmentido – normalmente porque a personagem surge no enquadramento dentro do suposto plano subjectivo. A simulação da perspectiva de uma personagem torna-se, assim, enganosa.

Além de nos colocar no lugar da personagem, o plano subjectivo pode colocar-nos igualmente na posição de um objecto. De algum modo, o espectador contempla a acção como se fosse o próprio objecto: o percurso de uma bala, de um míssil ou de qualquer outro objecto arremessado é disso exemplo.

Um efeito semelhante ao do plano subjectivo pode ser conseguido colocando a câmara ligeiramente ao lado e atrás de uma personagem. Esta





aparece no enquadramento, mas a direcção do seu olhar assinala claramente o seu ponto de vista, desse modo fazendo convergir a percepção da personagem com a percepção do espectador. De igual modo, o dispositivo do campo/contracampo, que abordaremos posteriormente, tende a emular a lógica perceptiva do plano subjectivo, ainda que signifique sempre um acréscimo de exterioridade e distanciamento do espectador em relação à acção.

Se o plano subjectivo nos coloca no lugar da personagem, o **plano de reacção** coloca-nos, de algum modo, perante a personagem. Toda a acção ou acontecimento geram uma reacção – não fosse assim e a sua relevância dramática esbater-se-ia ou desapareceria, uma vez que sem consequências para as personagens, dificilmente o espectador poderia formular um juízo sobre o seu significado e as suas implicações. É na medida em que as personagens reagem que o espectador formula o seu juízo crítico ou se predispõe ao envolvimento afectivo. Assumindo como premissa cultural que uma narrativa vive em grande parte das emoções que os acontecimentos mostrados suscitam nas personagens, as quais, por sua vez, despoletam e influenciam as emoções dos espectadores, logo percebemos a relevância das reacções para um conhecimento tanto da vida interior das personagens como da experiência afectiva dos espectadores. São as reacções que alimentam as cadeias de acontecimentos que enredam o espectador.

Os planos de reacção (*reaction-shot*) são, como o nome indica, planos que permitem sublinhar de uma forma nítida essas mesmas atitudes ou emoções das personagens. Porque uma cena ou uma sequência tendem a concluir num pico dramático, estes planos assumem nessas circunstâncias um valor narrativo bastante evidente e, por isso, expressivamente vincado. No cinema narrativo, trata-se, portanto, de um tipo de plano importantíssimo, na medida em que assegura uma clara identificação das emoções, reacções ou atitudes das personagens e, desse modo, uma evidente ênfase do tom da cena, dos seus propósitos e do seu significado.

Falemos agora do **plano reflexivo**. Começemos por afirmar o seguinte: a lógica da transparência enunciativa tende a assumir-se como

*Livros LabCom*





preponderante no cinema narrativo. Significa isto que todos os recursos estilísticos e morfológicos tendem a ser utilizados com um propósito bem específico: criar a ilusão de um universo diegético autónomo, estabelecendo para o espectador um lugar de testemunha invisível directa e, simultaneamente, privilegiada dos acontecimentos. Assim, os diversos dispositivos utilizados (quer técnicos quer discursivos) devem, eventualmente, apagar-se da consciência do espectador.

Estas convenções discursivas tão caras à narrativa clássica são, porém, objecto de frequente desafio e contestação, originando modalidades discursivas de ruptura mais ou menos veemente dos códigos vigentes. De algum modo, podemos dizer que as próprias operações discursivas e o meio cinematográfico tornam-se, neste caso, deliberadamente perceptíveis, expondo para o espectador o *texto* fílmico como tal: o resultado de um labor técnico e criativo, de uma mediação.

O tipo de plano que aqui propomos distingue-se dos restantes, portanto, na exacta medida em que, ao contrário do que sucede habitualmente, não esconde, mas exhibe deliberadamente os sinais de uma construção textual. Faremos aqui referência a três modalidades fundamentais deste tipo de plano: aquele em que as personagens se dirigem claramente à câmara e, através desta, ao espectador; aquele em que as próprias matérias fílmicas se tornam perceptíveis; aquele em que o próprio processo de produção e realização do filme se torna notório.

No primeiro caso, a personagem dirige-se à câmara como se dialogasse directamente com o espectador, assumindo este como interlocutor, saindo desse modo do universo diegético e causando um sobressalto hermenêutico no espectador: como pode a personagem dirigir-se explicitamente ao espectador, ocupando estas duas figuras instâncias discursivas distintas?

No segundo caso, são as próprias matérias fílmicas que se tornam manifestas: película rasurada ou trémula, erros de iluminação, cortes abruptos entre planos ou sons descontextualizados são alguns dos exemplos. O texto fílmico chama a atenção para si mesmo através da materialidade da sua construção.

No último caso, trata-se de uma situação em que os próprios processos e procedimentos necessários à criação de um filme tornam manifesta a sua artificialidade: o realizador, tal como as equipas técnicas





e artísticas, podem tornar-se uma personagem da própria história, desconstruindo a ilusão de um universo diegético logicamente autónomo e sustentado.

Ao chamar a atenção para a própria construção discursiva, estes diversos casos apresentam uma dupla consequência: por um lado, quebram a imersão e a crença num mundo diegético autónomo e, desse modo, contrariam as premissas de transparência mais convencionais; por outro lado, interpelam provocatoriamente o espectador, instabilizando as suas convicções e desafiando as suas rotinas hermenêuticas.

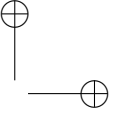
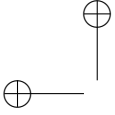
A discussão sobre o que seja um **plano-sequência** não foi ainda esgotada: poderá ele ser fixo ou, pelo contrário, implicará necessariamente um movimento de câmara? Se atendermos à designação, podemos afirmar que as duas modalidades são possíveis: existe plano-sequência quando num único plano se mostram diversas unidades de acção, ou seja, acção correspondente a diversas cenas.

Empiricamente, podemos constatar que neste tipo de planos se utiliza normalmente o movimento da câmara, uma vez que através deste podemos acompanhar um acontecimento em diversos espaços ou ligar diversas acções entre si. Podemos assim afirmar que neste tipo de plano se combinam diversos ângulos de câmara resultantes do movimento da mesma, sem cortes, em alternativa àquele que seria o procedimento discursivo comum: filmar essa acção em vários planos e ligá-los através da montagem.

O plano-sequência apresenta, portanto, acontecimentos correspondentes a mais que uma cena, ou seja, a uma sequência, sem o recurso ao corte. Como referimos, apesar de ser associado normalmente ao movimento de câmara, o plano-sequência pode eventualmente ser conseguido também num plano fixo, desde que haja uma nítida mudança de acção, de tempo ou de espaço (portanto, mudança de cena, ou seja, de unidade de acção) – através, por exemplo, da alteração da iluminação ou do cenário (passagem da noite para o dia, etc.).

Este recurso da linguagem cinematográfica assegura, de algum modo, uma percepção dos acontecimentos e uma leitura mais livre do seu significado por parte do espectador, uma vez que, não deixando a sua atenção de ser condicionada pela(s) escolha(s) do realizador, é-o de uma forma





menos determinista do que através do recurso à mudança deliberada e calculada de planos própria da montagem.

O **plano de situação** (ou, em inglês, *establishing shot*) é um plano fundamental para assegurar uma perspectiva geográfica clara e ampla do espaço da acção para o espectador. No fundo, este plano contextualiza os acontecimentos e permite-nos saber, por exemplo, quem intervém na acção, onde se encontra ou para onde se movimenta. Apesar da sua função parecer (e na realidade ser) extremamente prosaica, é fundamental para uma fácil inteligibilidade das acções.

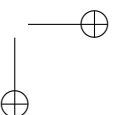
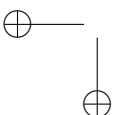
No plano de situação, a localização das personagens de uma acção é ilustrada num plano geral que abre a cena. Esta referência espacial prévia permite ao espectador acompanhar as acções posteriores das personagens de forma mais cómoda. Sem a existência dessas referências espaciais, a inteligibilidade estaria em risco, já que o desenrolar da acção é mostrado recorrendo a planos próximos (como acontece no grande plano, no plano médio ou no plano de detalhe) que não exibem a mesma quantidade de informação contextual que o plano geral.

Através do plano de situação conhecemos a localização recíproca das personagens, a sua localização em relação à câmara (e, logo, ao espectador) e a sua localização em relação aos objectos e ao cenário com os quais interagem. A sua importância é, portanto, sobretudo narrativa, na medida em que assegura a inteligibilidade dos acontecimentos, e não tanto dramática, já que essa função será melhor explorada nos planos mais próximos que lhe sucederão.

## Composição

A composição do plano respeita necessariamente à organização dos elementos que o constituem: personagens, objectos, espaços, volumes, manchas cromáticas, linhas de força, figuras, fundos, enquadramento, entre outros. A distribuição e hierarquização destes elementos é fundamental para captar, manter e dirigir a atenção do espectador, salientando ou esbatendo a importância relativa de cada um.

A composição do plano, ou seja, a forma como dispomos os elementos uns em relação aos outros, constituirá, portanto, a primeira preocupação





discursiva, e estética, na criação de uma imagem cinematográfica. Assim, o mais importante é termos em consideração que quando apresentamos uma situação dramática ou ilustramos uma determinada temática, pertençam elas ao registo ficcional ou documental, todos os elementos se implicam mutuamente. É distribuindo e relacionando estes diversos elementos no plano que organizamos e apresentamos a informação e, desse modo, sugerimos ou impomos hierarquias de valor, esquemas de atenção ou operações de sentido ao espectador.

De seguida, enunciam-se e caracterizam-se alguns dos elementos que devem ser tidos em conta na composição do plano cinematográfico. A propósito dos mesmos, importa fazer dois reparos: em primeiro lugar, que se alguns dos elementos enunciados são exclusivos da imagem fílmica, outros são partilhados com as mais diversas artes visuais, como a pintura, a fotografia ou a banda desenhada (daí que as tradições e convenções estéticas destas diversas artes se possam revelar influências a ter em consideração); em segundo lugar, que as recentes tecnologias digitais, através do aumento da flexibilidade na manipulação das imagens que proporcionam, permitem inúmeras variações sobre alguns dos elementos a seguir indicados, as quais, em função da sua recente novidade, carecem ainda de um inventário exaustivo e de uma categorização sistemática.

Aludimos já anteriormente a uma presumível distinção entre um cinema do plano e um cinema da montagem, duas concepções capazes de contrastar as suas intenções e demandas logo a partir dos princípios fundamentais que as organizam: a autonomia, por um lado, a justaposição, por outro. Num caso, trata-se de pensar um plano em si mesmo, auto-suficiente nas suas implicações e hipóteses de leitura, que confia na distância e na integridade espacial e cronológica da acção ou na plasticidade ou dinâmica como características estéticas que, de algum modo, viram o plano para si mesmo; no outro, temos um cinema que privilegia assumidamente uma das mais relevantes características da linguagem cinematográfica, a montagem, com tudo o que tal tem de crítico: a ideia de que cada plano só adquire sentido pleno em função do contexto em que se integra, ou seja, em função das relações que estabelece com as restantes imagens – trata-se de pensar uma imagem em função das restantes.

*Livros LabCom*





Seja qual for a modalidade ou o género de imagem, começaremos sempre a pensá-la ou imaginá-la pelo **enquadramento**. Para certos realizadores, o enquadramento é um factor fundamental na definição da sua estética, do seu estilo, da sua visão. Para estes autores, um plano parece normalmente em vias de se fechar numa unidade autónoma, criteriosa e escrupulosamente pensada e encenada, cheia de significados quer formais quer de conteúdo. Alguns dos nomes para quem o enquadramento do plano é, em muitas obras, absolutamente fundamental na definição do seu estilo são Andrei Tarkovski, Michelangelo Antonioni, Peter Greenaway, Theo Angelopoulos, Wong Kar-wai ou Manoel de Oliveira. Nestes casos, o plano não é pensado para a montagem, mas para si mesmo – e o enquadramento denota isso mesmo, através do grande cuidado da encenação.

Portanto, falemos de um cinema do plano ou de um cinema da montagem, o enquadramento é sempre um aspecto fulcral que deve ser tomado como uma prioridade. Antes de mais importa notar que, por norma, no cinema narrativo, um plano deve respeitar as personagens, os acontecimentos ou os objectos que mostra: não cortar cabeças nem pés é um dos mandamentos essenciais. Tal acontece tanto nos planos fixos como nos planos em movimento. Se no primeiro caso o enquadramento tende a ser estável e mais facilmente conseguido, no segundo caso a oscilação e fluidez do movimento de câmara exige uma reforçada atenção. Por maioria de razão, a câmara à mão coloca ainda mais dificuldades. De qualquer modo, um bom enquadramento é, em qualquer destes casos, fundamental, já que o arranjo dos elementos de um plano determina o seu valor visual e o seu valor dramático, a sua leitura e a sua expressividade.

O enquadramento é o primeiro passo para se construir uma imagem, separando o que lhe pertence e o que lhe é exterior, ou seja, impondo-lhe limites, e distribuindo os elementos no seu interior em relação a estes limites. Um dos aspectos fundamentais, e dos primeiros a ter em conta, prende-se com a relação entre a figura e o fundo, ou seja, com o modo como ordenamos a informação: se a figura tende a exigir o destaque (e nessa medida a requerer o contraste), o fundo tende a requerer o preenchimento (e nesse sentido a criar um contexto). Há sempre, de qualquer modo, uma dialéctica em que ambos os factores se relacionam.







A respeito do enquadramento vale sempre a pena notar que ele se organiza, geralmente, em função de um ponto nevrálgico: o centro da imagem. Este privilégio da centralidade foi desde há muito aceite pelas diversas artes e tradições visuais. Nos anos 30 e 40, em Hollywood, a acção era bastante restringida ao limite do ecrã e centrada, sendo que, e apesar das excepções recorrentes, as quais denotam cada vez mais a influência de gramáticas específicas de outros formatos como os *video-clips* e a publicidade, esta norma permanece dominante. Por outro lado, não devemos esquecer que a relevância do centro não pode ser desligada da adopção da perspectiva como modo comum de representação e da simetria entre ponto de vista e ponto de fuga que ela impõe.

Um enquadramento equilibrado ou harmonioso tende a facilitar a leitura da imagem, o que não significa que a ruptura de convenções não seja uma possibilidade, por vezes até uma exigência. Não existe uma disposição ideal, universal e eterna dos elementos numa imagem. Mas, como é fácil de constatar, algumas determinações lógicas podem ser adoptadas de modo a encontrar soluções adequadas de enquadramento: a composição triangular, a qual desenha uma espécie de triângulo a partir do centro é um desses casos; a lei dos terços, que consiste na divisão de uma imagem através de duas linhas verticais e duas linhas horizontais equidistantes, cuja intercepção assinala os pontos fortes da imagem é outro. A simetria ou o equilíbrio são modos de buscar uma harmonia que não sendo imperiosa, é muitas vezes visualmente benéfica.

Para ajudar no enquadramento do plano, alguns princípios, de nenhuma forma universais, mas que possuem alguma validade empírica, podem ser tidos em conta: num plano apertado, em que o objecto surge constrangido pela moldura, tem-se a sensação de opressão; uma ligeira assimetria na composição do plano dá profundidade ao mesmo; composições verticais e horizontais denotam solidariedade; composições na diagonal ou oblíquas denotam tensão. Se estes princípios estão sempre em vias de ser contrariados pelas suas excepções, parece-nos que não deixam de sugerir directrizes que vale a pena ponderar, mesmo se em certas situações devemos atender às respectivas especificidades: no campo/contra-campo, por exemplo, a composição do plano deve ter em conta a linha do olhar, a qual determina uma composição assimétrica do plano – contudo essa assimetria é compensada pelo plano que se lhe





segue: em conjunto, constituem uma espécie de díptico perfeitamente equilibrado e perceptivamente harmonioso.

A disposição dos elementos no plano é imediatamente condicionada pelos seus limites e configuração. A história do cinema apresenta-nos diversos tipos do que podemos designar por formatos, os quais resultam daquilo que normalmente se designa por *aspect ratio*, a **proporção** entre a altura e a largura do fotograma. A escolha do formato constitui o primeiro factor determinante para a imagem que iremos criar ou captar.

Neste aspecto, as formas herdadas da pintura e da fotografia são decisivas. A tendência para a adopção de um modelo rectangular tornou-se predominante desde bastante cedo na história do cinema, com pioneiros como Edison, Dickson, Lumière ou Méliès, entre outros. Posteriormente, no início da década de 1930, a Hollywood Academy of Motion Picture Arts and Sciences haveria de instituir a proporção de 1:1.33, a qual se viria a tornar o formato cinematográfico padrão durante décadas, em todo o mundo, e, mais tarde, igualmente o padrão televisivo.

Mas este não foi o único formato utilizado desde então, nem é o mais comum actualmente. Por exemplo, os formatos *wide screen* (ecrã largo) foram os principais desafiadores dessa convenção. Temos, entre outros, os casos emblemáticos do *Cinemascope* e do *Cinerama*, os quais respondem, em larga medida, a partir dos anos 1950, a uma tentativa de renovar o apelo e a espectacularidade da imagem cinematográfica, cuja preponderância na cultura visual se via seriamente ameaçada pela televisão.

Qualquer que seja o formato adoptado, a modalidade rectangular (em detrimento da quadrangular, por exemplo) da imagem cinematográfica acabaria por prevalecer até à actualidade, nas suas diversas proporções. Hoje em dia a maior parte dos filmes são feitos com uma proporção de 1:1.66, 1:1.85 ou 1:2.35. Em certa medida é essa largueza da imagem que lhe dá uma sensação de imponência e nobreza cinematográfica. Quanto mais larga, mais cinematográfica a imagem).

Contudo, de forma mais regular ou mais pontual, diversas soluções se foram oferecendo como excepções ou transgressões. Alguns cineastas, como Murnau em “Aurora” (que usou um enquadramento quase quadrado) ou Abel Gance em “Napoleão” (que usou o formato de tríp-





tico), contam-se entre aqueles que procuraram fugir a esta espécie de norma. Apesar disso, o recurso a estas soluções ou outras (como as molduras ovais e circulares ou o uso da íris) não conseguiu nunca contrariar esta herança e convenção de representação rectangular e horizontal – basta reparar que nunca uma solução vertical chegou a colocar-se como hipótese.

Tudo isto leva-nos a extrapolar que da herança clássica da pintura e da fotografia, o género adoptado foi a paisagem e não o retrato – possivelmente porque o cinema desde sempre tendeu a privilegiar a acção e não a personagem, ou seja, a cena e não a figura. Ainda assim, devemos ter em atenção que quer o *split-screen* quer as vídeo-instalações quer os novos ecrãs digitais quer os videoclips ofereceram muito frequentemente alternativas de formato e proporções.

Também neste aspecto devemos realçar, porém, que, mais do que conhecer as medidas exactas, o importante é, necessariamente, perceber as potencialidades e implicações discursivas de cada formato. Assim, se antes da introdução generalizada dos ecrãs largos predominavam as acções em interiores e uma narrativa assente no diálogo, com o surgimento dos formatos panorâmicos, as cenas de acção espectaculares e as vastas paisagens dos cenários exteriores assumiram uma inusitada importância. Podemos dizer que no caso dos ecrãs mais largos é a vastidão do horizonte que se oferece como tentativa temática e estética, ao passo que nos ecrãs mais comuns o grande plano acaba por assumir especial relevo e servir privilegiadamente o rosto.

Mas também aqui a actualidade parece em vias de multiplicar as propostas de formato. E, eventualmente, podemos encontrar-nos perante a necessidade de rever os postulados desde há muito aceites. Todo um novo conjunto de dispositivos que servem de suporte às imagens em movimento têm vindo a proliferar: sejam os minúsculos ecrãs dos telemóveis, sejam os ecrãs interactivos dos computadores, sejam os ecrãs múltiplos da vídeo-arte e das instalações. Estaremos então no dealbar de novas estilísticas? Haverá novos desafios e conseqüentemente novas propostas estéticas na forja? Também aqui o que se impõe é a percepção e a compreensão das implicações que estes novos formatos haverão de acarretar.





A **moldura** estabelece os limites da imagem. É uma herança do Renascimento e da pintura em perspectiva. Neste modo de representação, os limites do quadro ajudam a desenhar as linhas de fuga, as quais contribuem para a criação da ilusão de tridimensionalidade do espaço e dos objectos. Até à época do *Quattrocento*, os limites da imagem representada não eram tão geometricamente rigorosos. Pelo contrário, eram bem mais aleatórios, variando segundo a forma dos próprios suportes: fachadas, retábulos, pratos, medalhas, etc. A partir de então, a institucionalização de uma moldura rectangular enquanto limite privilegiado da imagem tem outra consequência, a qual se liga com a ilusão de tridimensionalidade atrás referida: ela ajuda também a direccionar a atenção do olhar para o seu conteúdo, a confluir para o centro.

Apesar da cultura visual actual estar intimamente ligada à representação em perspectiva, ou seja, à rectangularidade da moldura delimitadora e à distribuição homogênea dos elementos no espaço, diversas formas podem ser utilizadas para romper com este conjunto de convenções: por exemplo, recorrendo a molduras ovais, circulares, triangulares ou de outros formatos; utilizando lentes peculiares como as teleobjectivas, as grandes angulares ou as *olho-de-peixe*; criando efeitos e aplicando filtros que distorcem os volumes e os contornos dos objectos, como as anamorfoses; apresentando imagens bidimensionais, como sucede nos filmes de animação; recortando os objectos através de desenquadramentos ou de enquadramentos menos ortodoxos. Ainda assim, como facilmente podemos constatar, a moldura rectangular e horizontal e a proporcionalidade dos objectos tendem a apresentar-se como a morfologia-padrão da imagem cinematográfica.

Se podemos falar de uma moldura da imagem, o certo é que, normalmente, na imagem cinematográfica, a moldura está materialmente ausente, sendo apenas sugerida pelos limites do quadro. Ainda assim, podemos constatar que é possível criar formas de enquadramento que podemos entender como molduras (ornamentais, se quisermos), resultantes quer da aplicação de efeitos ópticos quer mesmo da disposição de objectos na imagem que a ladeiam. No primeiro caso, temos exemplos como a íris, a desfocagem ou a divisão do ecrã. No segundo caso, podemos indicar soluções como portas, janelas, buracos de bala e de fechadura, sombras, paredes ou colunas, entre outras.





Com as tecnologias mais recentes, tempos vindo a constatar a proliferação de molduras da mais diversa natureza, com as mais variadas funções, adquirindo múltiplas formas. As emissões televisivas, as páginas de Internet ou os interfaces dos videojogos são alguns dos exemplos onde o emolduramento das imagens ganha – por razões semióticas, umas vezes, por razões estilísticas noutras –, uma especial relevância. É como se uma espécie de *mise-en-abîme* constante, feita de imagens dentro de imagens, de narrativas dentro de narrativas, de ideais dentro de ideias, se oferecesse ao espectador. A imagem cinematográfica, naturalmente, não escapa à influência dessas novas formas visuais.

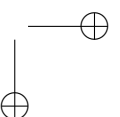
Esta ideia de *mise-en-abîme* parece estender sempre a imagem para o exterior de si própria. Assim, como é fácil constatar, se a ideia de moldura é fundamental, uma vez que é ela que constitui a imagem em imagem, que traça os seus limites, que a isola, que a circunscreve do resto dos fenómenos e, no fundo, constrói hierarquias e orienta a sua leitura, ao separar o espaço representado do espaço da apresentação, ela cria, igualmente, o dentro e o fora-de-campo. Se o que está dentro de campo, ou seja, a imagem propriamente dita, ocupa inevitavelmente o topo da nossa hierarquia de atenção, não devemos esquecer que o fora-de-campo pode ter, também, decisivas implicações semióticas, retóricas ou dramáticas, através das relações que estabelece entre o que é perceptível e o que é inteligível: bastará pensarmos no dispositivo discursivo do campo/contra-campo ou no *split-screen* para constatar esta realidade.

Uma imagem é uma realidade complexa. Feita de **linhas, superfícies e eixos**. Todos estes factores possuem implicações ao nível da composição e da leitura das imagens. De uma forma resumida e aproximada, podemos caracterizar os efeitos perceptivos e estéticos que os vários tipos de linhas e a sua disposição podem provocar no espectador.

Assim, podemos afirmar, por exemplo, que:

- as linhas curvas indiciam sensualidade e mesmo fluidez;
- as linhas direitas indiciam masculinidade e fixidez;
- as linhas que sobem para a direita significam ascensão;
- as linhas que descem para a direita sugerem a ideia de queda;

*Livros LabCom*





- as composições fechadas provocam sensações de encerramento ou opressão;
- as composições abertas sugerem sensações de evasão e relaxamento.

Mas não são apenas as linhas que permitem jogos de significação formal. As superfícies e manchas podem, igualmente, insinuar diversos efeitos estéticos, como, por exemplo, os fundos monocromáticos ou as largas manchas de um cenário. A este propósito, é sempre conveniente recuperar e realçar uma das distinções fundamentais da história da arte, proposta por Wölfflin, que aqui apresentamos muito brevemente: por um lado, temos a forma de representação linear (que, no fundo, significa ‘ver por linhas’, privilegiando os contornos), por outro, a representação pictórica (‘ver por manchas’, ou seja, privilegiando os volumes). Se em algum tipo de cinema esta distinção se revela fundamental é, sem dúvida, no cinema de animação (mas noutros géneros é igualmente possível encontrá-la).

As linhas irregulares, quebradas e recurvas do expressionismo alemão, as *anamorfoses* de muito do cinema experimental impressionista dos anos 1920, as formas profundamente geométricas do cinema puro desta mesma década, a volumetria acentuada das imagens criadas para a animação digital, a indistinção de manchas e linhas típica quer da montagem rápida impressionista quer das propostas de Stan Brakhage, contam-se entre alguns dos exemplos em que as formas essenciais da representação plástica são determinantes.

Mas se todos estes exemplos remetem essencialmente para concepções e práticas de cinema experimentais ou de animação, a verdade é que também no cinema narrativo mais convencional a riqueza plástica pode acrescentar valor estético à obra através da composição da imagem: as linhas horizontais nos grandes épicos, a inclinação dos planos em cenas de maior agitação narrativa ou intensidade dramática no filme de terror ou no *film noir*, por exemplo.

Como todas as outras imagens, também o plano cinematográfico lida com questões de ordem espacial (e, mais do que qualquer outra, como veremos, igualmente com questões de ordem temporal). Compor uma





imagem é, em larga medida, organizar espacial e temporamente os diversos elementos que a compõem. O lugar que cada elemento ocupa na imagem pode revelar-se decisivo para determinar o seu valor relativo: em termos de primazia ou discricção, de supremacia ou inferioridade. Podemos, assim, indicar um conjunto de eixos determinados pelas condições de percepção próprias do ser humano e da relação deste com o espaço.

Se tivermos em conta as condicionantes a que a lei da gravidade obriga o ser humano, encontramos o eixo da verticalidade. Este eixo estabelece a relação entre o alto e o baixo: panorâmicas verticais ou planos picados são, em grande medida, resultantes destas condições de percepção.

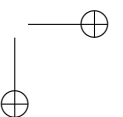
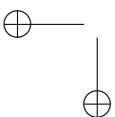
Relacionado com o movimento, ou seja, com a possibilidade de locomoção, encontramos o eixo da profundidade, o qual põe em relação a frente e a retaguarda. Assim, por um lado, a imagem cinematográfica lida com movimentos de aproximação e afastamento dos actores em relação à câmara; por outro, o movimento pode ser feito pela câmara em relação aos objectos ou acontecimentos percebidos.

A configuração simétrica do corpo humano permite-nos falar ainda de um eixo de lateralidade, o qual se estende entre a direita e a esquerda. Também aqui o recurso à panorâmica ou ao *travelling*, bem como a composição simétrica das imagens, são algumas das modalidades em que este eixo da lateralidade ganha especial relevância em termos de composição e hierarquização do plano.

Esta grelha de relações e categorias deve ser tida em conta na composição da imagem cinematográfica, não só na medida em que cada plano estabelece relações de complementaridade ou contraste entre os elementos que o constituem, mas igualmente com as imagens que o antecedem ou lhe sucedem.

Assim, podemos referir a distinção entre os dois géneros clássicos da pintura (a paisagem e o retrato) como exemplos ilustrativos destes diversos eixos. Mas também a montagem no plano e a profundidade de campo, o picado e o contra-picado, o plano rasante e o plano zenital, a panorâmica acelerada ou o zoom, o plano de pormenor ou os *raccords* de direcção remetem para esta múltipla espacialidade que organiza a imagem cinematográfica.

*Livros LabCom*





Ao contemplar uma imagem, o espectador estabelece, de forma muitas vezes inconsciente, mas previamente projectadas pelo autor, **hierarquias** de atenção, pois existem elementos ou aspectos que ganham predominância sobre os restantes. Compor uma imagem pode (ou deve, mesmo) servir, também, em grande medida, para organizar discursivamente esses elementos, para criar entre eles relações de valor que hão-de revelar-se contributos decisivos para a riqueza semântica de uma obra.

A forma como lemos as imagens e como construímos o seu sentido é uma consequência, em grande parte, do valor relativo que cada elemento possui. Nem as imagens se apresentam perante o espectador de um modo indiferente (pelo contrário, elas são, frequentemente, objecto de uma ponderação, de um estudo, de um cálculo minucioso); nem o espectador se confronta com as imagens isento de expectativas (pelo contrário, todo um conjunto de rotinas, de códigos, de hipóteses fazem dele um sujeito voluntariamente activo e não visualmente ingénuo).

Arriscamo-nos a afirmar que as combinações de todos os elementos que constituem uma imagem são não apenas múltiplas, mas também infinitas. Uma vez, são os pequenos detalhes, as ínfimas variações que determinam a valia estética ou semiótica de uma imagem. Noutras ocasiões, são as radicais mutações da mesma a constituir um factor decisivo. Em todo o caso, trata-se sempre de saber em que ordem e com que prioridade a nossa atenção lê e descodifica uma imagem.

Mesmo não sendo exaustivos, e assumindo sempre a existência de excepções, podemos estabelecer uma série de relações contrastantes em que o primeiro elemento possui um predomínio perceptivo (ou mesmo semântico) sobre o segundo. Quer isto dizer que, por norma, a nossa atenção tende a favorecer:

os olhos antes do rosto,  
o rosto antes do corpo,  
a pessoa antes do objecto,  
o movimento antes da inércia,  
a figura em detrimento do fundo,  
o centro em detrimento das margens,  
o claro antes do escuro,  
o topo antes do baixo,  
a frente antes da profundidade,







o grande em detrimento do pequeno,  
o focado antes do desfocado,  
o rápido sobre o lento,  
o próximo antes do afastado,  
a cor antes do preto e branco,  
a imagem antes da escrita

Como dissemos, são múltiplas as combinações possíveis, e do arranjo dos vários factores podem surgir sempre desvios ou excepções. Em todo o caso, parece-nos que um especial cuidado relativamente às hierarquias de atenção que se pretende insinuar ou vincar é fundamental para a coerência e sucesso da composição do plano, podendo daí advir ganhos em termos dramáticos, narrativos, afectivos e cognitivos.

Por outro lado, vale a pena recordar que o plano cinematográfico inclui na sua caracterização a duração – daí que seja importante pensar também no modo como um plano começa e acaba, no que acontece entre esses dois pontos e, igualmente, no modo como se integra hierarquicamente numa cena, numa sequência ou num filme.

A **pose**, isto é, a forma como a personagem (ou um objecto) se apresenta perante a câmara é um outro aspecto a ter em conta quando compomos uma imagem. Podemos identificar quatro tipos fundamentais: frontal, a três quartos, de perfil e de costas. De algum modo, e pela ordem indicada, cada um destes modos de apresentação de uma personagem ou objecto cria no espectador uma ideia de decrescente empatia em relação aos mesmos. No momento da encenação, este é outro factor que não pode deixar de ser tido em conta.

Na pose frontal, o espectador sente-se profundamente implicado (como já referimos, procuramos antes de tudo as faces e os olhares das personagens). Podemos, assim, dizer que o espectador ocupa um lugar de interlocutor directo em relação às personagens ou de observador privilegiado do objecto. De algum modo, podemos mesmo afirmar que esta frontalidade imediata pode conduzir ao excesso de intimidade; daí que o recurso à pose frontal tenha decaído ao longo da história do cinema narrativo, embora certos géneros como o filme de terror ou o musical se tenham socorrido dele abundantemente.





Na pose a três quartos, o espectador coloca-se numa situação de exterioridade em relação à acção ou à personagem, mas ainda suficientemente implicado com estas para estabelecer laços de empatia – daí que esta configuração seja frequentemente utilizada no campo/contracampo contemporâneo (e não no original, o qual implicava precisamente a pose frontal referida anteriormente), situação em que o equilíbrio entre o distanciamento e o envolvimento permite ao espectador partilhar as emoções das personagens, respeitando, contudo, a autonomia narrativa da cena.

Na pose de perfil, o espectador sente-se numa situação de ruptura em relação à personagem e aos acontecimentos, como se lhe fosse vedada uma fácil ou imediata empatia com os mesmos. O efeito de estranheza e distanciamento é aqui bastante nítido. Sente-se uma espécie de incómodo. É usado muitas vezes no registo de depoimentos ou para apontar a direcção do olhar de uma personagem.

Esta situação de estranheza e distanciamento encontra na pose de costas a sua manifestação mais extrema. Neste caso, o espectador sente-se como que ausente ou ignorado pela narrativa. Desse modo, qualquer possibilidade de empatia tende a ser inibida. Pode ser usado para ocultar a identidade de uma personagem ou para esconder as emoções, apresentando estas de um modo discreto, ou mesmo para provocar deliberadamente a confusão no espectador. É bastante incomum e evitado em qualquer arte visual, exigindo soluções por vezes artificiosas de encenação (como na Última Ceia). Porque deprecia o seu trabalho, os actores tendem a recusar actuar de costas para a câmara.

Uma imagem pode ser feita de várias **imagens simultâneas**. Salienciamos aqui as duas modalidades fundamentais de coexistência de imagens num mesmo plano cinematográfico: a divisão do ecrã (ou *split-screen*) e as sobreposições. A título de exemplo, podemos referir que a divisão do ecrã pode ser efectuada por motivos estritamente gráficos, situação em que ajuda a criar dinamismo ou estranheza, mas pode ser igualmente utilizada com fins narrativos. Neste segundo caso, o *split-screen* pode ser utilizado para:

- mostrar acções que decorrem simultaneamente, permitindo criar *suspense* em função da contraposição das acções;





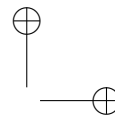
- mostrar acções contíguas ou sucessivas, permitindo uma espécie de onisciência divina que se pode estender no espaço e no tempo;
- mostrar, através de efeitos ópticos ou digitais, elementos heterodiegéticos (isto é, exteriores ao mundo da história que se conta), mas temática ou narrativamente alusivos à acção que se mostra;
- mostrar diversas perspectivas de uma mesma acção ou objecto, de alguma forma emulando as soluções de representação cubista;
- mostrar diversas histórias em simultâneo, permitindo uma espécie de escrutínio do universo humano na sua mais ampla extensão;
- mostrar diferentes aspectos de um objecto ou evento, mesmo de origem muito diversa.

Como vemos, várias imagens podem, portanto, ser associadas num mesmo plano, potencializando as leituras das mesmas e a associação, diversamente motivada, de ideias. Esta motivação acabará por se revelar sempre como o elemento fundamental, do ponto de vista criativo: o recurso ao *split-screen* deverá ser sempre claramente justificado.

Se é certo que o recurso ao *split-screen* é relativamente escasso no cinema, podemos, porém, encontrar contextos em que acabou por criar uma certa tendência estilística ou respondeu a intuítos de experimentação. Assim, não é raro vê-lo associado à banda desenhada, da qual, aliás, herda a lógica discursiva. Também o *videoclip* é um género audiovisual onde a divisão do ecrã, por motivos rítmicos ou plásticos, é frequentemente usada. No cinema experimental, a década de 1920 foi igualmente um período de utilização mais ou menos frequente do ecrã dividido que coincide com o dealbar do design gráfico, momento em que uma imagem é submetida às mais diversas operações. Em muitos aspectos, podemos fazer remontar a lógica da divisão da imagem à era medieval (retábulos e manuscritos assentam a sua lógica de comunicação na criação de diversas instâncias e níveis discursivos). Mas mesmo cineastas como Greenaway fizeram do ecrã dividido um elemento fundamental do seu repertório estilístico. E o próprio cinema *mainstream* e narrativo haveria de circunstancialmente tomar este recurso como solução – sobretudo de meados dos anos 1960 aos anos 1980.

*Livros LabCom*



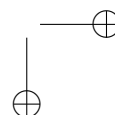


A sobreposição de imagens é outro dos dispositivos que pode influir na composição do plano através da simultaneidade de elementos, sendo muitas vezes utilizada para associar duas ideias ou acontecimentos. Frequentemente utilizada durante o cinema mudo (em que conhece o seu período áureo, certamente devido à inexistência de diálogo capaz de verbalizar os estados emocionais das personagens ou a vastidão de implicações de um acontecimento), o seu uso tornou-se progressivamente mais raro – porém, com o advento das novas tecnologias, multiplicaram-se as variações deste recurso.

É, portanto, durante os anos 1920, sobretudo no cinema experimental dos impressionistas franceses, dos dadaístas e dos surrealistas, mas igualmente de realizadores bem mais próximos das convenções narrativas – de todos, um dos mais importantes sendo certamente Murnau – que a sobreposição adquire foros de grandeza artística. No período clássico, por seu lado, não desaparecendo por completo este uso criativo das sobreposições (principalmente para figurar estados mentais invulgares, como sonhos ou alucinações), a função das sobreposições torna-se bem mais prosaica e incipiente.

As inserções gráficas podem ser consideradas uma modalidade similar de composição da imagem. Apesar de o cinema mais convencional se ter afastado da escrita e da grafia logo que os intertítulos se revelaram desnecessários devido à introdução do som síncrono, as últimas décadas parecem sugerir um retorno à dimensão multimidiática da imagem cinematográfica. A integração de elementos típicos das artes gráficas em imagens que, por norma, reproduzem ou tentam reproduzir uma percepção fotográfica da realidade tem sido desde os anos 1930 uma exceção (como se vê nas obras de Godard ou de Greenaway), sendo que o cinema de animação, porém, desde sempre viveu deste expediente, como o comprovam as onomatopeias.

Na composição da imagem cinematográfica, mais do que em qualquer outra, é imprescindível ter em conta o **fora-de-campo** (ou seja, aquilo que não está perceptível na imagem, mas é inteligível no contexto discursivo) e as suas possibilidades dramáticas e narrativas, cognitivas e discursivas. Sabemos que o fotograma é uma imagem delimitada – a moldura cria, num mesmo processo, o dentro de campo e o fora-





de-campo, e adivinhamos que estas duas instâncias estão nitidamente correlacionadas.

Como é claro, o fora-de-campo não é um exclusivo do cinema – em todas as outras artes visuais, da pintura à fotografia, mas mesmo na literatura ou na música, podemos falar de algo equivalente. Porém, é certamente no cinema que estes espaços (o campo e o fora-de-campo) se imbricam do modo discursivamente mais rico, criando aquilo que podemos designar por universo filmico total. Importa, assim, antes de mais, tipificar as modalidades do fora-de-campo:

Antes de mais, devemos falar de um fora-de-campo diegético, ou seja, de tudo o que faz parte do mundo de uma história (quer espacial quer temporalmente), mas que não é perceptível no enquadramento.

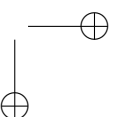
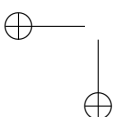
Existe igualmente um fora-de-campo extradiegético, ou seja, uma instância que vai para além da história que se conta, que podem ser, por exemplo, os outros filmes com que uma história entra ou pode entrar em relação, ou mesmo a instância da realização e produção (os autores).

O fora-de-campo pode ser igualmente heterogéneo, ou seja, aquilo que vemos na imagem pode relacionar-se com o que lhe é exterior e simultaneamente diferente: o genérico, o making-of, o trailer, etc.

De um ponto de vista físico, podemos identificar cinco modalidades do fora-de-campo: o que se estende para cima do limite da imagem (superior), o que se estende para baixo (inferior), os que se estendem para os lados (lateral), o que se estende para a frente, na direcção da câmara ou do projector (frontal). Um outro tipo de fora-de-campo (posterior) tem a ver com aquilo que está no cenário, mas se encontra escondido por um qualquer objecto.

Temos ainda o fora-de-campo sonoro, em muitas instâncias fundamental para se contextualizar, construir e interpretar a acção quer temporal quer espacialmente, quer mesmo causalmente. O som *off-screen* e a *voz-off* são duas das modalidades do fora-de-campo sonoro.

Por fim, gostaríamos de destacar o fora-de-campo fundamental: a mente do próprio espectador. Em última instância, é a este nível que tudo se decide. A mente do espectador funciona como uma espécie de espelho, janela ou tela onde o filme é refeito e ganha o(s) seu(s) sentido(s) último(s). A mente será, precisamente, o centro de interpelação definitivo, umas vezes de modo absolutamente explícito, outras de modo





discreto. Há o que vai ficando fora de campo e permanece na memória do espectador. Há as expectativas que se vão criando para o desenrolar e o desfecho da história. Tudo isto acontece fora de campo, mas liga-se ao filme (e, de algum modo, a um outro pólo do fora-de-campo, a mente, a imaginação do autor).

Não raro as próprias personagens entram em diálogo com o espectador, olhando ou apontando para o exterior da imagem. Quer a linha do olhar quer o campo/contra-campo são dispositivos que assentam (ou se integram) precisamente na lógica do fora-de-campo. De igual modo, os movimentos de câmara estabelecem com o fora-de-campo uma relação indispensável, ora o expandindo ora o restringendo.

Mas é naquilo que pode esconder ou sugerir, nas surpresas ou imprevistos que pode oferecer, nos vínculos que deixa adivinhar, que o fora-de-campo se revelará decisivo – estratégias narrativas como o *deus-ex machina* ou géneros cinematográficos como o cinema de terror não dispensam, nesse aspecto, o fora-de-campo.

Assim, o fora-de-campo permite-nos constatar que o espaço (e o tempo, aliás) fílmico vai bem para além da imagem visível, e, pelo uso dramático e narrativo que tão frequentemente é feito dele, podemos dizer que a importância do que está na imagem e do que está fora dela é muitas vezes, em termos de inteligibilidade ou de significação, equivalente.

Além do já referido cinema de terror, podemos referir, a título de exemplo, muitas outras utilizações do fora-de-campo: os movimentos de câmara que suspendem a revelação; os planos fechados (e correspondente restrição de campo) que podem conduzir ao choque, à surpresa ou ao engodo; o *raccord* mais inventivo; a metonímia mais económica; a insinuação e a ocultação. É toda uma imensidão de efeitos discursivos que se joga na relação entre o que se refere e o que se infere. Ou porque queremos esconder ou porque não podemos mostrar, o fora-de-campo parece inesgotável nas suas possibilidades. Descurar isso é descurar uma das modalidades fundamentais da relação entre o visível e o invisível no cinema.





## Fotografia

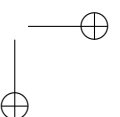
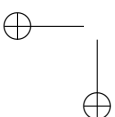
A cinematografia (que significa escrita do movimento) está dependente, em larga medida, da fotografia (que etimologicamente significa escrita da luz). Daí que o trabalho sobre as propriedades fotográficas da imagem, seja na utilização de meios analógicos seja na utilização de meios digitais, se revele de uma importância fulcral. Estas propriedades são muito variadas e o seu domínio é imprescindível na criação da imagem cinematográfica. Os aspectos que vamos aqui focar são os seguintes: a cor, a luz, as lentes, a focagem e a textura.

A **cor**, ou o espectro cromático, é um dos aspectos que pode ser trabalhado do ponto de vista fotográfico: uma imagem pode ser a cores, conter as inúmeras variantes de cinzento ou apenas preto e branco. Pode também privilegiar as cores primárias, definir tons com grande precisão ou esbatê-los.

Não sendo possível elaborar uma tipologia exaustiva dos significados das diferentes cores – uma vez que eles dependem do contexto em que estas se integram –, podemos, contudo, relevar algumas características empiricamente constatadas. Deste modo, podemos distinguir entre cores frias e quentes, próximas e distantes, suaves e fortes. Assim, as cores frias, como o azul ou o verde, por exemplo, tendem a criar um distanciamento afectivo por parte do espectador. As cores quentes, como o vermelho ou o amarelo, tendem a causar um impacto cromático imediato sobre o espectador. As cores suaves tendem a sugerir serenidade.

Sensações de melancolia ou festividade, recato ou exuberância, alegria ou tristeza, por exemplo, podem encontrar na paleta cromática um importante auxiliar semiótico. Assim sendo, a cor pode cumprir numa imagem diversas funções discursivas, dentre as quais destacamos a criação da tonalidade emocional de um espaço, a atmosfera dramática de uma acção, a caracterização de uma personagem ou a definição da identidade visual de um filme.

A cor no cinema está muitas vezes associada a certos géneros, certas tecnologias ou certas tradições. Assim, o esplendor e a invulgaridade do *technicolor* acaba por estar intimamente relacionado com géneros clássicos e extremamente codificados como o melodrama ou o musical, em



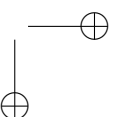
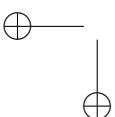


sentidos relativamente divergentes: criando um ambiente de seriedade dramática, num caso, criando um forte escapismo hedonista, no outro. Mas se a cor é um dado fundamental de certas imagens arquetípicas (como o sangue nos filmes de terror ou as explosões nos filmes de acção), o recurso ao preto e branco não deixa de possuir uma igualmente vasta história, cheia de implicações dramáticas e retóricas: as tradições do documentário e do filme de guerra, por exemplo, proporcionaram a esta solução (a) cromática um certificado de autenticidade invejável.

Assim, podemos constatar que a cor se tornou um dos elementos fundamentais do discurso cinematográfico, com uma história que remonta aos primeiros anos e à coloração manual da película por alguns pioneiros e cuja relevância se constata nos mais diversos géneros, da ficção científica à animação, do filme experimental ao videoclip. De um ponto de vista da percepção, não se deve igualmente ignorar a importância da cor para destacar a figura contra o fundo, para criar campos e identidade cromática na composição de uma imagem, para criar fundos neutros e monocromáticos, para encenar locais imaginários densamente significativos.

Em conclusão, podemos dizer que existem valores cromáticos que devemos sempre ter em conta e que ajudam a definir tonalidades, contrastes, contiguidades, contrapontos ou contágios decisivos na codificação e descodificação de uma imagem. Em certa medida, habituamo-nos, desde cedo, a criar certos sentidos para e a partir de certas cores. Por exemplo: o preto representa o mal, seja no vilão mais cruel, na bandeira dos piratas sanguinários ou no luto doloroso; o branco alinha-se do lado do bem, como o demonstra a bandeira da paz; as cores alegres remetem para a infância; o dourado insinua riqueza, opulência, fausto; do vermelho infere-se paixão ou perigo, luxúria ou vivacidade. Ainda assim, devemos sempre ter em conta que existe um contexto a determinar estas leituras, tipicamente ocidentais. E que ao longo do tempo, o significado de uma cor se modifica.

Quanto à **textura**, mau grado a sua grande diversidade, podemos salientar uma oposição fundamental entre o liso e o rugoso. Às texturas lisas corresponde uma percepção mais visual das coisas, ao passo que o rugoso solicita uma certa sensação de tactilidade. Um dos exemplos







mais frequentes de rugosidade plástica da imagem cinematográfica é o grão, cujas implicações plásticas e, naturalmente, semânticas, são bem reconhecidas – por exemplo, o grão (em conjunto, muitas vezes, com o preto e branco) é associado frequentemente ao documentário, ao *home-movie* ou às câmaras de vigilância, proporcionando, de certo modo, um certificado de autenticidade às imagens e indiciando a sua pertença a um determinado registo perceptivo que classificaríamos de realista.

De igual modo, as imagens que representam estados emocionais inusitados de uma personagem (sonhos, alucinações, perturbações afectivas, etc.) tendem a assumir uma textura visual incomum que as distingue da percepção normal dos acontecimentos. Para esse efeito são frequentemente utilizados filtros e outros efeitos ópticos ou especiais que permitem a manipulação das propriedades fotográficas da imagem, ajudando à criação dos mais variados significados emocionais ou perceptivos. Ainda que a apresentação de estados anímicos das personagens seja talvez a principal função dos filtros, estes podem ser igualmente usados para recriar uma ambiência determinada, como sucede em obras como ‘Blade Runner’ ou ‘Traffic’, por exemplo.

A textura da película pode advir também da sensibilidade à luz que ela apresenta. Uma película mais sensível precisa de menos luz para se conseguir uma imagem nítida do que a menos sensível; desse modo, a escolha da película, ao afectar a aparência da imagem, tem implicações artísticas e discursivas. Assim, o espectro de tonalidades pode ser manipulado através do tempo de exposição utilizado no acto de filmar, no qual se controla igualmente a quantidade de luz que passa através da lente. A sub-exposição (tendência para o escuro) e a sobre-exposição (tendência para o brilho) podem ser usadas para conseguir determinados efeitos estéticos. A sub-exposição é um fenómeno típico, por exemplo, da fotografia do *film noir* e a sobre-exposição surge frequentemente em cenas oníricas.

Se a imagem cinematográfica, sobretudo na ficção, tende a procurar uma elevada pureza visual, capaz de lhe garantir a mais elevada nobreza entre todos os tipos de imagens, o certo é que as próprias máculas e imperfeições da imagem tendem igualmente a ser tomadas, em certas circunstâncias, como vantagem discursiva: o grão e a câmara à mão são disso exemplo. (sendo que os *pixéis* se tornaram na actualidade





uma nova característica da imagem, dando origem àquilo que se designa informalmente por estética *youtube*, consequência de novas rotinas e condições de visionamento de uma geração em permanente convívio com os ecrãs de computador e de telemóvel)

Por outro lado, também a este respeito dois outros géneros cinematográficos se tornam particularmente relevantes pela atenção que dedicam à textura das imagens: o experimental, que desde as sobreposições aceleradas das vanguardas dos anos 1920 até ao frenesim imparável das obras fundamentais de Brakhage nunca parou de experimentar com a textura; a animação, que de tantos e tão variados modos tem dedicado a este aspecto uma constante e determinada vontade de exploração e inventividade, indo da densidade da areia aos contornos dos recortes, da materialidade das marionetas à volumetria do digital.

Assim, se é possível encontrar na textura diversas qualidades emocionais (fazendo corresponder a saturação, por exemplo, a ambientes de claustrofobia ou o sépia à memória), o conhecimento das técnicas e dos ensinamentos das diversas artes e artistas é fundamental. Uma forte cultura visual não deixará de ser extremamente vantajosa no momento de tomar decisões criativas. Os mais notados directores de fotografia são prova disso. Alguns dos nomes a ter em conta: Vittorio Storaro, Haskell Wexler, Darius Khondji, Gianni di Venanzo, Sacha Vierny, Christopher Doyle, Edouard Tissé, Gregg Toland, Néstor Almendros ou Michael Balhaus.

A **iluminação** é outro dos elementos fundamentais para a composição das imagens e para o seu significado. Por exemplo, os expressionistas alemães dos anos 20 transportaram os efeitos dramáticos do claro-escuro da pintura (são nítidas as influências de Caravaggio, Rembrandt ou Georges De La Tour) e do teatro para o ecrã, ao passo que o estilo clássico de Hollywood, procurando uma luminosidade mais natural, desenvolveu um estilo neutro: a iluminação não deve, neste caso, possuir, por si mesma, efeitos dramáticos nem perturbar a inteligibilidade da acção – pelo contrário, a luz é trabalhada para facilitar a percepção da acção e a compreensão da história.

A propósito da luz, importa realçar diversas características gerais da mesma: a sua fonte (natural ou artificial), a sua forma (dirigida ou





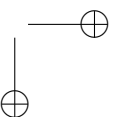
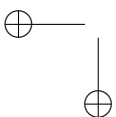
difusa) e a sua escala (claro ou escuro) são alguns dos aspectos decisivos para criar um plano cinematográfico. Todos estes elementos são determinantes não apenas na imagem cinematográfica, mas igualmente nas demais artes visuais, das quais o cinema, aliás, colhe variadas influências e ensinamentos.

Quanto à fonte da luz, podemos afirmar que, na sua variante natural, ela tende a emular a percepção comum dos objectos ou fenómenos, ou seja, a aproximar-se de um regime de visibilidade realista do mundo, extremamente importante quer no documentário quer numa certa concepção moderna de cinema, sobretudo a partir do neo-realismo e da *nouvelle vague*. A luz artificial, pelo contrário, permite um tratamento plástico da imagem mais deliberado e artificioso, daí a sua utilização recorrente nos filmes de estúdio, em Hollywood. Onde a primeira ganha em veracidade, a segunda ganha em controlo.

Quanto à forma, a iluminação dirigida não apenas direcciona a atenção como hierarquiza a visão do espectador em relação a certos elementos ou aspectos de um objecto – nesse sentido, pode funcionar como um dos dispositivos fulcrais para a construção e interpretação de uma imagem. Contrariamente, a iluminação difusa deixa uma maior liberdade ao olhar, na medida em que a luz se espalha de modo aparentemente uniforme pelos diversos elementos, sem que algum deles ganhe, através da iluminação, especial relevância ou contraste.

Ler a imagem pode ser, portanto, efectuar um trajecto guiado pela luz – e, mais especificamente, pela quantidade e escala de luz. Assim, podemos afirmar que as zonas claras tendem a prevalecer na atenção do espectador, ao passo que as áreas escuras tendem a criar um certo efeito de distanciamento. Estas zonas de penumbra tendem a instaurar sensações de mistério ou inquietação no espectador. As zonas de claridade tendem a dar uma sensação de conforto ou paz. Através dos jogos de luz e sombras podemos, portanto, determinar quer a espacialidade dos objectos quer a sua importância dramática quer igualmente a caracterização da personagem.

São múltiplos os casos que atestam a importância da luz na criação visual, indo da pintura (Rembrandt ou Monet, cada um a seu modo, são disso exemplo) à fotografia. Mas também no cinema, géneros como o cinema de terror, o *film noir* ou o musical fazem da luz um elemento





estilístico fundamental – nuns casos para ilustrar situações de felicidade, noutros de perturbação, noutros de medo, por exemplo. E valerá sempre a pena chamar a atenção para a distinção decisiva entre uma luz da rua e uma luz de estúdio, as quais configuram, em larga medida, dois modos contrastantes de fazer cinema: um mais atento às contingências da vida, outro mais virado para a encenação e estilização dessa mesma vida. Entre a luz e a sombra podemos dizer que se joga tudo: a ascensão e a glória contra a decadência e a degradação, a vida contra a morte.

As **lentes** são um dispositivo técnico que pode influenciar os resultados estéticos e cognitivos da imagem cinematográfica, sobretudo ao nível da perspectiva com que os objectos ou acontecimentos são apresentados. Existem três tipos fundamentais de lente: as lentes normais, as grandes angulares e as teleobjectivas. Cada uma delas cria uma percepção bastante diferenciada dos objectos. Daí que a sua escolha deva encontrar uma justificação estética, narrativa ou dramática devidamente sustentada.

As lentes ditas normais imitam, de certa forma, a percepção do olho humano: mantêm, portanto, as características de escala e profundidade com que habitualmente percebemos os objectos. Em função desta similaridade, podemos dizer que se trata do tipo de lente expressivamente mais neutro, ou seja, aquele que tende para um registo mais fiel dos factos ou entidades. Não existe nitidamente uma distorção – seja enfática ou depreciativa – dos objectos. A percepção não é perturbada ou modificada.

A grande angular, por seu lado, ao exagerar a profundidade, cria a sensação de um afastamento dos objectos na imagem. Trata-se de um tipo de lente que distorce a perspectiva comum, sendo usada frequentemente com intuítos dramáticos na simulação de estados emocionais perturbados das personagens. De um ponto de vista técnico, este tipo de lente permite igualmente trabalhar em espaços reduzidos com especial facilidade.

Quanto à teleobjectiva, trata-se de uma lente que reduz a profundidade. Assim, objectos distantes na realidade parecem aproximar-se na imagem. De alguma forma, podemos então dizer que este tipo de lente





comprime o espaço e que os acontecimentos e objectos aparentam estar mais próximos do que se encontram na realidade.

Assim, podemos afirmar que, de algum modo, e de um ponto de vista da percepção, a grande angular tende a distribuir os elementos da imagem ao longo do eixo da profundidade, sublinhando este aspecto, ao passo que a teleobjectiva tende a enfatizar a condição plana da imagem, sublinhando a sua natureza de superfície.

De uso menos comum são dois outros tipos de lente: o *zoom* e o olho-de-peixe. O *zoom* (também designado como *travelling* óptico) possibilita a manipulação da perspectiva dentro do próprio plano. Esta lente foi inicialmente desenvolvida para a fotografia aérea e de reconhecimento. É ainda muito usada em reportagens televisivas (ou, aproveitando as suas possibilidades rítmicas e gráficas, nos *videoclips* e na publicidade), mas mais esporadicamente em filmes. Pode substituir o movimento da câmara, mas com efeitos não totalmente coincidentes. Inventada ainda nos anos 30, foi a partir de finais dos anos 50 que o seu uso se disseminou, tendo caído em desuso a partir dos anos 80 – o recurso comum ao *zoom* é normalmente, por isso, um indício de que se trata de um filme dos anos 60 ou 70.

A lente designada olho-de-peixe, que ganha o nome da semelhança entre a forma da imagem que cria e a forma da visão dos peixes, leva a distorção da perspectiva própria da grande angular ao limite. Assim, os objectos apresentam-se com grandes dimensões no centro da imagem, diluindo-se os pormenores à medida que nos aproximamos dos bordos desta. A distorção exagerada da imagem faz com que esta ganhe uma forma esférica. É pouco usada em filmes convencionais, sendo que em videoclips ou filmes experimentais é mais comum.

A depuração das capacidades técnicas das lentes foi desde sempre uma das prioridades do cinema. E essa pesquisa técnica tem como uma das preocupações primeiras a **focagem**: quando olhamos uma imagem cinematográfica, damos imediatamente importância à nitidez da mesma. Esta característica técnica da imagem, a nitidez, acabaria por se tornar igualmente uma matriz estética fundamental.

Um recurso comum, que permite criar nítidas hierarquias de relevância e atenção, consiste na alternância entre a focagem e a desfocagem.





A focagem e a desfocagem permitem não só criar diversas modalidades perceptivas, destacando ora a figura ora o fundo, ora um objecto ora outro, como insinuar, de forma mais incisiva ou mais progressiva, relações de valor entre os diversos elementos, chamando a atenção para uns (os focados) em detrimento dos outros (os desfocados).

A focagem pode também ser ou mais suave ou mais nítida, assim ajudando a determinar a textura das imagens. Pelas hierarquias de atenção que pode estabelecer entre os diversos elementos, os efeitos discursivos de focagem e desfocagem podem, em certos casos, ser semelhantes aos conseguidos através do recurso ao *zoom* ou ao *travelling*.

Interessante é que nos dois extremos deste recurso podemos encontrar quer situações de quase total invisibilidade, quando tudo se apresenta desfocado, ocultando o conteúdo do plano, quer de quase total visibilidade, quando tudo se apresenta focado. Neste último caso temos a chamada profundidade de campo, a qual permite atribuir igual definição a todos os elementos do plano, dos mais próximos aos mais afastados, na medida em que todos eles surgem igualmente focados.

Um filme decisivo quanto ao uso da profundidade de campo é ‘Citizen Kane’ (1941), de Orson Welles. Neste filme, as implicações narrativas e dramáticas da profundidade de campo são exploradas de forma exímia, encenando muitas vezes a acção de modo a que cada um dos elementos no plano adquira níveis de relevância específicos. Deste modo, a profundidade de campo permite que, em alternativa ao uso de planos diversos, se encenem diferentes núcleos de acção numa mesma imagem, distribuindo os diversos intervenientes em toda a profundidade da imagem. Assim, o primeiro plano e o plano de fundo podem ambos cumprir funções dramáticas. De algum modo, este dispositivo permite ao espectador uma maior liberdade na leitura da imagem, já que não existe o recurso ao corte e à sucessão de planos próprios da montagem, os quais implicam sempre algum tipo de condicionamento prévio, por parte do realizador, da percepção e da interpretação das imagens.





## tempo

O tempo é, ao invés do que sucede noutros tipos de imagens (como a pintura ou a fotografia, das quais não está, contudo, ausente), uma das características fulcrais do plano cinematográfico, e não deve, necessariamente, ser descurado enquanto factor determinante da composição da imagem. Podemos, assim, falar de três aspectos fundamentais: a velocidade, a duração e, como espécie de súpula destes dois, a encenação.

A **velocidade** do movimento dos elementos no plano depende, no cinema em película, da relação entre a velocidade em que se filma e a velocidade em que se projecta a imagem. A velocidade normal de filmagem e projecção no cinema é 24 fotogramas/segundo (25 fotogramas/segundo na televisão). Para uma velocidade de projecção constante, e apesar do aparente paradoxo, quanto menos fotogramas se filmarem por segundo, mais acelerada é a acção no ecrã (dando origem ao *fast-motion* ou imagem acelerada) e vice-versa (dando origem ao *slow-motion* ou câmara lenta).

Em relação a estes dois efeitos visuais, podemos afirmar que o *slow-motion* tem uma utilização muito mais frequente do que o *fast-motion* – sobretudo no cinema narrativo mais convencional, apesar da sua apropriação pelo videoclip, por exemplo, ser bem mais recorrente. Talvez tal se sustente no facto de a aceleração da imagem provocar uma espécie de afastamento por parte do espectador, já que a sua natureza artificial é profundamente notada, ao passo que a imagem lenta tende a criar uma espécie de envolvimento afectivo entre o espectador e a acção. Assim, podemos dizer que tais efeitos funcionam, de um ponto de vista narrativo e dramático, em sentido contrário.

Se de um ponto de vista narrativo, a imagem acelerada pode causar efeitos cómicos (permitindo mesmo dar um tom humorístico a uma tragédia, por exemplo) ou economizar tempo, a imagem lenta permite sublinhar de forma muito vincada a intensidade dramática de uma situação (seja mais romântica ou mais penosa), distendendo o tempo.

Apesar das possibilidades afectivas que abrem ao discurso narrativo, estes dispositivos são também muito frequentemente utilizados com funções mais estritamente cognitivas, pela capacidade que exibem de revelar aspectos da acção imperceptíveis com imagens em velocidade normal:





pequenas mudanças, que apenas o *slow-motion* permite notar, ou grandes mudanças, que só o *fast-motion* permite contrastar.

Quanto ao *freeze*, este consiste na imobilização e projecção sucessiva de uma mesma imagem, configurando-se, portanto, como uma espécie de suspensão da velocidade. A sua utilização para assinalar um momento decisivo da acção é frequente pela visibilidade acentuada e reforçada que oferece de uma expressão facial ou de um evento crítico. A ideia de instante decisivo tão cara à fotografia, tão importante na banda desenhada ou tão determinante na pintura ganha aqui uma especial relevância, já que normalmente o *freeze* nos apresenta a acção no seu momento de maior densidade dramática ou informação narrativa: o que aconteceu antes e depois é claramente inteligível, e nada será como dantes.

As evoluções tecnológicas ao nível da captação e manipulação das imagens têm vindo a dar novas matizes a esta relação entre o antes, o durante e o depois de um evento (ou seja, entre o prólogo, o auge e o epílogo). Ao espectador é permitido de forma cada vez mais detalhada e calculada a percepção de uma acção nos seus diversos momentos e níveis de importância. Aquilo que se designa por *mixed-motion* consiste precisamente em gerir a velocidade da imagem (através de acelerações ou desacelerações mais súbitas ou mais pronunciadas) de acordo com a intensidade dramática ou a função narrativa de cada momento. A flexibilidade morfológica das imagens torna-se cada vez mais vasta e o seu significado cada vez mais sofisticado graças a estas novas soluções técnicas e estilísticas. As variações de movimento na série movimento–*freeze*–movimento dão às imagens um enorme potencial semântico. Filmes como ‘Wild Bunch’, ‘Matrix’, ‘Snatch’, ‘Koyanisqatsi’ ou ‘300’ são óptimos exemplos da importância da velocidade das imagens.

Mas a velocidade da imagem não é o único factor em que o tempo é decisivo. A **duração** do plano cinematográfico é também um parâmetro fundamental da sua leitura e do seu significado. Ao contrário do que sucede nas restantes artes visuais, como a pintura, a fotografia ou a banda desenhada, o tempo no cinema é uma condição intrínseca da sua existência fenomenológica, do sentido da sua interpretação, da sua coerência discursiva e da sua experiência afectiva.

De um ponto de vista estritamente perceptivo, podemos dizer que







a inteligibilidade de um plano depende não só do facto de este mostrar o necessário (o que resulta do enquadramento, em primeira instância), mas igualmente durante o tempo necessário (o que resulta da duração, antes de mais). A duração de um plano é, necessariamente, variável, podendo ir, classicamente, de um único fotograma a dez minutos (que é a duração de um rolo de película convencional). Actualmente, as novas tecnologias digitais flexibilizaram extraordinariamente estes valores.

A duração de uma imagem depende de vários factores. Eis alguns deles:

- em primeiro lugar, devemos ter em conta o tipo de cena ou a natureza da ideia que se mostra (acção, diálogo, etc.);
- em segundo lugar, devemos ter em atenção as estratégias de montagem (uma acção pode ser decomposta em múltiplos planos e um plano pode ganhar o seu sentido apenas em função de outros planos);
- em terceiro lugar, devemos notar qual o estilo do realizador (há certos realizadores para quem a duração é um dos elementos intrínsecos da sua estética);
- em quarto lugar, devemos ter em consideração o género narrativo (uma sequência de um filme de acção e uma sequência romântica determinam ritmos e durações diferentes)

Ainda assim, devemos salientar que num plano cuja composição ou encenação não sofrem nítidas transformações, a sua duração subjectiva tende a ser superior à sua duração cronométrica – quer isto dizer que, a partir de determinado momento, o plano parece mais longo do que na realidade é, precisamente devido à monotonia e à redundância da informação. Contudo, o plano longo pode ser utilizado igualmente para sublinhar um estado emocional de uma personagem, criando no espectador uma inquietação ou um vazio, uma envolvimento ou uma pertença, por exemplo, que planos mais breves não facultariam; desse modo, favorece-se a empatia.

Apesar desta divergência entre a percepção cronométrica do plano e a sua percepção subjectiva, a relação entre a duração e a escala dos





planos é, do ponto de vista criativo, sempre um aspecto a ter em conta. Assim, de um modo geral, podemos dizer que:

- planos próximos permitem rápidas mudanças de imagens, pois o seu conteúdo é facilmente captado;
- planos mais afastados requerem um tempo de exposição mais longo para que se possa rastrear toda a informação;
- planos de mais longa duração criam um ritmo mais lento;
- planos de duração mais curta criam um ritmo mais rápido;
- a sucessão de planos cada vez mais breves pode sugerir tensão e dramatismo;
- a sucessão de planos cada vez mais longos sugere relaxamento ou serenidade.

Outro aspecto a ter em atenção na duração do plano prende-se, como já referimos, com a montagem: a velocidade de uma acção ou de um gesto, por exemplo, deve ser tida em conta de modo a permitir a existência de *raccord*, ou seja, a ligação harmoniosa entre o fim de um plano e o início do seguinte. Neste caso, a duração do plano é condicionada pela existência de outros planos que lhe são contíguos. Efeitos de crescendo rítmico ou de progressão tonal são, em muitas circunstâncias, conseguidos através da gestão da duração dos planos no contexto da sequência em que se integram e em função da ordem em que se apresentam.

Mas o início e o fim do plano podem possuir igualmente valor no âmbito da autonomia de um plano: por um lado, iniciar um plano antes de uma acção principiar pode criar contexto, expectativa ou tensão para aquilo que vai ocorrer; por outro, manter um plano durante alguns instantes após o clímax de uma acção pode proporcionar, igualmente, uma consolidação do seu efeito emocional sobre o espectador (a *respiração* do plano) – um prolongamento exagerado pode mesmo criar ruptura desse efeito emocional (angústia, desnorte, incómodo).

Apesar destas possibilidades, a realidade é que um plano tende a começar e acabar durante uma acção ou a mostrar-nos apenas parte de

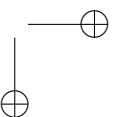
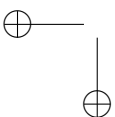




uma acção. Assim, um plano deve durar apenas o tempo necessário, mas contando que se respeite sempre a integridade da acção, de modo a que a sua percepção e leitura não sejam inviabilizados. Porém, também no que respeita à duração do plano o cinema experimental haveria de apresentar uma abordagem extremamente provocadora – e muitas vezes do modo mais radical: basta pensarmos na ínfima duração da imagem em alguns filmes de Stan Brakhage ou na excessiva temporalidade de algumas obras de Andy Warhol. Aliás, muitos dos ensinamentos do cinema experimental (sobretudo a montagem trepidante e respectiva brevidade do plano) seriam posteriormente retomados, de algum modo, na estética do videoclip, na era MTV. Em sentido de algum modo oponível, a longa duração do plano tornou-se quase um mandamento estético para inúmeros cineastas como Andrei Tarkovski, Bela Tarr, Gus Van Sant ou Carlos Reygadas, que procuram no extenso tempo do plano a mais profunda experiência cinematográfica.

Tanto a velocidade da imagem como a duração da mesma são dois aspectos fundamentais da **encenação**. De algum modo, podemos mesmo assumi-los como as bases estéticas da imagem cinematográfica no que respeita à temporalidade. Assim, e apesar de todos desvios, se a manipulação da velocidade através do *slow-motion* haveria de se tornar uma convenção dos filmes românticos ou dos filmes de acção, por exemplo, e se a curta duração se tornaria especialmente notada no *thriller*, no cinema experimental ou no videoclip, toda uma estética assente na longa duração do plano como premissa criativa haveria de se instituir como uma das vias estilísticas fundamentais – muitas vezes, ligada ao movimento de câmara, mas frequentemente assumindo a fixidez da imagem como recurso. A ideia de plano-sequência remete precisamente para tal.

Em grande medida podemos dizer que esta concepção do cinema – aquilo que antes designáramos já por um cinema do plano, por contraposição ao cinema da montagem –, a qual assume o plano como unidade essencial, autónoma e decisiva deve muito (também) às considerações de Bazin sobre a imagem cinematográfica e a interdição da montagem. O recurso ao movimento da câmara ou à profundidade de campo asseguravam, segundo este autor, uma maior liberdade ao espectador na leitura das imagens. Não seriam poucos os autores a fazer desta lógica criativa





o seu programa estético. A integridade da acção ganhava aqui foros de uma dimensão não apenas estética, mas mesmo ética. Neste caso, o movimento *no* plano acaba por ser mais importante que o movimento *do* plano (da montagem).

Nas mais diversas cinematografias e autores encontramos variações desta estética, de forma mais incisiva ou mais pontual: Orson Welles, William Wyler, Vincent Minelli, Kenji Mizoguchi, Michelangelo Antonioni, Jean-Luc Godard, Stanley Kubrick, Michael Haneke, Theo Angelopoulos, Peter Greenaway ou Alexander Sokurov são disso exemplo em diversos momentos da sua obra. De um lado ao outro do mundo, podemos encontrar um cinema da duração longa.

No entanto, tal não nos deve fazer crer que a encenação se prende exclusivamente com o plano longo. O plano curto, que vive do instante, do gesto ou da atitude, mais do que da cadência, da situação ou da cena, coloca igualmente questões específicas. Seja qual for a estratégia de encenação, a forma como se gerem as pausas e silêncios, os frenesins e cacofonias, as inflexões e mudanças de tom e de duração tornam-se decisivos em múltiplos contextos. Por exemplo:

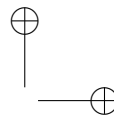
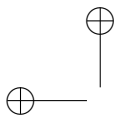
- no silêncio inquietante ou ameaçador no filme de terror;
- na suspensão da acção, no limiar da fatalidade, no *thriller*;
- na abundância e na riqueza coreográfica no musical;
- no crescendo rítmico do filme de acção;
- na suavidade dos gestos no filme romântico.

Encenar uma acção consistirá, então, não apenas em dispor os intervenientes no espaço e enquadrá-los numa imagem, mas igualmente em prescrever as suas acções no tempo, tendo em conta os ritmos dos acontecimentos, bem como a velocidade ou a duração das imagens.

## Som

Ainda que a tendência para sobrevalorizar a componente visual do cinema seja universal (e, de algum modo, incontornável), um plano não



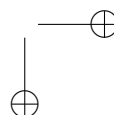
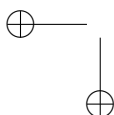


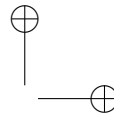
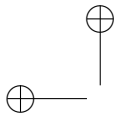
é apenas constituído pela imagem. O som é, naturalmente, o outro aspecto fundamental do cinema. Em muitas circunstâncias, podemos mesmo afirmar que os elementos sonoros são, do ponto de vista estético e discursivo, absolutamente decisivos para assinalar o tom, a emoção, o dramatismo ou o valor das imagens. Esta ligação do cinema ao som, mau grado as polémicas em que muitas vezes foi debatida, foi entendida em certas situações praticamente como congénita – basta pensarmos a forma como as vanguardas experimentalistas dos anos 1920 recorreram à morfologia e à estrutura musical para tentar caracterizar o próprio cinema, num momento em que, curiosamente, os mesmos autores (como Epstein, Dulac ou Gance, por exemplo) renunciavam peremptoriamente à literatura e ao teatro como influências no cinema.

Essencialmente, podemos distinguir dois tipos fundamentais de relação entre o som e as imagens: aquele em que a fonte do som é diegética, isto é, inerente à acção mostrada, e aquele em que tal não acontece, logo a fonte é não-diegética. O som diegético é constituído pelos ruídos ou barulhos inerentes à acção e pelos diálogos, podendo ser *in* (reconhecemos na imagem a fonte sonora do que ouvimos) ou *off* (não reconhecemos essa mesma fonte). Quanto ao som não-diegético, ele é constituído essencialmente pela voz-*off*, a música e outros efeitos sonoros. Assim, na composição do plano, devemos ter em conta não só o ponto de vista, mas também aquilo que podemos designar por ponto de escuta, ou seja, a relação que se estabelece entre as imagens, os sons e os espectadores.

Para além desta distinção, aplicável sobretudo ao cinema narrativo, podemos estabelecer outras distinções ao nível da banda sonora (ou seja, do conjunto de sons que acompanham as imagens, sejam eles de que natureza forem): entre música e efeitos sonoros, diálogos e ruídos, som directo e dobragem, som objectivo e som subjectivo. E não devemos nunca esquecer tanto a importância do silêncio enquanto elemento retoricamente decisivo nas mais diversas situações, capaz de funcionar como manifesto estético, político ou afectivo, por exemplo, como o facto de a ausência de imagem, como sucede com o ecrã negro, sublinhar e reforçar a presença e importância do som.

Caracterizemos agora alguns dos aspectos antes referidos. Antes de mais, devemos referir a música, a qual pode ser determinante para caracterizar dramaticamente um acontecimento ou uma personagem, mar-

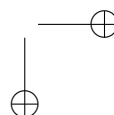
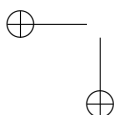




cando os ritmos e as tonalidades afectivas de uma situação. Em muitas circunstâncias, a música afigura-se um elemento tão decisivo como a planificação ou a encenação para conseguir os efeitos narrativos pretendidos. Como sabemos, desde os seus inícios que a música e as imagens no cinema se revelaram inseparáveis: os pianistas ou as orquestras que acompanhavam as imagens antes da introdução do som síncrono são disso exemplo. Com o decorrer do tempo, os mais diversos tipos e géneros musicais acabariam por marcar o tom de certas épocas, como sucede com o neoclássico e o sinfónico a partir dos anos 1940, com a música electroacústica nos anos 1960/70 ou com a *pop* a partir dos anos 1980.

Os efeitos sonoros podem revelar-se igualmente fundamentais. A sua ligação à montagem é por demais conhecida e explorada: a sobreposição ou coincidência de um som com um corte faz com que a mudança de plano se revele perceptivamente mais discreta e expressivamente mais efectiva. Por outro lado, os efeitos sonoros podem também contribuir para o efeito emocional de certas situações, como acontece, por exemplo, com a surpresa e o choque tão típicos do filme de terror. Mas noutros géneros, a manipulação sonora (como, por exemplo, o exagero) pode contribuir para resultados dramática e narrativamente bem conseguidos: os sons do sapateado no musical, as perseguições no *thriller*, os tiroteios no *western*, as explosões no filme de acção, os golpes nas artes marciais, o choro no drama, o riso na comédia, os gritos no filme de terror, as onomatopeias na animação, as descontextualizações no cinema experimental são disso exemplo.

No que respeita aos ruídos e aos diálogos, cada um cumpre uma função bem específica. Os ruídos são fundamentais para criar a textura sonora adequada para uma determinada situação, emoção ou universo. São, em grande medida, os ruídos que fazem o ambiente propício à credibilidade de uma situação narrativa, ou seja, que restituem a autenticidade de um mundo. Mas é possível, igualmente, que o ruído seja utilizado como perturbação da verosimilhança, como acontece em muitos filmes de Godard ou na comédia. Quanto ao diálogo, a sua importância narrativa não parou de se afirmar desde a institucionalização do som síncrono – ao ponto de os filmes se terem tornado intensa e quase integralmente dialogados. A importância da voz para a comuni-





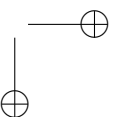
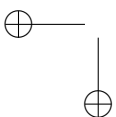
cação humana está bem patente no dia-a-dia e, por isso, o predomínio da interlocução no cinema é claro.

Quanto à dobragem, ela pode ter vários fins. Apesar de não se tratar da solução com maiores implicações criativas, algumas aplicações podem revelar-se interessantes: por um lado, a sua nítida artificialidade acabaria por se tornar motivo de paródia; por outro lado, a dobragem acaba por se revelar um dos dispositivos fundamentais para dar espessura ontológica e credibilidade aos universos do cinema de animação.

Se a dobragem consiste necessariamente numa utilização artificiosa e diferida do áudio, o som directo funciona e caracteriza-se precisamente num sentido inverso. Aqui, o que se procura é precisamente a aura do momento e do lugar, não apenas a sensação, mas também a certificação de realismo, como se a relação entre o filme e os fenómenos que apresenta devesse obedecer a um vínculo ontológico irrefutável. Tal sucede nitidamente em alguns documentários, mas também em muita ficção que procura fugir ao artifício do som de estúdio.

Num outro nível de descrição do som, podemos afirmar que quando este cumpre sobretudo a função de atribuir densidade e verosimilhança a um determinado universo, falamos de um som objectivo. Mas ele pode servir igualmente para caracterizar o estado emocional de uma personagem, colocando-nos no seu lugar, ouvindo o que ela ouve ou o que ela diz a si mesma – daí que, por analogia com o plano subjectivo, proponhamos aqui a ideia de som subjectivo. Num caso, falaríamos de um som essencialmente ligado à descrição; no outro, podemos falar de um som ligado à caracterização.

Pelo que temos vindo a referir, podemos constatar que existem duas funções centrais no som: por um lado, a expressão, por parte das personagens ou do narrador, de estados de alma, sentimentos ou pensamentos; por outro, um recurso ao som como modo de criar uma espécie de textura sonora. Teríamos assim, as mais diversas modalidades de relação entre as imagens e o som: de um registo essencialmente naturalista, o mais comum, cuja preocupação é cumprir as premissas da verosimilhança, à total cacofonia, que inviabiliza qualquer decifração do som, passando pela distorção, a harmonia, a dissonância ou o contraponto, são inúmeras as possibilidades – incluindo a criação de metáforas (por exemplo, o som de um rio a acompanhar um pranto), metonímias (o





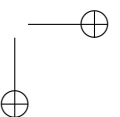
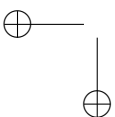
som de um comboio a acompanhar uma mala de viagem), sinédoques (uma canção que evoca uma memória).

Como se pode ver, a tendência para menosprezar ou ignorar a importância do som e das múltiplas opções criativas que permite há-de revelar-se um erro que fará depauperar uma obra. Seja o acompanhamento melancólico do drama, o sublinhado irónico tão ouvido na comédia, a ênfase heróica do épico, a dissonância dos filmes-ensaio de Godard, o som directo de muito documentário, os efeitos espectaculares do filme de acção, o silêncio absoluto do experimental ou o frenesim rítmico da animação, diversos são os exemplos da riqueza artística permitida pelo som. E não nos devemos esquecer que o cinema é necessariamente uma forma de expressão *audiovisual*.

## Movimento de câmara

O movimento de câmara é, juntamente com o plano (do qual pode, aliás, ser visto como uma variação, pois todo o movimento é igualmente um plano) um dos elementos fundamentais da linguagem cinematográfica. Em certa medida, esta elementaridade do movimento de câmara permite vê-lo como uma unidade em si mesmo, muitas vezes funcionando como uma espécie de moldura para uma acção que se desenrola na sua integridade: muitos planos-sequência aproveitam-se desta lógica de unidade e totalidade autónoma do movimento de câmara para proporem pequenas narrativas com princípio, meio e fim.

O formato do ecrã, o dentro e fora-de-campo, o ângulo ou a distância são características do plano cinematográfico, mas também de outras artes como a fotografia, a pintura ou a banda desenhada. Mas há um aspecto da imagem que é próprio do cinema (e da televisão): o movimento da câmara em relação à acção, ao espaço, às personagens ou aos objectos. Isto significa que o enquadramento da acção, dos objectos ou das personagens se altera ao longo de um único plano, provocando mudanças de distância e/ou de ângulo. Quer isto dizer, no fundo, que um movimento de câmara pode corresponder a um conjunto mais ou menos complexo de potenciais planos fixos. E quer dizer igualmente que em







função do movimento da câmara (sua velocidade e duração) o conteúdo da imagem e o seu valor vão variando.

O movimento da câmara trouxe ao cinema novas possibilidades e liberdades, mas também alguns perigos, uma vez que pode, com alguma facilidade, quebrar a ilusão necessária para se contar uma história (ou seja, a presença da câmara pode tornar-se, do ponto de vista da narração, impertinente visível). Escusado será, porém, dizer que a movimentação da câmara pode ser propositadamente visível como acontece, por exemplo, em filmes que deliberadamente citam a estilística do documentário através da câmara ao ombro ou no cinema experimental.

Em todo o caso, a utilização do movimento da câmara deve responder a propósitos discursivos que a justifique. Por isso, à semelhança do que acontece com os planos fixos, o bom uso dos movimentos de câmara deve ter em conta não só a competência técnica mas também a sua adequação narrativa, dramática, estética ou discursiva (saber quando, onde, como e porquê mover a câmara).

Em termos gerais, existem três géneros de movimento no cinema:

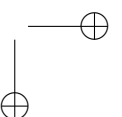
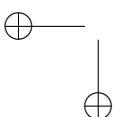
- pessoas ou coisas movem-se em frente à câmara estática;
- a câmara move-se em direcção, ao longo ou afasta-se de pessoas ou objectos estáticos;
- estes dois movimentos acontecem simultaneamente.

A combinação destas alternativas (movimento dos actores e movimento da câmara) acontece frequentemente e permite que se criem variações perceptivas apropriadas à dramatização de uma acção específica: quando câmara e personagem se afastam mutuamente, distanciamos-nos; quando se aproximam, envolvemo-nos. As variações podem ir de um simples e comum *travelling* que acompanhe, por exemplo, duas personagens em diálogo a uma sequência mais complexa com várias personagens e diversos núcleos de acção cobertos por um movimento de câmara complexo, como sucede no início mítico de 'Touch of Evil' ou no megalómano 'Arca Russa'.

Há diversos aspectos a ter em conta nos movimentos da câmara:

- o raio de acção e movimento da mesma;

*Livros LabCom*





- a maior facilidade em movimentar os actores do que a câmara;
- a direcção: geralmente, mas não sempre, é feito da esquerda para a direita, imitando a acção do olho treinado na leitura;
- a combinação de velocidade, duração e ritmo;
- as oscilações devem ser evitadas, mas também podem ser adequadas do ponto de vista dramático, enquanto índice de verosimilhança, emulando, por exemplo, a agitação da acção ou da personagem;
- com as modernas tecnologias digitais, os movimentos de câmara virtuais são aparentemente infinitos na sua duração e velocidade.

Devemos também realçar que a forma de atenção implicada na passagem de um plano a outro através de um simples corte é mais rápida do que um movimento de câmara, uma vez que o ponto de interesse da acção se altera imediatamente. Também por isso, ao fazer um movimento de câmara entre um ponto e outro, os objectos ou eventos que vão aparecendo devem possuir justificação dramática e narrativa para que não se crie no espectador a sensação de artificialismo ou inutilidade no uso deste dispositivo.

Algumas normas que devem ser tidas em conta, mas de forma alguma obrigatórias (são cada vez mais os casos em que tal não acontece), e que visam antes de mais a obtenção de uma harmonia estética, sugerem que:

- um movimento de câmara deve ter um princípio, um meio e um fim – no início a imagem está estática, depois dá-se o movimento e no final volta a estar estática;
- é de algum modo aconselhável que os movimentos de câmara comecem e acabem em imagens com uma composição plástica equilibrada ou interessante;
- as personagens que a câmara segue sejam harmoniosamente enquadradas;
- o movimento de personagens ou objectos desvia a atenção do movimento da câmara.





- por vezes, é bom começar o movimento da câmara depois do início do movimento da personagem e parar o movimento de câmara antes de o personagem parar;
- se o movimento precede a fala num diálogo, a fala é sublinhada; se a fala antecede o movimento, o movimento é enfatizado;
- em termos expressivos, o uso da pausa durante a realização de um movimento de câmara pode provocar uma benéfica variação de ritmo ou sublinhar um momento da acção;
- os movimentos de câmara podem ser também usados com intuítos estritamente rítmicos (por exemplo, nos musicais).

O movimento de câmara pode cumprir diversas **funções** no discurso cinematográfico. Apesar de o cinema ter assumido nos anos iniciais o plano fixo como modalidade perceptiva fundamental, desde cedo na prática cinematográfica que os movimentos de câmara seduziram realizadores e espectadores. Eles permitem, entre outras coisas:

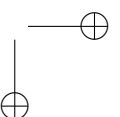
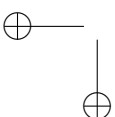
- fazer associações de ideias, acções ou espaços num único plano;
- criar variação rítmica e visual;
- simular a percepção de uma personagem;
- apresentar progressivamente novas personagens ou elementos narrativos;
- dar uma maior sensação de tridimensionalidade e de continuidade do espaço;

estabelecer ou unir vários núcleos de acção.

Combinando estes factores, podem criar-se, tendo em conta o contexto narrativo e a intenção dramática, múltiplos efeitos. Por exemplo:

- pressa,
- excitação,

*Livros LabCom*

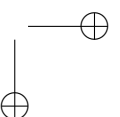
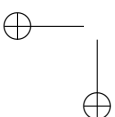




- agressividade,
- calma,
- solenidade,
- envolvimento,
- *suspense*,
- curiosidade,
- surpresa,
- mistério,
- inquietação.

Quer isto dizer que com a aproximação ou o afastamento da câmara em relação a uma determinada acção se consegue o aumento ou a diminuição do envolvimento emocional do espectador com os eventos mostrados e as personagens que os vivem. Ou seja, podendo aproximar-se ou afastar-se da acção e dos seus elementos, o movimento da câmara permite graus de ênfase variáveis nos diferentes momentos de um único movimento, jogando com a proximidade ou distanciamento afectivos do espectador. A comunhão e a intimidade que se cria quando nos aproximamos e o isolamento e o abandono que se insinuam quando nos afastamos permitem-nos perceber que, no limite, aquilo que um movimento de câmara acaba por permitir é a própria antropomorfização dos objectos inanimados. Ou seja: o movimento de câmara é capaz mesmo de dar vida e carácter mesmo ao que não os possui.

Para além destas funções dramáticas, o movimento de câmara pode ser igualmente utilizado com propósitos descritivos. Por exemplo: para mostrar um espaço que não pode ser coberto por um plano fixo ou para seguir uma acção enquanto ela se desenrola. Mas, mais importante, é sem dúvida o seu uso narrativo. Por exemplo: no fora-de-campo, quando se desvia da cena que está a ser contemplada, deixando a inteligibilidade de parte da acção a cargo do espectador (como acontece usualmente em cenas violentas ou eróticas). Ou fazendo o espectador





entrar na acção (através do *travelling* frontal). Ou sair (recorrendo ao *travelling* à retaguarda). Ou integrar-se na acção (através do *travelling* circular). Como se constata, o movimento de câmara permite ao realizador diversas possibilidades de encenação.

Não nos devemos esquecer também que a câmara pode ser usada à mão – este movimento de câmara tornou-se comum nos anos 1950 com o movimento do *cinema-verité* no documentarismo (que usava câmaras mais pequenas e portáteis), tendo-se propagado posteriormente o seu uso à ficção (no movimento da *Nouvelle Vague*, durante os anos 60, em especial, ou mais recentemente no movimento *Dogma 95*), sendo cada vez mais frequente e funcionando muitas vezes como uma espécie de metáfora da própria agitação emocional das personagens ou da própria tensão dramática da acção.

Se é certo que o movimento da câmara pode ser um substituto para o próprio movimento e percepção do sujeito (num plano subjectivo, por exemplo), fazendo com que pareça ao espectador aproximar-se ou afastar-se dos objectos, ele permite também modalidades de percepção impossíveis para o ser humano (por exemplo: um movimento de afastamento em direcção ou a partir de alturas elevadas ou no interior de objectos).

Pela exploração que permitem do espaço, os movimentos de câmara estabelecem uma relação decisiva com o dentro e o fora-de-campo: um movimento para a frente, por exemplo, transforma o campo em fora de campo, focalizando a atenção em elementos específicos que podem conduzir de uma perspectiva genérica a uma percepção detalhada; um movimento à retaguarda tem o efeito inverso, permitindo muitas vezes a revelação progressiva e surpreendente dos mais variados elementos.

De igual modo, no início de uma cena, o movimento de câmara de um plano de detalhe para um plano geral é frequentemente utilizado, revelando progressivamente o espaço da acção ao espectador – muitas vezes o plano de detalhe inicial permite uma boa ligação com o plano final (mais aberto, de preferência) da cena anterior; no fim de uma cena, o movimento de um plano geral para um plano de detalhe é frequente, sublinhando a importância, por exemplo, de um objecto para o desfecho dessa cena, mas o inverso também é frequente: realiza-se o movimento





de um plano de detalhe para um plano geral, o que permite ter uma percepção global das consequências da acção mostrada nessa cena.

No que respeita à **técnica**, os modos de conseguir um movimento de câmara são diversos, podendo ir da câmara à mão aos movimentos com grua, ao uso de qualquer veículo (carris, carros, carros de compras, cavalos, carroças, barcos, pêndulos, baloiços, etc.) ou mesmo às novas tecnologias que permitem a simulação digital do movimento da câmara.

Mas há outros procedimentos que, de algum modo, os emulam. Em alternativa ao movimento de câmara, pode ser usado, por exemplo, o *zoom* (ainda que seja importante notar que os efeitos não são completamente coincidentes ao nível perceptivo). A utilização do *zoom* (também chamado *travelling* óptico) pode ser efectuada de duas formas: recorrendo ao *zoom in* tem-se uma visão progressivamente mais próxima, estrita e íntima do objecto ou acção; recorrendo ao *zoom out* tem-se uma visão progressivamente mais afastada, ampla e distanciada do objecto ou acção. De alguma forma, estes dispositivos são análogos ao *travelling* frontal e ao *travelling* à retaguarda. O *zoom* permite, portanto, isolar e sublinhar um elemento de um contexto ou partir de um elemento isolado para apresentar o contexto envolvente, à semelhança do que se consegue com o movimento da câmara.

O recurso à focagem e desfocagem de objectos mais próximos ou mais afastados pode ser entendido, também, de um modo naturalmente metafórico, como um equivalente do movimento da câmara, na medida em que existe um movimento da atenção perceptiva do espectador entre elementos diversos.

Podemos ainda referir o *freeze* como uma espécie de antítese do movimento de câmara. Este dispositivo permite parar a imagem num fotograma/momento específico, transformando a imagem em movimento numa espécie de fotografia.

A panorâmica acelerada, a qual permite, dissolvendo a percepção da imagem através de um movimento rápido, indicar uma mudança ou uma transformação súbitas, ligando repentinamente objectos ou assuntos presentes na própria cena ou fazendo a transição para outras cenas (hoje em dia, graças aos modernos processos de montagem, há muitos





efeitos derivados deste dispositivo) é outro dos movimentos de câmara mais incisivos.

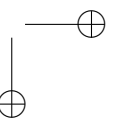
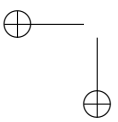
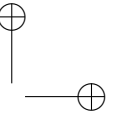
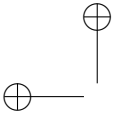
O que importa reter no que respeita a estes dispositivos é que tanto o *freeze* como o *zoom* ou a focagem permitem destacar dramaticamente, à semelhança dos movimentos de câmara, certos elementos da narrativa e assim criar hierarquias de significado na apresentação da informação. O seu uso deve, também ele, ser feito em momentos muito específicos com intenções dramáticas e narrativas precisas, pois são bastante propensos a desafiar a atenção e credulidade do espectador.

Apesar da enorme diversidade morfológica que os movimentos de câmara podem assumir e das diferentes funções que podem cumprir, usualmente faz-se uma distinção fundamental entre dois **tipos**: a panorâmica e o *travelling*. A panorâmica é o movimento mais simples. O que distingue a panorâmica do *travelling* é que, na primeira, a câmara roda sobre os eixos horizontal ou vertical sem se deslocar (apenas se move a cabeça da câmara), ao contrário do que acontece no *travelling*. Na sua modalidade horizontal, a cabeça da câmara pode rodar até 360º, cobrindo todo o horizonte da visão. Este tipo de panorâmica permite um rastreio horizontal do espaço. Na sua modalidade vertical, a câmara roda sobre o seu eixo horizontal e dá a perspectiva de um espaço ou objecto entre o fundo e o topo.

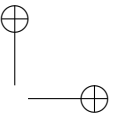
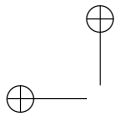
Quando falamos de *travelling*, referimo-nos, de uma forma genérica, a qualquer forma de mostrar a acção em que existe uma deslocação da câmara, independentemente do modo como é tecnicamente conseguido (através de carris, gruas, aviões, carros, etc.). Existem vários tipos de *travelling*: vertical, horizontal, circular ou composto.

O *travelling* e a panorâmica desde muito cedo se tornaram soluções cinematográficas recorrentes, muitas vezes utilizados com um virtuosismo ainda hoje surpreendente (como acontece, por exemplo, em filmes como ‘Napoleão’, ‘Aurora’, ‘Intolerância’ ou ‘O Último Homem’). Em tempos mais recentes, diversas obras propõem variações técnica e estilisticamente ousadas: ‘Matrix’, ‘Fight Club’, ‘Requiem for a Dream’, ‘Cloverfield’ ou ‘Children of Men’ são alguns exemplos.

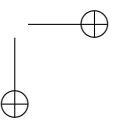
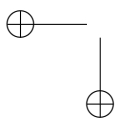








# Montagem







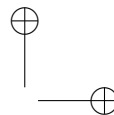
## Definição

Propor uma definição de montagem não é (à semelhança do que sucede em relação a inúmeros aspectos da prática cinematográfica) uma tarefa fácil. Apesar de a montagem, tanto conceptual como pragmaticamente, ser reconhecida como um dos aspectos fundamentais da criação cinematográfica, e de, desde cedo, se ter imposto enquanto vasto campo de investigação teórica e de experimentação artística – que ainda hoje, aliás, se parece encontrar longe do esgotamento – a verdade é que, até ao momento, nenhuma grelha classificativa ou tipologia suficientemente abrangente e estável se instituíram acerca da mesma. A montagem continua um campo de implicações semânticas e estilísticas em aberto, em constante renovação morfológica e teórica.

Sendo que os primeiros filmes da história do cinema consistiam num único plano, a montagem, ou seja, a relação de um plano com os planos que o antecedem e lhe sucedem, não se colocava inicialmente como problema. No entanto, essa realidade duraria muito poucos anos. Questões de inteligibilidade narrativa, de relevância dramática, de organização temática ou de percepção cronológica e espacial haveriam de conduzir a montagem a um lugar de particular destaque entre os procedimentos criativos dos cineastas e entre as preocupações reflexivas dos teóricos.

Ainda que tomando para a mesma uma acepção semanticamente flexível, podemos dizer que a ideia de montagem está longe de ser um exclusivo da linguagem cinematográfica ou audiovisual. Os seus princípios podem ser encontrados também, de alguma maneira, como veremos em mais detalhe posteriormente, nas artes plásticas (atentemos na fotomontagem ou na *collage*), na música (pensemos no *mash-up*, no *sampling* ou na música concreta) ou na literatura (como o exemplificam procedimentos como o *cut-up* ou a escrita automática). Seja como for, foi no cinema que o termo ganhou maior relevância e uma maior complexidade. A este propósito, a ideia fundamental a reter é a de que o conceito de montagem remete sempre para uma relação ou associação entre elementos diversos através de uma forma sistemática e deliberadamente pensada, isto é, através da organização ou coordenação das partes num todo. Assim, compreende-se melhor que os planos não se ligam casual ou aleatoriamente, mas antes, pelo contrário, que a sua co-





nexão procura, sobretudo, gerar novos sentidos ou novas mensagens que cada imagem por si não detém ou que se revelam meramente latentes.

Por tudo o que se dirá a seu respeito neste capítulo, é fácil perceber a enorme importância da montagem na construção do discurso/texto fílmico. Alguns cineastas e teóricos chegaram mesmo a tomá-la e defendê-la como o elemento específico e essencial do discurso cinematográfico (entre eles, por exemplo, Kuleshov e Eisenstein). Outros recusaram-na em maior ou menor medida, como Bazin ou Tarkovski. Se a extrema relevância da montagem é, de certo modo, inegável, não nos deve fazer esquecer, porém, que um filme não precisa de recorrer à montagem – esta pode ser substituída do ponto de vista discursivo, estilístico, dramático ou narrativo por dispositivos como a encenação, a iluminação ou os chamados planos-sequência, entre outros. Ainda assim, julgamos que as próximas secções permitirão perceber mais profundamente a riqueza estilística e discursiva deste procedimento e de que modo ele contribui, decisivamente, para a complexidade da linguagem fílmica.

Tentando ser mais precisos, propomos, para já, uma **noção estrita de montagem**. Para isso, devemos partir da ideia de plano, ou seja, da unidade mínima da expressão cinematográfica, em cujos modos de associação aquela assenta. Se um plano é, genericamente falando, um segmento de imagem entre dois cortes, aquilo que se entende como linguagem cinematográfica (ou audiovisual em geral) surge quando os cineastas se apercebem que existe uma diferença semântica significativa entre um plano isolado (ou um conjunto de planos meramente justapostos) e uma organização de diferentes imagens que aproveite, invente ou reforce possibilidades latentes em cada uma delas.

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. 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.

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 heterogénea numa totalidade de sentido pleno, consistente e efectivo. Esta associação de imagens acabaria por ter na noção e no procedimento do *raccord*, a que nos referiremos em pormenor mais adiante, o seu centro nevrálgico.

Se a noção mais comum de montagem remete para a ideia da junção entre dois planos, parece-nos, porém, que esta tende a ser de algum modo redutora. Propomos então uma **noção abrangente** que permitirá eventualmente responder ao seguinte postulado: estamos em crer que existe montagem sempre que dois ou mais elementos são convocados a unir-se de modo a criar ou um novo sentido ou um sentido mais vasto que cada um por isso só é incapaz de veicular. Assim, podemos falar de montagem não só quando organizamos discursivamente um ou mais planos, mas igualmente quando dispomos dois ou mais elementos numa qualquer obra ou discurso, de qualquer tipo, e de cuja conjugação resulta um sentido novo. É esta relação entre o elementar e o complexo, entre as unidades e a totalidade, que nos parece decisiva, em vários níveis e em vários géneros ao longo da história das artes. Trata-se aqui, portanto, de propor uma concepção alargada de montagem que intenta abarcar os diversos dispositivos e procedimentos de construção de sentido a partir de elementos contíguos ou heterogéneos nas mais diversas formas de expressão e que, em muitos casos, trazem grandes ensinamentos, influências ou inquietações para o cinema.

A noção abrangente de montagem permite-nos, desde logo, identificar o seu momento inaugural: não aquele em que se unem dois planos, mas aquele em que se unem dois fotogramas. Se um fotograma contém já em potência um plano (aliás, é isso que permite que um *still* identifique e descreva sumariamente um plano), ele é quase impercep-





tível quando projectado. Daí que seja necessária a sucessão de vários fotogramas – 24 por segundo, mais precisamente – para constituir uma imagem cinematográfica na sua unidade discursiva mínima (um plano, precisamente). Assim, se podemos falar de montagem no plano (como sucede através do uso da profundidade de campo ou do *split-screen*), podemos falar também de montagem de fotogramas como o nível mínimo de organização discursiva no cinema.

Neste aspecto, o trabalho de dois investigadores revela-se fundamental para compreender aquilo que designamos por montagem de fotogramas ou fotograma a fotograma: Étienne Jules Marey e Eadward Muybridge. Estes dois investigadores demonstraram como há um momento inicial decisivo de registo sucessivo do movimento: um instante, seguido de outro instante, seguido de outro instante e assim sucessivamente, nas suas mínimas variações. Entre um momento e outro algo muda, e é nessa mudança que surge a imagem cinematográfica. Esta ligeira discrepância entre imagens individuais, que durante a projecção ganham uma ilusão de continuidade (devido à persistência da imagem na retina e ao chamado efeito *phi*), é um aspecto fundamental em diversas formas de expressão cinematográfica – basta pensarmos na animação e mesmo em certos tipos de cinema experimental que cria as imagens directamente sobre a película sem recurso à câmara (como sucede em várias obras de Len Lye ou de Stan Brakhage ou nos *single-frame films*).

Passemos agora para a aplicação e exploração da noção de montagem no campo das artes plásticas. Propomos aqui uma espécie de breve e parcial arqueologia. Esta poderia fazer-nos remontar, por exemplo, aos hieróglifos e pinturas egípcias ou aos mosaicos e frescos da antiguidade. No entanto, localizaremos a sua paragem central (tentando cingir esta arqueologia à tradição visual ocidental) nos retábulos, vitrais ou manuscritos medievais. Nestas formas de representação, o que encontramos é, na maioria dos casos, uma noção espacial de montagem, a qual, de algum modo, se contrapõe a uma noção temporal da montagem, própria do discurso cinematográfico.

O que nos parece interessante sublinhar a este propósito é a forma como, naqueles textos, os diversos elementos se conjugam e entretecem para dar origem às mais diversas formulações discursivas: apresentar pequenas narrativas, descrever conjuntos de objectos, criar hierarquias





de valoração, ilustrar séries temáticas ou identificar personagens. Em certa medida, estas são também algumas das premissas da montagem cinematográfica. Trata-se de agrupar, numa totalidade, um conjunto de elementos frequentemente heterogêneos, tendo em conta sobretudo a sua distribuição espacial, mas igualmente, em muitas circunstâncias, procurando criar uma ordem temporal de leitura. De algum modo, o recurso cinematográfico da divisão do ecrã ou *split-screen* acaba por se revelar estruturalmente homólogo destes dispositivos. A arte medieval está, portanto, contrariamente à pintura renascentista (que fixa e cinge o olhar ao plano), cheia de exemplos do que poderíamos designar por proto-montagem.

Quando pensamos em montagem, a lógica da continuidade e o princípio da contiguidade, típicos da harmonia da estética clássica, tendem a prevalecer. Mas a montagem, no cinema como nas demais artes, pode significar igualmente ruptura: uma lógica de descontinuidade e heterogeneidade presidiu, ao longo do século XX, à (re)/(des)organização de inúmeras obras e movimentos artísticos. Dois exemplos: a colagem, que através do cubismo e do dadaísmo, por exemplo, ocupou um lugar fundamental nas formas de expressão vanguardistas do início do século; a fotomontagem, que artistas como Moholy-Nagy, El Lissitzky ou Alexander Rodchenko tomaram como forma de expressão decisiva. O cinema a tudo isto não ficaria imune. É num contexto de profunda experimentação gráfica e visual que estes autores adoptam formas de criação que em muitos aspectos se aproximam da montagem cinematográfica: a união de diversos elementos com o intuito de criar um novo sentido, previamente insuspeito. Aliás, não deixa de ser sintomático que o contexto cultural (anos 1920) destes artistas seja o mesmo de nomes decisivos da montagem cinematográfica como Jean Epstein, René Clair, Hans Richter, Dziga Vertov ou Sergei Eisenstein.

Esta lógica de reunião de elementos heterogêneos encontra no *ready-made*, sobretudo na obra de Marcel Duchamp, nome primordial do dadaísmo, umas das suas manifestações mais radicais. Neste género artístico, parece ser apenas o acaso a regular a junção de elementos claramente distintos. Trata-se de uma modalidade de associação que encontra na infinita virtualidade da casuística a mais livre de todas as premissas artísticas – como se tudo se pudesse ligar indefinidamente, revelando



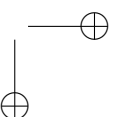
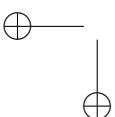


sentidos ocultos e imponderáveis ou recusando qualquer chave lógica última e estável. Novas metáforas ou alegorias se insinuam, desafiando os regimes da crença e das convenções, refazendo totalidades a partir de vínculos tantas vezes indecíveis. Em meados do século XX, muitos destes postulados seriam levados ao seu extremo por artistas como John Cage ou Jackson Pollock (e por muitos cineastas experimentais do *underground* americano).

Mantendo-nos no âmbito das artes visuais, a exploração da noção abrangente de montagem pode e deve ainda remeter para a ideia de série, tão relevante em diversas manifestações visuais ao longo da tradição artística ocidental. Desde logo podemos pensar nas séries de quadros pintados pelos impressionistas sobre um mesmo motivo (ao longo dos diferentes períodos do dia, ao longo das diversas estações do ano, etc.). Do mesmo modo, a fotografia ao longo da sua história tomou a ideia de série ou de inventário como uma forma adequada para descrever e atribuir inteligibilidade ao mundo: as séries de retratos ou de paisagens são algumas das manifestações desta lógica discursiva. No fundo, o contraponto de singularidades ou o reconhecimento de padrões são alguns dos objectivos fundamentais desta espécie de montagem. As obras de pintores como Claude Monet ou Paul Cézanne ou de fotógrafos como August Sander, Duane Michals, Bernd e Hilla Becher ou Dan Lee são disso exemplo.

Se a ligação da montagem às artes visuais é, por natureza, iniludível, ela pode encontrar igualmente similitudes com certos recursos utilizados na literatura. Assim, revela-se inevitável (e até plausível) a comparação tantas vezes feita entre a linguagem cinematográfica e a linguagem literária: planos, cenas ou sequências são muitas vezes entendidas como variações da organização discursiva literária, correspondendo, de algum modo, a parágrafos, a capítulos, a partes ou a volumes. Esta assimilação entre cinema e literatura é tão premente que se chegou mesmo, por vezes, a falar de um cinema da prosa (que corresponderia, de forma geral, ao cinema narrativo e *mainstream*, mais tradicional) e de um cinema de poesia (que corresponderia, de algum modo, ao cinema experimental, assente numa estrutura mais livre e flexível).

Para além destas correspondências, podemos ainda identificar outros pontos de contacto entre cinema e literatura ao nível da montagem: a







montagem paralela, tão decisiva em muito do cinema narrativo, pode ser encontrada já em inúmeras obras literárias (Eisenstein bem salientou a influência de Charles Dickens em Griffith, a qual este sempre reconheceu); o *flashback*, elemento fundamental da (a)cronologia na montagem pode, por seu lado, ser encontrado no dispositivo clássico denominado *in media res*, no qual a narração começa a meio da acção, retrocedendo a partir desse ponto para rever ou explicar as suas causas; também a chamada corrente de consciência (*stream of consciousness*) ou o monólogo interior, através dos quais se expõe a vida interior de uma mente na sua máxima espontaneidade ou minúcia encontram em certas modalidades de montagem cinematográfica uma interessante referência; de Henry James podemos certamente tomar como decisiva a ideia de que ‘a casa da ficção tem um milhão de janelas’ para melhor compreendermos como a multiplicação de pontos de vista é assumida enquanto procedimento fundamental da montagem cinematográfica (exemplo pioneiro: ‘Rashomon’, de Akira Kurosawa); formas de expressão tipicamente surrealistas como a escrita automática (que assume o acaso associativo das ideias como fundamento criativo) ou o *cadáver esquisito* (que consiste na prossecução do discurso desconhecendo o seu conteúdo anterior) podem igualmente ser entendidas como modalidades similares à montagem cinematográfica; na técnica do *cut-up*, que não consiste em mais do que tomar um texto para o esquartejar e posteriormente reorganizar os seus elementos, praticada por William Burroughs; ou nas radicais experimentações de James Joyce podemos certamente identificar pontos de contacto com muito do cinema moderno que encontra na desconstrução, na fragmentação, na paródia algumas das suas estratégias de montagem fundamentais; da mesma forma, não podemos esquecer a influência determinante das premissas do distanciamento estético propostas por Bertolt Brecht, as quais ajudam certamente a compreender alguma da ironia meta-discursiva com que muito do cinema contemporâneo se olha a si mesmo.

Através dos exemplos que acabamos de enunciar, podemos facilmente constatar a existência de uma homologia discursiva fundamental entre certas técnicas pictóricas e literárias e determinadas modalidades de montagem cinematográfica. Mas igualmente a música foi inúmeras vezes tomada como modelo para o pensamento sobre o cinema, e, em

*Livros LabCom*





circunstâncias cruciais, como a década de 1920, tomada mesmo como a forma exemplar de expressão humana que a arte cinematográfica devia emular.

Se podemos falar da montagem como a organização deliberada de elementos heterogéneos num discurso (aparentemente) coerente, algumas das características da arte musical podem ser tomadas como ilustrativas da morfologia cinematográfica. Ideias como harmonia, tom, melodia, cadência, contraponto ou géneros como a sinfonia, a cantata ou a balada podem ajudar a descrever e analisar esteticamente uma obra fílmica. Autores como Eisenstein ou Abel Gance não se coibiram de, por mais que uma vez, se socorrer destas categorias para abordar criativamente a sua actividade de cineastas e teóricos.

De igual modo, podemos encontrar entre certos géneros estritamente musicais e o cinema uma grande proximidade: a música concreta, a música electroacústica, o neo-clássico ou a *pop* são exemplo de uma relação profícua entre estas duas artes ao longo da história do cinema. Por maioria de razão, dois géneros audiovisuais atestam de sobremaneira esta relação: o musical e o videoclip, e em cada um deles podemos encontrar uma relevância fundamental da montagem, umas vezes sendo a imagem a sugerir ou exigir certas formas rítmicas ou melódicas, outras sendo os elementos musicais a determinar a organização discursiva das imagens.

Anos recentes: surgem os novos meios. A montagem permite não só construir o discurso fílmico e consolidar a sua lógica, mas igualmente lidar com a heterogeneidade das matérias, suportes, formas, tradições, géneros, conceitos de que o cinema se socorre. Esta heterogeneidade e esta abrangência de meios hão-de, por fim, levar-nos à consideração de outros (e novos) modos de organização discursiva cujo sentido assenta na lógica da selecção e da combinação. Começemos pelo *zapping* televisivo: neste caso, o espectador é convidado a fazer a sua montagem de programação, a fazer escolhas que haverão de encontrar alguma lógica de sentido e justificação. Esta autonomia e participação preconizadas pelo *zapping* televisivo acabariam por se tornar as premissas mais insistentes daquilo que se pode designar por artes interactivas, as quais colocam novas questões sobre as formas que a montagem pode assumir.

Tal sucede, de igual modo, com a navegação na Internet, a qual as-





senta em pressupostos de montagem, ou seja, de combinação lógica ou consistente de partes num discurso coerente ou, pelo menos, intencional: mudar de *site*, de página, abrir janelas, fazer *scrolling* podem ser entendidas como operações de montagem. Toda a lógica hipertextual ou hipermediática remete para uma ideia de montagem, já não de duas imagens, mas de múltiplas matérias.

A vídeo-arte, nas suas diversas manifestações, acaba por operar, também ela, segundo uma lógica de montagem: não apenas através da montagem de imagens (por vezes numa lógica especialmente diferente da cinematográfica, com múltiplos ecrãs ou ecrãs translúcidos, por exemplo), mas igualmente da montagem de materiais (combinação de imagens com esculturas, objectos, luzes, etc.).

A breve caracterização de uma noção abrangente de montagem que aqui efectuamos permite-nos constatar que a conjugação de elementos de diversa natureza é uma característica fundamental das várias artes, o que nos possibilita encontrar, quando as comparamos ou confrontamos, correspondências de enorme relevância entre as formas discursivas das mesmas. Em substância, podemos afirmar que se trata sempre de, em cada arte, conciliar duas premissas fundamentais do discurso: a integração de uma unidade numa totalidade, por um lado, e a assumpção de uma totalidade como unidade, por outro.

Assim, podemos fazer incidir a noção de montagem em diversos âmbitos: por um lado, podemos estender esta noção da imagem ao som ou tomar estas duas matérias em conjunto; por outro, podemos constatar que a montagem permite a combinação de discursos múltiplos na sua natureza; a montagem pode igualmente funcionar de uma forma meta-discursiva, ou seja, criar um nível discursivo superior capaz de se debruçar sobre a própria matéria fílmica; podemos falar ainda de uma hiper-montagem, ou seja, um modo de criar vínculos entre diversos filmes, géneros ou autores, através de citações, inserções, alusões, entre outros (animação e imagem real, por exemplo).

Como se pode constatar, uma noção abrangente de montagem poderá acabar por resvalar bem para o exterior do que usualmente se considera como discurso cinematográfico ou englobar aspectos que, normalmente, se mantêm fora do conceito de montagem. No entanto, parece-nos que o conjunto de características, homologias e analogias que temos



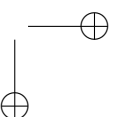
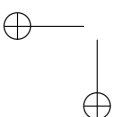


vindo a identificar podem contribuir para uma compreensão mais vasta e mais exacta do fenómeno artístico em geral e da própria lógica discursiva da montagem cinematográfica.

## Breve história

O processo de exploração e depuração das potencialidades discursivas e das premissas funcionais da montagem iniciou-se muito cedo no cinema. De algum modo, podemos dizer que as preocupações com a organização das imagens cinematográficas precedem o próprio cinema, podendo ser identificadas desde logo na história da pintura ou da fotografia, por exemplo (os retábulos, a perspectiva ou as molduras são recursos que visam organizar o discurso visual). Aliás, a relação do cinema com as outras artes não cessou nunca, como sabemos, de se diversificar e aprofundar. Como vimos antes, movimentos artísticos do século XX como o futurismo, o dadaísmo ou o cubismo estabeleceram com o cinema relações de mútua e enriquecedora influência. E formas de expressão como a literatura, a banda desenhada ou os videojogos não escapam igualmente a essa lógica de contiguidade, influência e contraste discursivo.

Nesta lógica de diálogo plural, três formas artísticas marcam morfológicamente o início do discurso cinematográfico. Por um lado, temos a pintura. Antes da ideia de plano, as ideias de quadro e de vista, próprias da tradição pictórica, enformam em grande medida as primeiras obras, através de um regime do olhar centrado na ideia de perspectiva linear. O teatro, por outro lado, haveria de marcar a forma de ver cinematográfica em grande medida através daquilo que se designa por perspectiva teatral, uma forma de ver que assinala para o espectador um lugar privilegiado: central, fixo e abrangente em relação à acção contemplada. Da fotografia, cuja relevância na génese da tecnologia cinematográfica é evidente, importa reter, sobretudo, as experiências de decomposição do movimento realizadas por Muybridge e por Marey – nelas podemos identificar quer os princípios do cinema de animação quer as premissas da montagem na sua dimensão essencial (a análise e a síntese). Mas desde bem cedo na história do cinema, inúmeras questões se colocaram





nos mais diversos contextos. Resumidamente, descreveremos de seguida as mais relevantes.

Durante os primeiros anos, o cinema emulou de alguma forma a tradição visual herdada da pintura e do teatro: a acção iniciava, desenrolava-se e completava-se num único plano, sem mudança de perspectiva e sem movimento da câmara. Se podemos falar já de algo como uma narrativa, ela centrava-se na coincidência entre a integridade do plano e a da acção, e dispensava a ideia de corte ou de montagem. As vistas dos irmãos Lumière ou os quadros vivos de Méliès são disso exemplo. No entanto, desde cedo a preocupação com a organização de uma narrativa mais complexa através do recurso à montagem viria a manifestar-se em diversos locais e na obra de diversos autores. Incipientes e por vezes equívocas, estas experiências haveriam de enunciar as preocupações e lançar as condições para os primeiros grandes desenvolvimentos da montagem enquanto recurso expressivo fulcral na arte cinematográfica na década de 1910. É então que um vasto e disperso grupo de estudiosos e criadores das formas cinematográficas começa a aperceber-se e a explorar com maior profundidade as potencialidades da montagem e a tornam, daí em diante, o elemento mais discutido da linguagem fílmica.

O fascínio da montagem provém do facto de se tratar de um dispositivo formal extremamente poderoso para a manipulação das imagens e do seu sentido, para a construção de um filme enquanto um todo e para determinar os efeitos emocionais e intelectuais do filme sobre o espectador. Colocados perante a inquietação de construir significados a partir da ligação de planos (o que tem naturalmente a ver, mesmo se inconscientemente, com a semiótica e a hermenêutica, uma vez que tudo se joga ao nível dos signos, da sua manipulação, utilização e interpretação), os artistas e estudiosos, mas também os técnicos (uma vez que a montagem começa, antes de mais, por ser um problema técnico de colagem de um pedaço de filme a outro) que desde cedo se dedicaram à compreensão dos artefactos cinematográficos e da linguagem fílmica, iniciaram experiências e especulações que acabariam por originar as normas ou convenções fundamentais que determinam o modo como, ainda hoje, lidamos com as imagens em movimento – e sobretudo com a questão perceptiva decisiva: a continuidade.

Ainda mais que os anos de 1910, a década de 1920 é um período de

*Livros LabCom*

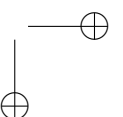
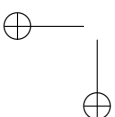




intensas e permanentes **experiências**, um pouco por todo o lado. De um modo que não nos parece exagerado, mas que é sempre controverso, podemos dizer que foi até ao advento do cinema sonoro que o fundamental dos ensinamentos acerca da montagem se estabeleceu e que a mais vasta exploração das suas potencialidades ocorreu. Tal deve-se ao facto de, como sempre acontece, os primeiros anos de uma arte serem plenos de experiências, especulações e problematizações, até se encontrarem e estabilizarem as convenções morfológicas dominantes.

Nas duas primeiras décadas do cinema, nos Estados Unidos, dois nomes são fundamentais no que respeita à exploração das possibilidades narrativas da montagem: Edwin S. Porter, autor do muito citado ‘The Great Train Robbery’ (1903), e David W. Griffith, muitas vezes considerado como o fundador do cinema narrativo, e que em filmes como ‘Birth of a Nation’ (1915) ou ‘Intolerance’ (1916) levou a montagem paralela e a montagem alternada a níveis nunca antes atingidos. De algum modo, podemos afirmar que a forma como a montagem foi assumida e praticada por estes autores, sobretudo, acabaria por lançar os fundamentos daquilo que seria a sua utilização discursiva mais frequente: a submissão a exigências de clareza narrativa e de potenciação dramática. Em grande medida, o cinema narrativo que ainda hoje vemos, e que continua a ser o tipo de produção dominante, tem aqui o germe formal que, em larga medida, não haveria de abandonar.

No contexto de grande experimentação criativa e investigação teórica das primeiras décadas do regime político soviético, teve lugar, em 1918, um dos momentos mais célebres da história do cinema, no que à montagem respeita: o chamado *efeito-Kuleshov*. O cineasta Lev Kuleshov levou a cabo uma experiência que consistia na apresentação à audiência de um mesmo plano de um actor, facialmente inexpressivo, seguido, alternadamente, de planos com diferentes motivos (uma sopa, um caixão, uma criança). Esta experiência permitiu-lhe constatar que a interpretação emocional que a audiência fazia da expressão do actor variava, em cada caso, em função do plano que se lhe seguia (o espectador encontrava assim um novo significado para uma mesma imagem: fome, tristeza, alegria, respectivamente). Kuleshov desenvolveu ainda uma outra experiência, a qual denominou de ‘geografia criativa’. Mostrou à audiência imagens sucessivas de: um homem a correr, uma mulher a cor-





rer e ambos a abraçarem-se, todas filmadas em locais e tempos distintos, as quais o espectador assumia, através da montagem, como tendo sido filmados num mesmo local e contiguamente. Trata-se de duas experiências que ilustram bem alguns dos poderes da montagem: num caso, o de despoletar e dirigir emocionalmente o espectador; no outro, o de criar um universo para o filme, independente do mundo real, a partir da articulação de realidades ontologicamente autónomas, mas inteligivelmente integradas.

Se estas duas experiências se tornaram exemplares, elas são meramente indicativas da pluralidade experimental a que os cineastas soviéticos submeteram as formas e a linguagem fílmica. Mesmo não aprofundando neste momento os seus contributos (o que faremos mais à frente), devemos, ainda assim, indicar alguns nomes cujas reflexões e criações, na década de 1920, se revelariam fundamentais para um conhecimento e exploração aprofundados da montagem. São os casos de Sergei Eisenstein que, entre outras ideias, advogava o uso da montagem como provocação (aquilo que ele designava de *cine-punho*) ou controlo do espectador (a chamada montagem intelectual); de Dziga Vertov, nome incontornável do documentário, que via na montagem o momento determinante do processo criativo cinematográfico; ou de Vsevolod Pudovkin, para quem a montagem devia servir a construção e exposição clara da narrativa.

Na Europa, por seu lado, durante a década de 1920, a montagem foi assumida pelos cineastas ligados àquilo que se designa genericamente por vanguardas cinematográficas como um dos instrumentos fundamentais para descobrir no cinema, ou para lhe atribuir, o seu carácter único do ponto de vista artístico e expressivo. Entre eles incluem-se tanto aqueles que ficaram conhecidos como os ‘Impressionistas’ (Germaine Dullac, Abel Gance, Jean Epstein, René Clair), como aqueles que reivindicavam um ‘Cinema Absoluto’ (Hans Richter, Viking Eggeling, Walter Ruttmann, praticantes de um cinema baseado na abstracção) ou ainda artistas plásticos que trabalharam o cinema como campo de experimentação (Man Ray, Fernand Léger, Marcel Duchamp), ligados aos movimentos artísticos que proliferavam então, do dadaísmo e do futurismo ao surrealismo (movimento em que se destacam Luís Buñuel ou Jean Cocteau).

Em todos estes casos, pode dizer-se que o propósito fundamental consistia em procurar, através da combinação das incidências rítmicas e

*Livros LabCom*



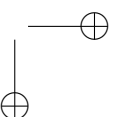
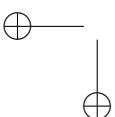


da plasticidade das suas imagens, a singularidade específica do cinema enquanto meio de expressão, independente das artes em geral, mas especialmente da literatura e do teatro (já que a música era muitas vezes tomada como uma arte de referência pelo próprio cinema, e este era muitas vezes entendido como pintura em movimento). Esta tendência estilística – por vezes, mas não sempre, marcadamente anti-narrativa – buscava fundamentalmente, podemos dizê-lo, a utopia de um cinema puro. E constituiria o germe formal (e ao mesmo tempo o arquétipo fundador) daquilo que se designa por cinema experimental.

Como se pode constatar, portanto, até ao final dos anos 20 e ao advento do sonoro, o cinema mantinha em aberto um conjunto de percursos estilísticos e ambições formais que o predomínio posterior do cinema narrativo viria a coarctar, ainda que este, ocasionalmente, tenha colhido ensinamentos em práticas que aparentemente lhe seriam estranhas – nos géneros clássicos como no cinema de autor, este legado de exemplar experimentação não cessaria de se manifestar como utopia e referência para muitos cineastas.

Se até ao final da década de 1920, o cinema, nos seus diferentes aspectos, mas na montagem em particular, se dedicou, das formas mais variadas, à experimentação, as três décadas seguintes acabariam por se revelar como as décadas do cânone e da estabilidade – com tudo o que de conservadorismo artístico e criativo estas expressões deixam adivinhar. É aquilo que podemos designar por **período clássico** da montagem. É a época das grandes definições e normativas: o que se pode e o que não se pode (ou deve) fazer ganha aqui, muitas vezes, contornos de quase dogma estético. Este é o período em que o cinema se preocupa, antes de mais, em esconder a montagem. Até ao final da década de 1950, a montagem invisível, suave e não intrusiva torna-se um postulado quase incontornável. E porquê? Porque a narrativa cinematográfica ganha uma relevância que nunca mais viria a perder.

O que mais importa ter em atenção no discurso cinematográfico durante este período é a acção, a qual faz avançar a história contada, e a sua fácil inteligibilidade – que esta fácil inteligibilidade permita uma rápida e imune identificação com a personagem e os seus sofrimentos ou alegrias há-de revelar-se, em muitas instâncias, o segredo maior do su-







cesso do cinema narrativo. Para o espectador está reservada, assim, em vez do repto e da provocação, como sucedia com o cinema experimental, a empatia quase absoluta e deliberadamente induzida. Ele esquece-se de si mesmo e experimenta, de forma diferida mas intensa, a vida das personagens no ecrã. O cinema enquanto contador de histórias torna-se dominante e a invisibilidade da montagem torna-se uma instituição estilística – sobretudo nos EUA, mas de modo tendencialmente irrefutável por toda a parte. (Mesmo se, a cada passo, um ou outro momento de irreverência haveria de se manifestar)

Se a concepção usual da montagem como um dispositivo a esconder de forma intransigente, como recurso ao serviço de uma narrativa que deve fascinar, prender ou comover o espectador se tornou de tal forma dominante e arreigada que ainda hoje (apesar das suas adaptações e redefinições) prevalece (podemos mesmo perguntar se não estaremos perante uma forma antropologicamente irrecusável), a verdade é que ela haveria de ser profundamente desafiada... pelos **novos cinemas**. Falar de uma cisão talvez não seja, neste caso, abusivo. Podemos dizer, resumidamente, que a elegância estilística, assente na suavidade do discurso fílmico, que caracteriza toda a estética e teoria clássica da montagem, é, desde meados da década de 1940, mas sobretudo nos anos 1960, perturbada por uma montagem aparentemente rudimentar, mas, sobretudo, narrativamente intrusiva e deliberadamente consciente, que começa a surgir em diversos movimentos e cinematografias.

Um primeiro momento absolutamente fulcral (mas, ainda assim e paradoxalmente, não radicalmente decisivo), neste ataque ao classicismo pode ser encontrado no neo-realismo italiano: seja porque o seu estilo responda, em parte, a um desejo de urgência e de pureza discursiva, seja porque se revela uma consequência da escassez de meios, a verdade é que os filmes deste movimento adquirem uma nova textura – parecem mal feitos, mal construídos, por vezes quase voluntariamente disformes. Mas é precisamente esta disformidade que instaura um novo modo de ver e mostrar os factos e uma nova maneira de entender a morfologia da linguagem cinematográfica, iniciando uma desconstrução das convenções mais comuns que durante décadas não cessaria de propor alternativas estilísticas diversas.

*Livros LabCom*



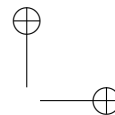
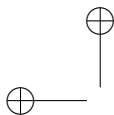


Mas é no final da década de 1950 e início da década seguinte que tudo realmente muda: o *cinema-verité* e a *nouvelle vague* em França, o *free cinema* em Inglaterra, o cinema directo e o cinema *underground* nos EUA haveriam de refazer toda a lógica da imagem e da montagem cinematográfica, levando a um novo patamar a provocação e a ruptura estilística que já se adivinhavam no neo-realismo. Se é certo que não existe uma premissa comum a todos estes movimentos, e que, dentro de cada um, é eventualmente possível encontrar especificidades autorais bem vincadas, o certo é que as imagens cinematográficas parecem ganhar então uma liberdade completamente inusitada tanto na sua textura como na sua organização: por um lado, uma montagem feita de cortes bruscos ou improváveis, desfocagens e tremuras assumidas, rasuras ou elipses perturbadoras; por outro, uma recusa mais ou menos deliberada da montagem e do corte, substituídos por uma lógica de plano longo, que se estende no tempo, vive da experiência da duração e comporta em si a lógica de autonomia própria da sequência cinematográfica – daí a designação de plano-sequência, opção estilística tão própria do cinema de autor. Nada ficará verdadeiramente igual no discurso fílmico. A montagem tornava-se, em muitos casos, ora provocatoriamente visível, ora decisivamente ausente. O cinema moderno instaurava-se.

Os novos cinemas inauguraram o cinema moderno. Esse momento de viragem ao nível da montagem, cujo período decisivo podemos localizar entre finais da década de 1950 e finais da década de 1960, acabaria por contaminar a própria Hollywood, local da consagração e defesa intransigente da montagem invisível. Aquilo que geralmente se conhece como a *Nova Hollywood* ou a geração dos *movie-brats* (com nomes como Martin Scorsese, George Lucas, Francis Ford Coppola ou Sam Peckinpah) acabaria por assimilar muitos dos ensinamentos referidos: uma maior consciência da montagem como recurso estilístico em si e uma acrescida visibilidade da mesma como acrescento de riqueza discursiva ou dramática.

Chega a **contemporaneidade**. O final dos anos 1960 e a década seguinte são, portanto, nos EUA, um momento talvez ímpar na história do cinema americano: finda a época áurea do *studio-system*, o cinema americano confronta-se com o seu futuro. E fá-lo de duas maneiras:



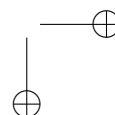


criando filmes intimistas e independentes, por um lado; produzindo sucessos planetários massivos, os chamados *blockbusters*, por outro. No primeiro caso, as ousadias e irreverências formais acabariam por se tornar uma marca distintiva e o ponto fulcral de uma espécie de manifesto estético oficioso. No segundo caso, a montagem invisível acabaria não só por se tornar dominante, como cada vez mais refinada, maturando e instituindo um conjunto de normas praticamente infalíveis ao serviço do grande espectáculo cinematográfico.

De seguida, nos anos 1980 assistimos ao culminar da influência do discurso televisivo na estética cinematográfica: o filme publicitário e, sobretudo, o *videoclip*, vêm oferecer novas propostas de economia narrativa ao nível da montagem, sacrificando muitas vezes o conteúdo em nome da forma, criando uma lógica estilística assente nos planos rápidos e plasticamente sedutores. Ao mesmo tempo que o ensino do cinema entrava nas universidades (como se nota pelo currículo dos principais nomes da geração dos *movie-brats*), parte significativa de uma geração de cineastas teriam no *videoclip* e na televisão em geral o seu contexto de formação, tanto nessa década como na seguinte, e mesmo na actualidade – John Landis, Ridley Scott, David Fincher ou Michel Gondry são disso exemplo.

Na década de 1990, assistir-se-ia a uma das grandes mutações tecnológicas da história do cinema (e dos média em geral): a digitalização. Agora, ao nível da montagem, tudo se torna aparentemente possível. As tecnologias digitais não só vêm tornar o processo técnico mais fácil, como abrir inúmeras possibilidades ao nível da montagem: as imagens podem metamorfosear-se de modos até aí nunca vistos – e, porque não dizê-lo, nem sequer sonhados. Ao mesmo tempo que esta imensa flexibilidade criativa se revela quase utópica, a facilidade técnica na manipulação das imagens em movimento atinge um nível até aí nunca sequer prenunciado – processos morosos tornam-se exponencialmente mais céleres à medida que as tecnologias se vão desenvolvendo num ritmo trepidante.

Esta tendência crescente para uma montagem cada vez mais livre, flexível e abrangente nas suas possibilidades haveria de proporcionar a coexistência dos mais sofisticados meios e efeitos tecnológicos (aplicados sobretudo ao milionário *blockbuster*) com uma lógica de cinema doméstico a uma escala nunca até agora vista, da qual o fenómeno *youtube*





é seguramente o mais visível e célebre exemplo. Agora cada um pode filmar, editar e divulgar o seu filme com os meios mais reduzidos. O amador mais diletante e o profissional mais diligente passam a coabitar diariamente – ao ponto de, muitas vezes, os papéis se inverterem.

## **Autores**

Se a montagem é, em grande medida, uma questão de prática, as suas vastas implicações estéticas, epistemológicas e mesmo éticas haveriam de, inevitavelmente, transformá-la numa das mais prementes preocupações dos estudos fílmicos. São inúmeros os autores que se dedicaram à reflexão acerca do procedimento criativo que, para muitos, constitui precisamente a especificidade da expressão cinematográfica (mesmo se esta perspectiva tem sido e continua a ser objecto de contestação ou mesmo recusa, como veremos).

A montagem tanto permite revelar a verdade mais intrigante como construir a mentira mais insuspeita. Se remetemos para os conceitos de verdade e de mentira não pretendemos insinuar aqui uma conotação ética (ainda que não a possamos recusar), mas antes colocar algumas questões epistemológicas: de que modo o cinema, e em particular a montagem, permite conhecer o mundo, descrever os fenómenos, pensar os factos, fabricar as ideias, mover os humores, desenhar os afectos? Com a montagem o cinema coloca-se numa zona verdadeiramente sem fechamento disciplinar, um território onde os mais diversos saberes acabam por confluír e se cruzar: a psicologia, a filosofia, a estética, a semiótica, a epistemologia.

Se é certo que os estudos sobre a montagem carecem de uma configuração sistemática e estável capaz de identificar, caracterizar e explicar todos os seus detalhes, nuances, normas ou efeitos, existe um conjunto de reflexões acerca da montagem que podem ajudar a compreender e sustentar, ainda que precária e por vezes erráticamente, as suas formulações teóricas. É sobre as ideias expostas por alguns dos mais relevantes autores acerca deste tema nevrálgico dos estudos fílmicos que nos detemos agora.

Como sabemos, o simples acto da junção de dois planos abriga em





si um potencial de reconfiguração semântica que quase diríamos inescrutável: com cada associação inédita de imagens pode-se revelar uma verdade manifesta ou recuperar uma mentira latente. As experiências laboratoriais de **Lev Kuleshov** são, a esse nível, absolutamente reveladoras. Salientamos aqui três que nos parecem inteiramente demonstrativas: para além das já descritas ‘geografia criativa’ e ‘feito-Kuleshov’, temos ainda uma espécie de retrato heterogêneo (uma mulher criada a partir de partes de diversas mulheres) proposto pelo cineasta russo.

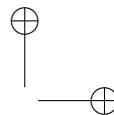
O que cada uma destas experiências demonstra é precisamente a reavaliação semiótica que a associação de dois ou mais planos permite. Além disso, a montagem é, em muitos casos, um fabricante de crenças ou de emoções, e os trabalhos de Kuleshov são a esse respeito absolutamente exemplares. Entre as muitas considerações que fez acerca da montagem, afirmou que “o meio de que o cinema dispõe para criar uma *impressão* artística reside na composição, no encadeado de fragmentos filmados. (...) A essência do cinema não deve ser procurada dentro dos limites do fragmento filmado, mas no encadeamento desses mesmos fragmentos” (Kuleshov, 41). E salienta: “a essência do cinema, o meio que lhe permite obter uma impressão artística, é a montagem”. A profissão de fé artística é muito clara e reiterada: “estou cada vez mais convencido do extraordinário poder criativo da montagem e das suas possibilidades de modelar o material da nossa arte em todas as formas possíveis e imaginárias” (Kuleshov, 46). Aqui podemos constatar uma crença primordial e superior na montagem que seria acompanhada por gente tão ilustre e genial como Eisenstein ou Vertov.

Os efeitos de crença ou de afecto que Kuleshov inaugurou foram exemplarmente pensados e praticados por um dos maiores criadores e teóricos da montagem: **Sergei Eisenstein**. Defensor intransigente da importância decisiva da montagem no cinema – dizia ele que “a montagem foi estabelecida pelo cinema soviético como o nervo do cinema” (Eisenstein, 52) –, Eisenstein assumiu este recurso como absolutamente central na sua obra fílmica (sobretudo no período áureo do mudo) tanto quanto na sua reflexão e análise teórica (ainda que muitas vezes dispersa e hermética nas suas formulações).

A este propósito, descreveu um conjunto de métodos de montagem

*Livros LabCom*

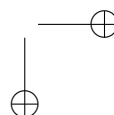
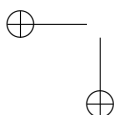




que, mau grado a sua enunciação nem sempre fácil de descodificar, abordam questões fundamentais acerca do tema. À sua experiência teatral prévia foi buscar o conceito de montagem de atracções, que consiste, resumidamente, na inserção de elementos heterogéneos ao universo representado na narrativa com o intuito de criar um choque emocional ou intelectual.

Identificou igualmente uma variante da montagem assente em valores absolutos de comprimento dos planos que designou por montagem métrica, a qual pode ser de algum modo entendida como o grau zero da montagem. A montagem rítmica, por seu lado, constituiria um primeiro nível de sofisticação da montagem métrica e teria em conta já não apenas a duração dos planos, mas igualmente o seu ritmo interno e a forma como este determina o discurso fílmico. A montagem tonal, acrescento à montagem rítmica, descreve essencialmente a qualidade emocional resultante da organização dos planos numa sequência. Acima da montagem tonal, e consequência desta, encontramos a montagem harmónica (ou atonal), cuja caracterização se prende, sobretudo, com a dominante estética da totalidade do filme. Encontramos, por fim, a montagem intelectual, a qual se ocupa da preocupação nevrálgica da concepção de montagem em Eisenstein: o efeito provocado sobre o espectador, devidamente calculado e deliberadamente perseguido. Seria este último tipo o culminar das suas concepções de cinema e de montagem.

Esta intencionalidade da montagem em Eisenstein pode ser claramente entendida através da sua ideia de *cinema-punho*, assente numa concepção da montagem como colisão. Dizia ele: “o que caracteriza a montagem? A colisão” (Eisenstein, 42). E acrescentava: “montagem é conflito” (Eisenstein, 43). Esta ideia da montagem como colisão é contrária à noção de montagem delineada por outro dos grandes cineastas soviéticos dos anos 20, Pudovkin. A este respeito, as palavras seguintes de Eisenstein são extremamente clarificadoras e resumem aquelas que poderíamos identificar (ainda hoje e ao longo de toda a história do cinema) como as duas formulações e práticas essenciais da montagem. Diz ele: “Pudovkin defende a ideia segundo a qual a montagem não seria mais que uma associação de planos, uma sucessão de elementos arranjados em série a fim de expor uma ideia. Para mim a montagem é uma colisão, e, da colisão de dois factores, surge um conceito. Do meu





ponto de vista, a associação não é mais que uma possibilidade, um caso particular”. Associação e colisão, coesão e oposição seriam então as duas modalidades fundamentais da montagem ao longo de toda a história do cinema, cada uma delas concretizada em inúmeras variações.

Interessará, portanto, reter das definições propostas por Eisenstein, mais do que a sua precisão, a abrangência das implicações que cada uma deixa adivinhar: da ficção ao videoclip, do experimental à animação, a cada passo somos confrontados com exemplos destas problemáticas, as quais, em muitos casos, estão já latentes na sua própria obra. Para ele, a montagem é “o principal meio para uma transformação criativa realmente importante da natureza” (Eisenstein, 16). Daí que quase se torne um mandamento absoluto: “a cinematografia é, antes de tudo, montagem” (Eisenstein, 35). Mesmo se mais tarde revogou esta ideia de centralidade e superioridade da montagem no discurso fílmico, a verdade é que não se inibiu de afirmar que “determinar a natureza da montagem é resolver o problema específico do cinema” (Eisenstein, 52); que a montagem seria “um meio, antes de tudo, de revelar uma concepção ideológica” (Eisenstein, 219); e que se trataria de um “meio de adquirir uma unidade de ordem superior” no cinema (Eisenstein, 219).

Se Eisenstein procurava e encontrava na montagem um recurso para o choque do espectador, para o seu controlo, para a sua manipulação, **Vsevolod Pudovkin** via a mesma como um conjunto de procedimentos capazes de permitir, se usados competente e adequadamente, a construção de um discurso capaz de reorganizar a percepção do mundo, acrescentando-lhe novos sentidos – seria esse acrescento e essa transformação da realidade através da montagem que, segundo Pudovkin, fariam do cinema uma arte. O cinema adquire então o seu valor quando acrescenta algo à percepção comum da realidade, ou seja, quando transforma o mundo num texto fílmico.

A noção da montagem como construção de um discurso, plano a plano como se fosse tijolo a tijolo, atravessa, no entender de Pudovkin, todo o percurso criativo. Em primeiro lugar, desde logo, no guião, na fase de concepção do filme (ideia que um cineasta contemporâneo como Quentin Tarantino advoga igualmente). Depois, na fase de planificação ou *découpage*, através da fragmentação da totalidade da acção em planos





mais detalhados – trata-se, de algum modo, da ideia de filmar para montar, uma norma de realização fulcral no cinema narrativo. Por fim, na organização das cenas dentro de cada sequência e desta na obra global – é este o momento em que cada uma das partes ganha o seu lugar no discurso e atinge o seu significado mais completo.

Em cada caso, tudo deve ser feito para dar ao espectador a mais favorável de todas as perspectivas sobre cada elemento ou momento da acção representada. Do geral ao particular e do particular ao geral, o cinema transforma um evento ao representá-lo e é nessa metamorfose, nessa construção da obra fílmica que ocorre entre a realidade e o ecrã, que surge a arte cinematográfica. A noção construtiva de montagem defendida por Pudovkin é, portanto, em grande medida, coincidente com as concepções clássicas e dominantes do discurso cinematográfico, sobretudo do cinema de Hollywood: tornar a montagem invisível para o espectador e transformar este numa testemunha privilegiada da acção são as premissas que num e noutro caso comandam a retórica fílmica.

Mas Pudovkin propõe, também ele, formas diversas de trabalhar o discurso fílmico através da montagem, enunciando e caracterizando um conjunto de modalidades particulares que devem ser sublinhadas. É uma grelha sumária mas indicativa do que se pode fazer com a montagem. Ao enunciar a ideia de contraste, coloca em relevo a capacidade de dois planos denotarem uma oposição de ideias que despoleta um novo pensamento acerca de cada uma das imagens e do seu conjunto. Ao falar de paralelismo e de simultaneidade, chama a atenção para a forma como ideias ou acções se relacionam e cruzam, como é bem notório nas ideias fulcrais e triviais de montagem alternada e montagem paralela. A ideia de simbolismo referida por Pudovkin é igualmente fundamental, uma vez que em larga medida a riqueza do discurso fílmico se joga precisamente na forma como simbólica e conotativamente se criam, inventam ou refazem significados derivados das imagens que vemos. De igual modo, a concepção da montagem como *leit-motiv* é relevante para se perceber como um elemento fílmico serve muitas vezes como fio condutor ou pilar discursivo. Do mesmo modo que em Eisenstein, também este conjunto de premissas formais enunciadas por Pudovkin acerca da montagem estão longe de esgotar todas as variações estilísticas que esta permite – no entanto, também aqui, se podem entrever muitas das ques-







tões fundamentais com que necessariamente temos de nos confrontar ao analisar ou praticar a montagem.

Tal como Pudovkin e tal como Eisenstein, também **Dziga Vertov** colocou a montagem entre as suas preocupações fundamentais. Para Vertov, a montagem seria mesmo o recurso criativo último onde o filme adquiriria a sua morfologia derradeira e descobriria o seu sentido intrínseco. Mas se a mesa de montagem era para este autor o momento crítico e decisivo onde tudo se jogava, a verdade é que ele defendia aquilo que podemos designar por montagem integral ou ininterrupta. Deste ponto de vista, podemos afirmar que, para Vertov, o filme está sempre a ser montado, desde a sua génese à sua finalização. (Talvez seja lícito acrescentar, da nossa parte, a ideia de que o filme não deixa de estar em montagem mesmo depois de finalizado: constatamos isso nas citações, versões ou recontextualizações das suas imagens em novos filmes e novas circunstâncias; assim, as partes e os elementos de um filme continuam disponíveis para renovados significados e utilizações).

Em que consiste esta montagem integral? Para Vertov, a montagem do filme começa logo numa espécie de planificação temática: dos factos e dos dados disponíveis torna-se fundamental fazer um inventário e uma selecção daqueles que serão objecto de atenção – logo aí começa, portanto, o filme a ser montado, quando se adopta uma perspectiva sobre o tema e se escolhem os aspectos do mesmo a serem abordados.

Esta escolha vai, por seu lado, determinar o plano de filmagens: aquilo que se vai filmar constitui uma nova fase da montagem do filme, um novo momento de selecção tendo em conta o que se pretende mostrar. Não se filma tudo. No momento de filmar, temos, desde logo, em atenção a forma como as imagens que recolhemos vão ser integradas num todo mais abrangente que é o filme. Podemos então falar de ideias de montagem que determinam em parte o trabalho de filmagem.

Mas é na montagem propriamente dita, quando se trata de justapor planos uns aos outros que, segundo Vertov, nos encontramos no momento mais nobre e decisivo do processo criativo: as imagens recolhidas oferecem-se a múltiplas variações associativas e permitem os mais diversos reenvios. Aquilo que tinha começado por ser uma abordagem sobre a vida e os fenómenos tendo como pressuposto a sua imprevisibilidade





(para Vertov trata-se essencialmente, como ele próprio refere, de “captar a vida de imprevisto”) torna-se, na mesa de montagem, uma obra de pura experimentação e, posteriormente, de significação. Diz ele sobre o seu método: “a escola do *cine-olho* exige que o filme se construa sobre os intervalos, quer dizer, sobre o movimento entre as imagens. Sobre a correlação das imagens entre si. Sobre a transição de um impulso visual a outro”. A montagem é, então, um campo da mais ampla liberdade, da mais profícua discursividade. Um mundo de potencialidade sem limite: “o *cine-olho* usa todos os meios de montagem disponíveis, justapondo e ligando entre si qualquer ponto do universo em qualquer ordem temporal, violando, se necessário, todas as leis e hábitos que presidem à construção de um filme”. A montagem ocupa-se, então, de ligar os intervalos: uma imagem associa-se, sob determinado pretexto ou motivo, a uma outra.

Se é certo que Vertov trabalhou ao nível do documentário, em constante recusa do cinema de ficção burguês assente no argumento pré-definido, não deixa de ser verdadeiro que, com os respectivos ajustamentos, esta lógica criativa pode ser aplicada igualmente ao cinema de ficção. Também neste caso se trata de escolher um tema que há-de originar uma história, filmar essa história segundo uma determinada planificação e organizar essas imagens através da montagem.

Como constatamos, durante as duas primeiras décadas do século XX, os cineastas soviéticos trataram de experimentar e reflectir profundamente sobre o relevo e as possibilidades da montagem, chamando a atenção para as suas múltiplas facetas, umas vezes inaugurando e outras insinuando as suas vastas potencialidades discursivas. Autores como o húngaro **Bela Balasz** acabariam por, posteriormente, reforçar estas possibilidades e o seu estudo, propondo também ele uma classificação das modalidades da montagem que retoma alguns dos aspectos anteriormente enunciados (classificação que está longe, também ela, de ser exaustiva, mas que não deixa de fornecer dados importantes).

Resumidamente, Balasz fala da:

- montagem ideológica, cuja conotação política não pode ser descuidada;



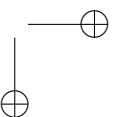
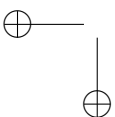


- montagem metafórica, capaz de fazer transitar significados entre elementos;
- montagem poética, capaz de evocar o lirismo das imagens e das mensagens;
- montagem alegórica, que revela significados escondidos sob a literalidade das imagens;
- montagem intelectual, capaz de expor ou refazer as modalidades do pensamento;
- montagem rítmica, capaz de explorar as incidências e regularidades do discurso visual;
- montagem formal, assente nas propriedades plásticas das imagens;
- montagem subjectiva, capaz de colocar o espectador no lugar de uma personagem.

Este conjunto de modalidades demonstra bem a riqueza permitida pela montagem. Mas chamamos aqui, também, a atenção para uma ideia expressa por Balasz que nos parece a todos os títulos clara pela contundência de que se reveste. Diz este autor que “a montagem não mostra a realidade, mas a verdade – ou a mentira”. Falar de mentira permite-nos então perceber uma das grandes virtualidades da montagem: fazer as imagens dizer (ou melhor: mostrar e significar) outra coisa que não aquela que, à superfície e isoladas, parecem afirmar. Para percebermos a amplitude de possibilidades, basta dizermos que tanto é se consegue um profundo, mas inofensivo, lirismo, como a manipulação retórica: neste caso, a montagem e a imagem funcionam como arma, naquele como encanto.

Como se pode constatar pelas várias tipologias da montagem a que temos vindo a referir-nos, não se revela fácil a sistematização classificativa – acabada e integral – de todas as modalidades da montagem. Um outro autor que tentou dar ao estudo da montagem um carácter consistente (ainda que tenha acabado por se revelar insuficiente e incompleto)

*Livros LabCom*



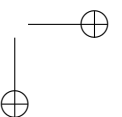
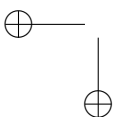


foi **Christian Metz**. Fê-lo através daquilo que designou por grande sintagmática.

A própria designação denuncia a proximidade deste estudo à semiótica, ou seja, à compreensão da organização discursiva dos signos. O objectivo consistia, então, em encontrar sob a diversidade aparente dos efeitos e das modalidades de montagem, as variações sintagmáticas estáveis e facilmente reconhecíveis. Mesmo se este projecto exhibia fragilidades na sua premissa, já que tomava como objecto de estudo o cinema clássico e narrativo, e mesmo se é verdade que deixa para as excepções uma grande amplitude, a sua elegância esquemática não deixa de a tornar uma boa base de identificação de padrões de montagem.

Assim, a grande sintagmática seria constituída por oito formas distintas de montagem:

- o plano autónomo, base inevitável da montagem, mas capaz igualmente de funcionar como unidade completa de sentido;
- o sintagma paralelo, assente no contraste ou no paralelismo;
- o sintagma autónomo, assente numa ideia ou num tema enxertado na narrativa, sem relação temporal ou espacial com o universo desta;
- o sintagma descritivo, constituído por um conjunto de planos que nos descrevem um objecto ou um espaço, por exemplo;
- o sintagma alternado, que nos mostra acções simultâneas em diferentes espaços;
- a cena, que constituiria a unidade mínima de qualquer narrativa, retratando uma acção num espaço e num tempo específico;
- a sequência episódica, de que o exemplo clássico seria a chamada *montage*;
- a sequência ordinária, assente num conjunto de cenas temporalmente relacionadas e sucessivas, ainda que muitas vezes construídas através de elipses.





Como se pode constatar, se é verdade que muitas das situações mais recorrentes da montagem narrativa estão aqui caracterizadas, muitos outros são deixados de fora. Tal não impede, contudo, que se valorize o esforço de sistematização e classificação de Metz. E que possamos reconhecer nele uma referência exemplar na construção de qualquer grelha classificativa das formas de montagem existentes.

Algumas das exceções não contempladas na grande sintagmática de Metz parecem-nos configurar ou equivaler a muitas daquelas situações que caracterizam o chamado cinema moderno, ou seja, o cinema que com o neo-realismo, a *nouvelle vague* e os novos cinemas sucede ao chamado período clássico dominado pelos estúdios americanos. Se há autor que fez desta distinção (seja ruptura ou transição) entre modernidade e classicismo o seu objecto de reflexão foi precisamente **Gilles Deleuze**. Fê-lo através dos dois regimes da imagem cinematográfica que propõe e descreve nas suas obras com o mesmo nome: a imagem-movimento e a imagem-tempo. Cada um destes regimes descreveria e corresponderia precisamente ao período clássico e ao período moderno do cinema, e possui igualmente implicações ao nível da montagem.

Deleuze fala a propósito do cinema clássico de uma “concepção grandiosa da montagem-rainha, que decorre da síntese das imagens”, sendo que o plano deve ser já “uma montagem potencial”. Não é difícil reconhecer aqui, realmente, a ideia de uma montagem invisível, capaz de unir de uma forma deliberadamente discreta e narrativamente infalível todos os planos de uma cena. Trata-se de uma concepção de montagem típica do cinema de Hollywood, onde a premissa criativa decisiva é precisamente filmar para editar. Ora, algo de profundamente diferente começaria a surgir, um pouco por todo o mundo, desde meados dos anos 1940 e, sobretudo, dos inícios dos anos 60: uma montagem muito mais casual e descomprometida com a coerência imediata dos acontecimentos, capaz de abrir o discurso fílmico a uma rede de vastos e insuspeitos significados, como se constata pelo uso recorrente da câmara à mão ou de planos extradiegéticos (imagens que do exterior se vêm enxertar na narrativa, à qual são estranhas).

Para resumir as ideias de Deleuze acerca desta distinção nas concepções de montagem, socorremo-nos das suas palavras: na imagem clássica, “as imagens encadeiam-se ou prolongam-se segundo leis de as-





sociação, de contiguidade, de semelhança, de contraste ou de oposição; as imagens associadas interiorizam-se num todo como conceito (integração), que não pára, por sua vez, de se exteriorizar nas imagens associáveis ou prolongáveis (diferenciação)”; no que respeita à imagem moderna, ela “instaura o reino dos incomensuráveis ou dos cortes irracionais: isto é, que o corte não faça mais parte de uma ou de outra imagem, de uma ou de outra sequência que separa e reparte. É sob esta condição que a sequência devém uma série. O intervalo liberta-se, o interstício torna-se irreduzível e vale por si mesmo. A primeira consequência é que as imagens já não se encadeiam por cortes racionais, mas reencadeiam-se sob cortes irracionais”. Com esta contraposição, são dois momentos e duas visões do cinema que se confrontam – e o cinema posterior não mais a abandonou.

Se os anos 1920, na União soviética, foram seguramente de uma grande pujança teórica e criativa, no resto da Europa os movimentos vanguardistas faziam igualmente da montagem uma das suas maiores preocupações. A este propósito podemos salientar aquilo que **Marcel Martin** designa por montagem impressionista, tão típica do cinema experimental daquela década, assente, sobretudo, nas impressões penetrantes que procura criar no espectador, tornando sensível a existência do corte através de uma rapidíssima mudança de planos, muitas vezes no limite de qualquer possibilidade de percepção ou inteligibilidade, dando ao ritmo e à plasticidade a prioridade principal em termos expressivos. Aqui a narrativa está longe de ser uma prioridade; e a montagem ganha uma liberdade sem precedentes e poucas vezes repetida.

Para além deste tipo de montagem, importa salientar igualmente a definição de duas das modalidades fundamentais da montagem que Martin propõe, estas sim decisivas na compreensão da organização discursiva da narrativa: a montagem alternada e a montagem paralela. Resumidamente, podemos caracterizá-las do seguinte modo: a primeira adquiriria a sua especificidade da simultaneidade temporal de duas acções, a segunda dispensaria a simultaneidade temporal para colocar em destaque alguma forma de aproximação simbólica ou temática que determinaria a união de duas imagens.

No sentido de contrastar esta apologia generalizada da montagem,





apresentamos aquela que é seguramente uma das mais ousadas, controversas e profícuas apreciações do papel da montagem no cinema alguma vez sentenciada. Trata-se da ideia de montagem interdita proposta por **André Bazin**, fundador dos Cahiers du Cinema e um dos mais importantes teóricos da história do cinema.

Na sua definição essencial, a montagem interdita assenta num pressuposto muito simples, assim formulado por Bazin: “quando o essencial de um acontecimento está dependente da presença simultânea de dois ou vários factores da acção, a montagem é interdita”. O que está aqui em questão é não apenas uma recusa aparentemente radical do papel da montagem no discurso fílmico, mas, sobretudo, uma problematização abrangente da imagem fílmica. O que perdemos e o que ganhamos – ética, criativa, epistemológica, retoricamente – quando recorremos ou dispensamos a montagem? No fundo, são estas as inquietações com que podemos especular a partir desta ideia de Bazin.

As consequências desta concepção de (anti-)montagem no cinema das últimas décadas parecem incomensuráveis: o valor do plano cinematográfico em si e a relação entre a imagem fílmica e a realidade ou os eventos que dela mostra tornaram-se para muitos cineastas questões de verdadeira experimentação criativa, investigação ontológica, preocupação epistemológica e, muitas vezes, doutrina estética. Se nesta reavaliação da montagem adiantada por Bazin podemos identificar uma virtude central, ela é, sem dúvida, a de que a especificidade nevrálgica da montagem no cinema está longe de ser inquestionável – ainda que de modo algum possa ser terminantemente recusada. Que uma questão tão profunda e decisiva como a liberdade de interpretação concedida ao espectador perante as imagens cinematográficas tenha sido com tanto vigor enunciada nesta concepção da montagem, eis algo que só pode interpelar e estimular a nossa reflexão.

Em larga medida, a relação de **Andrei Tarkovski** com a montagem acaba por ser coincidente com esta concepção de Bazin. Na sua obra *Esculpir o Tempo*, Tarkovski insurge-se mesmo contra a importância constantemente outorgada e reiterada da montagem desde as experiências radicais e seminais de Kuleshov ou Eisenstein. Para o autor russo, não é na montagem que, em primeira e decisiva instância, se deve pro-

*Livros LabCom*

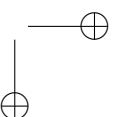
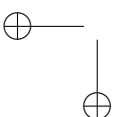




curar a especificidade ou a singularidade do cinema. Diz ele: “o factor dominante e todo-poderoso da imagem fílmica é o ritmo, exprimindo o decorrer do tempo dentro do enquadramento” (Tarkovski, 113). É no interior do plano que Tarkovski procura o específico fílmico – tanto na sua dimensão imanente como transcendente. Daí que, como referimos, a recusa da montagem e da extensa tradição que esta detém no cinema seja a atitude primordial do cineasta: “não aceito a ideia de que a montagem é o principal elemento formativo do cinema, como os protagonistas do cinema de montagem defendiam” (Tarkovski, 114).

Pelo contrário, a montagem seria um inultrapassável constrangimento do espectador através do discurso fílmico. “Rejeito os princípios do cinema de montagem porque eles não permitem que o filme continue para lá dos limites do ecrã: não permitem que o público traga a sua experiência pessoal” (Tarkovski, 118). Demasiado controlo do espectador através da montagem, denuncia Tarkovski, que se coloca precisamente no extremo oposto de Eisenstein, para quem a montagem seria o factor e dispositivo fulcral do cinema intelectual, através precisamente da mais sofisticada das suas modalidades: a montagem intelectual. Para Tarkovski – não desconhecendo e mesmo reconhecendo o poder da montagem – uma outra ordem de valores estéticos acaba por se revelar imprescindível. E um factor acaba por tomar uma posição privilegiada: “estou convencido que o elemento formativo do cinema é o tempo e não a montagem” (Tarkovski, 119). A conclusão acaba por assumir um tom tão inequívoco que só pode configurar um mandamento: “o tempo é a fundação do cinema” (Tarkovski, 119). E se, como sabemos, o tempo é fulcral na montagem, é num sentido completamente diferente (e exterior à montagem) que Tarkovski o valoriza.

Ainda que de forma avulsa, **Pier-Paolo Pasolini** propôs algumas ideias de enorme relevância acerca da montagem, denotando um grau de sofisticação tão elevado quanto singela e intuitiva se afigura a sua origem. Em alguns aspectos, existem nos seus escritos considerações sobre a montagem que se aproximam (e mesmo radicalizam) as concepções e juízos acerca do mesmo tema propostos por Bazin e Tarkovski, e anteriormente descritos. Diz Pasolini que “o plano-sequência típico é uma subjectiva” (Pasolini, 193). Ora, no plano-sequência, a montagem







está ausente. O que ele quer dizer será, então, que a nossa percepção comum e a nossa vida a cada instante não podem deixar de ser entendidas como um plano ininterrupto. Afirma o cineasta italiano: “o cinema é substancialmente um plano-sequência infinito, como o é precisamente a realidade perante os nossos olhos e ouvidos, durante todo o tempo que nos encontramos em condições de ver e de ouvir”. Daí referir que a existência humana consiste num “plano-sequência subjectivo infinito que acaba com o fim da nossa vida”.

Ora, para dar sentido a esta existência, para (re)cortar a realidade em unidades significativas, precisamos da montagem. É com ela que atribuímos uma lógica ao que aconteceu. No fundo: vivemos em plano-sequência, pensamos em montagem. Vivemos sob o presente, pensamos sobre o passado. “A partir do momento em que intervém a montagem, o presente torna-se passado” (Pasolini, 195). O que fazemos através da montagem é, diz-nos Pasolini, “escolher os momentos verdadeiramente significativos dos vários planos-sequência subjectivos” (Pasolini, 195). Esta escolha implica que trabalhemos em diferido: “somente os factos acontecidos e acabados são coordenáveis entre si” (Pasolini, 195). O plano-sequência corresponderia ao tempo real e à vida e ao presente. A montagem seria uma reorganização discursiva e posterior dos factos. Na sua mais exacerbada formulação, a montagem enquanto alegoria da vida e da morte aplicada ao cinema é assim apresentada por Pasolini: “a morte realiza uma montagem fulminante da nossa vida: escolhe os seus momentos verdadeiramente significativos” (Pasolini, 196). A morte configuraria então, retrospectivamente, a mais precisa, subjectiva e premente das operações de montagem. Aqui, o valor estabelecido para cada facto ou memória ou pensamento ou sentimento seria o derradeiro, tendencialmente irrefutável. A escolha mais exigente no momento da finitude serve então para ilustrar uma espécie de quimera da montagem: “a montagem trabalha sobre os materiais do filme como a morte opera sobre a vida” (Pasolini, 196). Mesmo se podemos ver um extremismo abusivo na analogia, a perspicácia deste pensamento é indesmentível.

Num texto curto, mas pleno de ideias denominado “Montage, mon beau souci”, publicado nas páginas 30 e 31 do nº 65 dos Cahiers du Cinema, em Dezembro de 1956, **Jean-Luc Godard** defende que “não

*Livros LabCom*





se separa a montagem da mise en scène sem perigo; é como separar o ritmo da melodia”. Para este autor, os procedimentos fulcrais do cinema seriam não apenas complementares como inseparáveis. Afirma-o de modo muito claro: “falar de mise en scène é falar automaticamente de montagem”. Uma não consegue escapar à outra: “a montagem, ao mesmo tempo que a nega, anuncia e prepara a mise en scène; uma e outra são interdependentes”. Para que tudo fique claro sobre a concepção e valorização que Godard faz da montagem neste texto (e sabemos o quanto a montagem se revelaria terreno de incansável experimentação na sua obra), enunciemos este axioma: “inventamos e improvisamos frente à moviola como frente ao *plateau*”.

A clareza da sua leitura é inatacável: “encenar é uma maquinação, e duma maquinação diremos que ela está bem ou mal montada”. A montagem permitiria “transformar o acaso em destino” ou dar ao imprevisto a “graça do efémero” que escaparia “ao snob e ao amator”. Duas metáforas fisiológicas permitem compreender ainda melhor as ideias do autor: “se a encenação é um olhar, a montagem é um bater de coração”. Segue-se a este tropismo, um jogo de palavras: “*pre-ver* é próprio de ambas, mas se uma *pre-vê* no espaço, a outra *pre-vê* no tempo”. Entre a maquinação e a previsão, na montagem joga-se o cinema. E o cinema joga-se na mais ínfima operação: “quem cede à atracção da montagem, cede igualmente à tentação do plano curto. Como? Fazendo do olhar a peça-matriz do seu jogo. Fazer *raccord* no olhar é quase a definição da montagem”. Um simples olhar – ligar quem vê e o que vê – indicia já todo o vasto potencial da montagem. E na montagem, o potencial incomensurável do cinema. Godard não cessou ao longo da sua obra de retomar esta ideia de incomensurabilidade das ligações e das recontextualizações, usando o cinema para redescrever ou redesenhar o mundo, montando ou desmontando os seus significados manifestos ou latentes.

## Considerações diversas

Impõem-se agora algumas considerações diversas sobre a montagem. A relevância da montagem para o discurso fílmico é inegável. E em diversos aspectos e circunstâncias. Ela existe muito para além da mais





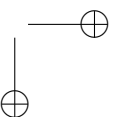
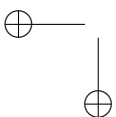
comum função narrativa de assegurar a continuidade e inteligibilidade de uma acção ou de um acontecimento. Quer de um ponto de vista funcional quer de um ponto de vista morfológico, diversas outras implicações devem ser tidas em conta – nem a narrativa esgota o potencial discursivo da montagem, nem é a única, ou sequer a mais exacta, forma de criação de sentido no cinema. Julgamos, por isso, que vale a pena atentar num conjunto de outros aspectos que contribuem para entender a montagem como factor de importância decisiva e múltipla na linguagem cinematográfica.

Como referimos antes, a montagem trata da organização discursiva de dois ou mais planos. Porém, existem dispositivos que, num único plano, permitem transmitir ideias similares à montagem a partir da composição de elementos vários numa mesma imagem. É aquilo que muitas vezes se designa por montagem no plano e que aqui designaremos de montagem vertical – que importa não confundir com a categoria eisensteiniana com o mesmo nome, a qual remete para uma concepção global da montagem de um filme, que tem em conta tanto as imagens como os sons, bem como a relação entre estes dois elementos.

No que respeita à concepção vertical da montagem como aqui a entendemos, podemos dizer que esta se processa a partir da ideia de simultaneidade dos conteúdos. Por isso, toda a atenção tende a centrar-se no próprio plano enquanto unidade de sentido integral. Esta noção contrapõe-se à definição comum de montagem que tem no corte e na mudança de planos o seu princípio operativo. É possível assim constatar a existência de uma montagem no plano e de uma montagem de planos, a primeira assente na simultaneidade e na verticalidade, a segunda assente na sequencialidade e na horizontalidade.

Porque o estudo da noção comum de montagem, a qual qualificamos de horizontal, e que assenta, como referimos, numa sucessão de planos, nos ocupará mais adiante, através de uma análise minuciosa das suas diversas premissas e propósitos, tratamos de identificar para já algumas das modalidades da montagem vertical que permitem identificar a existência de montagem no interior do próprio plano.

Em primeiro lugar, temos aquilo que se designa por profundidade de campo. A profundidade de campo permite que, em alternativa ao uso de planos diversos, se encenem diferentes núcleos de acção numa





mesma imagem, aproveitando para tal a profundidade que caracteriza a imagem cinematográfica. Este dispositivo permite tirar o maior partido das diversas zonas do espaço (do que está em primeiro plano ao que se encontra ao fundo) para encenar toda a acção numa única imagem, criando, eventualmente, hierarquias de interesse. Casos exemplares de utilização dramática e narrativa da profundidade de campo frequentemente mencionados são os filmes ‘A Regra do Jogo’ (1939), de Jean Renoir, e ‘Citizen Kane’ (1941), de Orson Welles.

O ecrã dividido é outro dos recursos da montagem vertical. Pode assumir diversas funções estéticas, narrativas ou dramáticas. Por exemplo: mostrar o contraste entre diversas acções simultâneas de alguma forma relacionadas; criar *suspense*; dar-nos uma espécie de onisciência, permitindo-nos saber mais que as personagens. Acerca deste dispositivo efectuaremos uma análise mais detalhada mais à frente.

As sobreposições são um terceiro dispositivo de montagem vertical. Assim, num mesmo plano podem ser inseridos, através de efeitos ópticos ou digitais, elementos temática ou narrativamente alusivos à acção que se mostra ou à ideia que se constrói. Várias imagens podem, desse modo, ser associadas em simultâneo num mesmo plano, potencializando as leituras deste e a associação criativa de ideias.

As inserções gráficas oferecem igualmente a possibilidade de elaborar uma composição da imagem a partir de materiais heterogéneos. A inserção de elementos gráficos, ainda que esporádica no cinema de ficção, e bem mais presente no cinema experimental, na animação ou no videoclip, não deve deixar de ser tida em conta, e, do ponto de vista criativo, pode significar um maior aproveitamento do cinema enquanto meio integrador de matérias discursivas diversas.

O movimento de câmara pode ser tido igualmente como uma forma de possível montagem no interior do plano. Um movimento de câmara pode substituir, de algum modo, em termos de funcionamento narrativo e dramático, o recurso à montagem através de diversos planos. Assim, num movimento de câmara adequadamente planeado, pode identificar-se uma espécie de montagem vertical: a encenação é feita, de certa maneira, como se de um conjunto de planos se tratasse, mas mostrados como uma única imagem (por exemplo, o *travelling* frontal equivale de





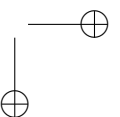
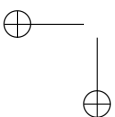
alguma maneira à passagem de um plano afastado a um plano mais próximo).

A este propósito importa ainda referir um último aspecto, o qual se prende com um elemento do plano cinematográfico tantas vezes descuidado na sua análise e tão determinante na sua interpretação: o som. Se tendemos a tomar o plano cinematográfico como uma unidade visual, não devemos esquecer-nos que o som e a relação que este estabelece com as imagens é um dos factores fundamentais do sentido e do valor desta – por aqui podemos, então, aproximar a nossa ideia de montagem vertical da caracterização homónima proposta por Eisenstein.

A montagem consiste, na sua caracterização clássica, numa espécie de processo de decomposição e recomposição, ou seja, de criação do sentido geral (processo de síntese) a partir da articulação de diversos elementos particulares (procedimento de análise) – desse modo, podemos construir e reconstruir, muitas vezes, significados inicialmente insuspeitados.

A montagem opera analítica e sinteticamente em diversos graus e modalidades. Em termos de grau, ela permite ir do fotograma ao filme, operando-se uma associação sintética de imagens de complexidade crescente: junção de fotogramas, de planos, de cenas, de sequências, de actos, até ao filme no seu conjunto e, quem sabe, entre filmes. À integração destes diversos elementos corresponde, simetricamente, uma possibilidade de decomposição analítica: de um objecto nos seus diversos aspectos; de uma atitude nos seus diversos gestos; de um diálogo nas suas diferentes falas; de uma situação nas suas diversas acções; de uma cena nas suas diversas situações; de uma sequência nas suas diferentes cenas; de um filme nas suas diferentes sequências. Este procedimento de decomposição analítica de acontecimentos ou objectos em unidades menores está intimamente ligado com o processo de planificação: como escolher e conjugar os planos para mostrar cada aspecto de modo a conseguir criar o ritmo e o tom desejados, estabelecer as hierarquias procuradas e discernir as relações dramáticas ou temáticas entre os diversos elementos de uma obra?

Se a decomposição analítica é um momento fundamental da planificação, já que tende a determinar e a justificar a existência de cada plano, a integração dos planos enquanto processo de síntese é um dado





fundamental da montagem, uma vez que permite encontrar novos sentidos para aqueles. Assim, podemos identificar diversas modalidades de relação entre os planos. A título de exemplo:

- de coesão, quando se trata de privilegiar a contiguidade entre os planos;
- de colisão, quando se trata de contrapor o seu significado;
- de causalidade: entender os efeitos das causas ou as causas dos efeitos;
- de quantidade, quando se trata de integrar unidades em séries;
- de consequência, quando se trata de ligar acções e reacções;
- de dissecação, quando se trata de dividir o conjunto em partes;
- de temporalidade, quando se trata de entender o antes e o depois;
- de comparação, quando se trata de contrastar o semelhante e o diferente;
- de percepção, quando se trata de relacionar o inferido e o referido.

É tendo em conta estas diversas modalidades e graus de relação entre os diversos planos de um filme que se organiza todo o discurso fílmico, decompondo e recompondo as matérias, as suas formas e os seus sentidos.

Grande parte do discurso acerca da montagem tem tido como referência a sua importância narrativa. Também neste estudo essa dimensão do discurso cinematográfico tenderá a ser privilegiada, uma vez que o cinema narrativo se impõe claramente como dominante. No entanto, vale sempre a pena sublinhar que o cinema não tem de ser necessariamente narrativo e que todo um vasto potencial estético e discursivo existe fora desse tipo de filmes.

À utilização da montagem no exterior da narrativa cinematográfica daremos, genericamente, o nome de montagem temática. Estamos, com





esta definição, a referir-nos a todo um conjunto de princípios discursivos próprios da montagem que não visam narrar uma história, mas antes ilustrar ou sugerir ou defender ou problematizar uma ideia ou um tema, criando modalidades de inteligibilidade do mundo alternativas à narrativa. Os valores rítmicos ou plásticos de uma imagem são, neste caso e a título de exemplo, especialmente relevantes e justificativos da organização dos planos entre si – como ocorre, por exemplo, no cinema experimental. Devemos, porém, realçar que, em muitas situações, não só a montagem temática acaba por revelar alguns indícios de narratividade, mas igualmente que a montagem narrativa se organiza inevitavelmente em função de premissas temáticas.

Em resumo, podemos dizer que a montagem narrativa se preocupa essencialmente com a representação ou relato de acções, ao passo que a montagem temática se preocupa essencialmente com a ilustração ou a criação de ideias: metáforas, sinédoques, metonímias, hipérbolos, elipses são algumas das modalidades de que a montagem temática se socorre.

As funções narrativas da montagem cinematográfica são múltiplas e é neste contexto que as convenções ganham especial relevo e que a sua ruptura causa particular inquietação. A montagem pode ajudar a relacionar acções alternadas ou paralelas, simultâneas ou sucessivas, que podem convergir ou concorrer entre si. Pode também ajudar a ilustrar processos mentais como ilusões, sonhos, recordações ou alucinações das personagens. Pode ainda ajudar a criar envolvimento ou desafio para o espectador, provocando nele tensão ou apaziguamento, inquietação ou confusão. Pode colocar o espectador perto ou longe da acção, no lugar de uma personagem ou distante dela. E pode revelar ou ocultar informação acerca de uma atitude ou de um acontecimento.

Ao tentar cumprir estes propósitos e provocar estes efeitos, houve autores que, no decurso da história do cinema, e à medida que as potencialidades expressivas do meio iam sendo compreendidas, acreditaram ser possível enunciar um conjunto de regras que, doutrinária e estritamente, guiassem a criação cinematográfica, muitas das quais respeitavam especificamente à montagem. O objectivo era, de algum modo, encontrar para o meio cinematográfico regras de utilização tão estáveis e codificáveis como as existentes na linguagem verbal.

Esta aspiração prescritiva, porém, logo se revelou insustentável, uma





vez que ainda que se possa falar (de um modo mais ou menos metafórico) de algo como uma gramática ou linguagem cinematográfica (ou, mais abrangentemente, audiovisual), devemos ter sempre em linha de conta que, como em qualquer linguagem, também a gramática cinematográfica é o resultado de convenções circunstancialmente aceites e sujeitas a mudança (a processos de recusa, depuração ou substituição). E, como bem sabemos (e para o testemunhar basta um olhar pela história do cinema e do audiovisual, para os seus códigos e configurações formais) estas convenções são, naturalmente, transitórias – basta notarmos a importância desigual dada ao eixo da acção e aos preceitos de continuidade em contextos diferentes.

A natureza mutante das formas, meios, convenções e procedimentos é uma constante ao longo da história do cinema e, seguramente, uma das garantias da sua vitalidade e pluralidade estilística e conceptual. O reconhecimento desta renovação morfológica da criação cinematográfica não significa, no entanto, que não exista a necessidade de prestar a devida (isto é: máxima) atenção a um conjunto de normas, sobretudo no que ao cinema narrativo respeita. Resultado de necessidades empíricas ou de elaborações teóricas, a montagem narrativa tratou de instituir um conjunto de ensinamentos que sempre devem ser tidos em conta quando se pretende contar uma história ou expor uma ideia visualmente, mesmo quando o objectivo é a sua ruptura ou subversão.

Por isso, e ainda que nenhuma obrigatoriedade as implique, tais convenções devem ser ponderadas, uma vez que a sua constituição enquanto normas se deveu à necessidade de resolver problemas específicos e incontornáveis colocados ao contar uma história visual, sequencial, espacial e temporalmente com coerência – isto é, pela necessidade, sentida profundamente no cinema narrativo, de criar o espaço fílmico, conjugando o campo (o que se vê) e o fora-de-campo (o que não se vê, mas que se imagina e que complementa o visível), e o tempo cinematográfico, lidando com as anacronias (elipses, analepses, prolepses) de modo inteligível.

Nesse sentido, essas normas – a que nos haveremos de referir mais adiante em pormenor – revelam-se necessárias na concepção e prática da montagem de um filme, uma vez que permitem que os planos se juntem e arranjem de modo que a acção avance ou a temática se exponha de uma forma lógica e coerente aos olhos do espectador. E se estas normas são







fundamentais para o cinema narrativo, já que constituem a base mais sólida da sua coerência discursiva, elas são igualmente decisivas (ainda que por contraposição) para o cinema experimental que, em muitos casos, se revelou o lugar privilegiado da sua contestação ou mesmo da sua total negação.

Se os géneros clássicos se regem pelas mais convencionais normas da montagem de continuidade e se o cinema de autor tende, em muitos casos, a assumir a recusa da própria montagem como opção estética, dois géneros existem onde a montagem assume frequentemente um papel artístico crucial. Referimo-nos ao cinema de animação e ao cinema experimental. Trata-se de duas áreas onde, em cada caso à sua maneira, a montagem contribui decisivamente para a concretização das intenções e dos objectivos que animam as obras e os seus autores.

No caso do cinema de animação, destacamos aqui três aspectos que nos parecem pertinentes:

- por um lado, aquilo que poderíamos designar por grau-zero da montagem, ou seja, a junção de dois fotogramas, constitui a própria essência da animação;
- por outro lado, aquilo que poderíamos designar por um desaparecimento da montagem através das mais diversas metamorfoses de elementos, personagens, objectos ou imagens sem recurso ao corte;
- por fim, aquilo que podemos designar por dinâmica exemplar da montagem, ou seja, a montagem como um aspecto decisivo do discurso do cinema animado, sublinhando a mímica, o humor ou o ritmo de inúmeras situações.

Clarificando, podemos afirmar que:

- no cinema de animação habita a montagem na sua manifestação mínima: uma imagem a seguir a outra imagem a seguir a outra imagem – é assim que se criam as condições de existência do próprio cinema. Uma imagem cinematográfica como a entendemos (capaz de apresentar a ilusão de movimento) só pode existir a partir da montagem e do desfile de duas imagens singulares;

*Livros LabCom*



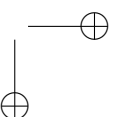


- no que respeita às metamorfoses, podemos constatar que, onde o cinema de imagem real recorre ao corte, o cinema de animação recorre frequentemente à transformação ou transfiguração: até ao advento das novas tecnologias digitais (e do morphing), nenhuma área do cinema existia onde a mudança de imagens possuisse uma liberdade estilística tão ampla. Nestes casos, a montagem no sentido tradicional, assente no corte, desaparece – mas os seus efeitos permanecem;
- quanto à dinâmica da montagem, podemos constatar que muitas situações do cinema de animação ganham a sua eficiência narrativa ou formal precisamente através do ritmo, cadência ou momento dos cortes – e, nesse aspecto, as situações cómicas são claramente ilustradoras: é, muitas vezes, através da montagem que se consegue o efeito de humor pretendido, com o tom adequado.

No que se refere ao cinema experimental, a montagem revela-se de uma enorme importância, nos mais diversos níveis e dos mais variados modos. Antes de mais importa referir que neste tipo de cinema, a montagem, como, aliás, os demais aspectos da criação cinematográfica, funciona por oposição às convenções geralmente aceites. Por exemplo, a montagem ritmicamente frenética das vanguardas francesas dos anos 1920 não podia estar mais longe dos pressupostos de clareza defendidos pela montagem narrativa. A montagem chama neste caso a atenção para si própria a um ponto frequentemente radical, isto é, ao ponto de o conteúdo dos planos deixar de ser identificável e apenas os cortes e sobreposições serem perceptíveis.

Este frenesim da montagem que acabaria por conduzir, muitas vezes, as imagens a uma impossibilidade de leitura, ou de percepção sequer, não foi um exclusivo das vanguardas dos anos 1920. Um dos nomes fundamentais do cinema experimental, Stan Brakhage, proporia nos anos 1950 e 1960 uma estética toda ela devedora da sobre-impressão e sucessão imparável de imagens, como se fossem os limites da própria percepção a ser desafiados do modo mais radical.

Em contraponto a esta lógica de extrema densidade do corte, encontramos a recusa da montagem e o privilégio da duração. Os filmes





‘Empire’ e ‘Sleep’, de Andy Warhol, são os exemplos mais celebrados desta proposta estética. Aqui o que importa não é já o corte, mas precisamente a sua ausência: como pode a ampla duração de uma imagem estática e praticamente imóvel afectar a percepção e o trabalho mental do espectador?

De um trabalho sobre a mente trata também a obra de Maya Deren. Aqui, a montagem serve sobretudo para, através do corte, instaurar novos e imaginários mundos. A utilização do *raccord* como dispositivo para criação de vínculos de contiguidade lógica, ontológica ou afectiva entre diversas realidades é absolutamente fascinante. A montagem reflecte os jogos da mente ao nível da imaginação, do desejo ou da fantasia como em poucas outras situações se viu na longa história da arte.

Sendo um dos aspectos decisivos do discurso fílmico, a montagem permite as mais diversas abordagens e estratégias. Tomaremos aqui em atenção dois aspectos que nos parecem particularmente relevantes: a previsão e a espontaneidade. No fundo, trata-se de tentar perceber de que modo o acaso e o controlo são decisivos na montagem e de que modo cada um pode influir no processo criativo de uma obra e de que modo esse mesmo processo pode ser um critério de valoração artística.

Assim, podemos afirmar que, em teoria, um completo controlo seria conseguido através de uma planificação perfeita. Como é fácil de entender, tal só poderia acontecer em filmes de ficção absoluta e estritamente pensada. Quando se fala de filmar para montar, é neste âmbito que nos colocamos. Antecipar todos os enlaces, todos os cortes, todas as ligações, poderia permitir criar um filme tão próximo quanto possível da intenção e da imaginação do autor. Estaríamos então em face de um filme ideal, de um filme utópico, capaz de reproduzir materialmente as imagens mentais do autor.

O controlo pode ser exercido não apenas pelo autor, como, igualmente, pelo espectador. Com as novas tecnologias, capazes de assegurar e fomentar a participação e a reciprocidade entre a obra e o utilizador, a ideia de algo como uma *auto-montagem* não deixa de ganhar cada vez mais sustentabilidade. Neste caso, o espectador poderá escolher ele próprio a ordem ou a perspectiva de onde ou em que presencia os acontecimentos: nas narrativas interactivas ou nos videojogos, por exemplo, é fácil constatar esta propensão da montagem. Os finais alternativos





são outro dos dispositivos onde esta montagem auto-gerível é possível, conduzindo às suas últimas implicações a lógica de manipulação presente já em recursos mais funcionais do que expressivos como o *forward* ou o *rewind* próprios dos aparelhos de reprodução. Temos assim que o controlo sobre o discurso tanto pode ser efectuado pelo autor como pelo destinatário.

Mas o acaso pode igualmente deter uma importância capital no discurso fílmico. Falamos de espontaneidade criativa ou improvisação precisamente quando as incidências do acaso tendem a ser apropriadas artisticamente. Damos aqui dois exemplos desta estratégia (e na medida em que se pode falar de estratégia a este propósito). Em primeiro lugar, retomamos as ideias de Vertov acerca da vida de imprevisto. Para este autor é na mesa de montagem que o filme verdadeiramente ganha forma. Este é o momento em que as matérias se oferecem para experimentação das suas ligações (aquilo que o autor designava por intervalos, isto é, a ligação entre ideias à partida afastadas) e em que o acaso é finalmente controlado. Existe um intervalo entre os acontecimentos, os momentos ou os intervenientes que, através da associação deliberada de certas imagens, permite criar novas ideias. Os laços são, em teoria, infinitos – e cada um significa um novo gesto de controlo, apesar da sua descoberta se apresentar como um processo espontâneo. Tudo é possível de ser ligado com tudo – por acaso, ou não.

Mas o acaso em si mesmo pode ser igualmente uma forma de montagem. Quer isto dizer que podemos confiar no acaso como uma espécie de fonte infinita de discurso, sem intervenção humana. As opções de *random* de muitos aparelhos são disso exemplo. Neste tipo de montagem, confiamos que da combinatória absolutamente indeterminada possa vir a surgir um fio de sentido. Em algum momento, o acaso acabará (ou não) por criar alguma estrutura lógica de justaposição de imagens ou elementos. Em algum cinema experimental estamos bem próximos dessa lógica de casualidade como preceito criativo – no fundo, podemos falar de algo como uma aplicação artística da (epistemologicamente hoje discreta) teoria do caos.

A montagem coloca questões de grande relevância para o sujeito, tanto enquanto criador como enquanto espectador. Em primeiro lugar, coloca-se a questão: porque existe montagem? A esta questão pode-





mos responder adoptando dois ângulos de abordagem: por um lado, a montagem permite que o discurso fílmico represente os fenómenos ou as ideias na diversidade dos seus aspectos – quer isto dizer que, segundo esta premissa, o mundo existe para ser objecto de montagem; por outro lado, a montagem permitiria dar sentido ao mundo através das operações da mente que emula ou simula – neste caso, o mundo carece de sentido antes das operações discursivas e o sentido que parecemos descobrir ou adivinhar nos fenómenos não preexistem no mundo. Portanto, trata-se, num caso, de partir do mundo para criar fórmulas discursivas, no outro, de aplicar fórmulas discursivas ao mundo para lhe atribuir hipóteses de sentido. Algures no meio desta relação bidireccional entre mente e mundo estará a virtude do conhecimento e da criatividade através da montagem.

Assim, podemos colocar uma outra questão: dar-nos-á a montagem uma imagem mais verdadeira, realista, fiel de um fenómeno se o apresentar em múltiplos planos, correspondentes a múltiplas perspectivas, ou tal acontecerá privilegiadamente num único plano, fixo e longo, ancorado num ponto de vista único? Teremos um acesso mais fiel à mente de uma personagem ou de um autor se as mudanças e ênfase de atenção forem criadas através da montagem, com sucessivas e deliberadas mudanças de plano, ou através de movimentos de câmara mais ou menos bruscos ou mais ou menos suaves, sem cortes, sem decomposição da percepção das acções ou dos objectos?

Com certeza não existe uma resposta definitiva para estas questões. Aquilo que elas nos permitem constatar é que a montagem constitui uma realidade discursiva de múltiplas possibilidades e abordagens. Para o autor de um filme, trata-se sempre de escolher a melhor maneira de, cognitiva ou afectivamente, apresentar factos ou ideias. Para o espectador, trata-se de criar condições de análise, interpretação e crítica das imagens que lhe são proporcionadas, isto é, ferramentas para compreender o mundo e as suas representações. Falaremos neste caso de montagem subjectiva – e damos-lhe este nome na certeza de que se trata, apesar da sua natureza indelével, da mais importante de todas as montagens, aquela que ocorre na mente do espectador e que corresponde às suas operações de conhecimento ou de sentimento. Seleccionar, evocar, relacionar, condenar são algumas das modalidades desta montagem.





Mas mesmo a montagem subjectiva, aquela que ocorre na mente do espectador, nunca é da sua inteira responsabilidade. Ela é já, pelo menos parcialmente, uma consequência das opções de edição e organização do discurso previamente efectuadas. A estas opções chamaremos resumidamente epistemologia do corte – com esta expressão pretendemos definir o modo como a montagem nos permite conhecer quer o mundo quer o sujeito. Assim, antes de mais, devemos perceber o que é um corte: não é mais que uma pausa, disjuntiva ou imbricante, na cadeia do discurso fílmico. E na medida em que é uma pausa, ele permite um controlo acrescido sobre o recomeço, a direcção, a conotação desse mesmo discurso: estratégias de choque ou de fusão, de sutura ou de ruptura, de coerência ou de deriva, de apoteose ou de melancolia, de fragmentação ou de integração, de justaposição ou de consequência, de causalidade ou de casualidade, estão entre as – inúmeras – possíveis.

Uma outra forma de abordar a questão da montagem prende-se com a relevância desta para o sistema formal dos géneros cinematográficos. Naturalmente, esta importância é desigual em cada um dos casos. Porém, podemos encontrar em determinados géneros uma abordagem específica da montagem, sendo que, contudo, no seu conjunto, é a montagem clássica, invisível e imperceptível, que instaura o regime de normas estilísticas. Assim, no que respeita aos géneros convencionais podemos salientar, enquanto exemplos significativos:

- o recurso à montagem alternada ou à montagem acelerada no *thriller*, formas recorrentes de sublinhar a tensão dramática de situações de grande dúvida e inquietação;
- a exploração da conjugação entre ritmo sonoro e ritmo visual, entre melodia sonora e cadência visual no musical, construindo um conjunto mutuamente dependente e harmonioso;
- o corte repentino e surpreendente no filme de terror, capaz de criar um choque emocional instantâneo e profundo, e de colocar o espectador em sobressalto;
- a discrição dos cortes no melodrama clássico, género onde a montagem não deve impedir uma profunda empatia do espectador com as personagens;





- o recurso ao *flashback* no *film noir*, tendo-se tornado esta estratégia narrativa um dos mais marcantes sinais formais deste género;

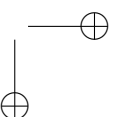
Estes são apenas alguns exemplos, muito específicos, mas suficientemente ilustrativos da montagem e das suas convenções no contexto do cinema de género.

No que respeita ao documentário, por seu lado, vale a pena salientar três aspectos fundamentais da utilização da montagem:

- em primeiro lugar, a relevância da montagem na construção da estrutura morfológica do filme, uma vez que, ao contrário do que sucede usualmente no cinema de ficção, em que a rodagem pré-determina em grande medida a montagem, no documentário a montagem é um momento fulcral de organização das imagens recolhidas – como bem atestam as considerações de Vertov, a montagem é, aqui, criativamente decisiva;
- em segundo lugar, refira-se a importância muitas vezes determinante da locução em *voz-off* para a consistência da montagem, a qual, de algum modo, assegura uma coerência discursiva à organização dos planos, os quais sem o suporte oral se afiguram, muitas vezes, inconciliáveis;
- em terceiro lugar, essa organização dos planos através da montagem torna-se tão mais decisiva quanto o conteúdo do filme documental tende a ser extremamente heterogéneo, indo da entrevista ao arquivo, da reconstituição à infografia, por exemplo.

No que toca ao cinema de autor, valerá naturalmente a pena uma referência, e para assinalar a relevância da montagem, em muitos casos, por omissão ou recusa. Queremos com isto dizer que a montagem é, em muitas circunstâncias, substituída pelo recurso ao plano enquanto unidade estilística autónoma e integral. O plano tende a ser, nestes casos, temporalmente longo, mostrando a acção na sua totalidade e dando a sentir a duração, e espacialmente distante, dando ao espectador uma maior liberdade de leitura da imagem do que sucederia numa planificação e montagem mais convencionais.

*Livros LabCom*



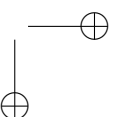
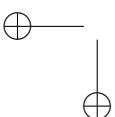


Alguns nomes que permitem ilustrar esta opção de realização, assente na questão do tempo, da duração, da progressão e da distância, para quem o longo plano-sequência se revela, em diversas instâncias e de formas várias, discursivamente significativo são Otto Preminger, Orson Welles, Kenji Mizoguchi, Jean-Luc Godard, Michelangelo Antonioni, Andrei Tarkovski, Alexander Sokurov, Theo Angelopoulos, Bela Tarr, Peter Greenaway, Michael Haneke, Gaspar Noé, Gus Van Sant ou Carlos Reygadas.

## Predomínio da continuidade

André Bazin falou da montagem interdita, e muitos a praticam. Alguns filmes contrariam as convenções e usam a montagem de forma aparentemente anómala: de ‘Daredevil’ (jogando com o *raccord* no eixo) a ‘Hulk’ (violando a regra dos 180º) ou ao clássico *My Darling Clementine*. Ainda assim, a montagem continua a assumir o predomínio da continuidade como premissa e sem receio. Constituindo o filme narrativo a modalidade dominante da criação cinematográfica, é natural que uma parte significativa das questões relacionadas com a montagem e com o conjunto de normas que a ela se referem se prenda com a necessidade de contar uma história de uma forma claramente inteligível e emocionalmente envolvente. A prossecução destes objectivos deu origem àquilo que aqui designamos como montagem de continuidade. Trata-se de um conjunto de procedimentos cujo propósito fundamental é precisamente a apresentação e a construção do universo diegético (a caracterização das personagens, a causalidade dos acontecimentos e as coordenadas espacio-temporais em que estes ocorrem) de um modo tendencialmente transparente para o espectador. A forma fundamental de conseguir esse objectivo consiste no desaparecimento tão completo quanto possível dos dispositivos de representação – a câmara e o ecrã –, privilegiando uma forma tão sedutora ou intrigante quanto possível de envolver o espectador na narrativa. Desse modo é possível dar ao espectador o lugar de uma testemunha invisível e privilegiada das acções representadas.

Este tipo de montagem pretende e permite juntar os planos de um modo discreto, elidindo as necessárias interrupções – ou seja, os cortes







– entre planos. Este tipo de montagem garante, para o espectador, a ilusão da progressão contínua e clara da narrativa e, desse modo, uma inteligibilidade imediata e uma imersão profunda na história. É esta a aspiração fundamental do estilo clássico de montagem de Hollywood, desenvolvido, sobretudo, nas décadas de 1920 e 1930, que se costuma designar por *découpage* clássica, o qual constitui ainda hoje, em grande medida, o paradigma comum da montagem narrativa fílmica (e da narrativa audiovisual, em geral): dar ao filme um ritmo suave e fluido e uma facilidade total na compreensão da acção.

Uma observação empírica suficientemente atenta permite constatar as nítidas diferenças estilísticas que se verificam ao longo da história do cinema, nos mais diversos campos: direcção de actores, fotografia, música, tipos de plano, entre outros. Também as opções no que respeita à montagem sofreram inevitavelmente mutações, em muitas circunstâncias de desafio ou mesmo de ruptura das convenções instituídas. Ainda assim, o essencial perdurou e perdura, mesmo se tanto a perspectiva como o ritmo da representação dos acontecimentos, isto é, a sua organização espacial e temporal, se vão modificando. Sendo que a procura de um estilo próprio só poderá passar por esse desafio aos códigos, normas e regimes vigentes em cada contexto, o reconhecimento e domínio destes não pode ser dispensado.

Algumas das **normas** que é sempre benéfico ter em atenção são de seguida descritas.

Aquilo que designamos por montagem de continuidade permite deslocar o espectador no espaço e no tempo da acção sem que este se sinta confuso ou perdido ao longo da história. Os acontecimentos parecem desenrolar-se de forma lógica e clara. Mesmo se os modos de articulação dos planos se têm modificado ao longo do tempo, o esforço analítico e experimental com o objectivo de encontrar as melhores soluções para assegurar a continuidade na junção de imagens deu origem a um conjunto de convenções mais ou menos aceites e seguidas na criação cinematográfica (ainda que intencionalmente desafiadas e transgredidas em muitos casos).

A cada passo, soluções novas são introduzidas, mas um núcleo fundamental de normas prevalece, e deve ser tido em conta – mesmo se





as excepções sublinham a sua condição de meras convenções. Algumas dessas normas/convenções são explicitadas de seguida, sendo de notar que o seu objectivo é, paradoxalmente, tornar o corte invisível e garantir que a atenção do espectador é dirigida para a acção e não para a montagem. Daí que se possa falar de uma montagem invisível.

A *découpage* consiste na planificação das cenas do guião – ou seja, na escolha, pelo realizador, dos planos com que essas cenas serão mostradas. Essa escolha deve ter em atenção quer o tipo de plano e a sua composição quer a sua relação com os restantes planos. Cada imagem deve, assim, encontrar uma justificação narrativa e dramática para a sua existência no filme. Assim sendo, no contexto do cinema narrativo convencional, tudo o que é filmado deve poder ser montado. Nesse sentido, é necessário controlar alguns aspectos fundamentais e que se interligam:

- a distância da câmara em relação à acção, o que remete para questões de escala;
- a localização da câmara em relação à acção, o que remete para questões de ponto de vista;
- a encenação da acção, tendo em conta o posicionamento e a distância da câmara;
- a montagem, tendo em conta a consistência, por exemplo, dos ritmos ou dos gestos.

A distância e localização da câmara permitem-nos controlar o que o espectador vê e de onde, procurando o lugar ideal a partir do qual ele observa a acção em cada plano. A encenação e a montagem permitem-nos controlar o que o espectador percebe durante um dado plano e em planos sucessivos. Quer isto dizer que se deve (neste tipo de cinema, voltamos a referir) filmar para montar, conhecendo de antemão, e tanto quanto possível, aquilo que será o resultado desse processo criativo que vai da planificação à montagem.

A narrativa de um filme assenta em planos, cenas e sequências. Podemos entender a narrativa como a junção de duas dimensões: a história (os próprios acontecimentos relatados) e o enredo (o modo como esses





acontecimentos são relatados). Delinear o enredo consiste em decidir, entre outras coisas, a quantidade, a qualidade, a ordem e a abrangência da informação que é apresentada ao espectador (as elipses, as anacronias e a perspectiva são alguns dos recursos possíveis para o fazer). Portanto, tão ou mais determinante do que a história contada é o enredo, isto é, a forma como ela é contada – e nesse aspecto a montagem pode revelar-se decisiva.

No cinema narrativo, história e enredo estão, assim, absolutamente relacionados, dando-nos aquilo que designaremos de arco lógico, isto é, o arco que medeia entre uma causa e um efeito ou uma pergunta e uma resposta que toda a narrativa, independentemente da sua tipologia e da sua estratégia, tende a descrever. Questões e respostas podem ser, naturalmente, colocadas e respondidas num único plano. Mas uma questão pode ser colocada num plano e encontrar a sua resposta algures no decurso da narrativa, apenas no seu desfecho ou ficar para sempre sem resposta. De igual modo, o conhecimento do efeito de uma causa ou a causa de um efeito podem ser conhecidos num mesmo plano, apenas posteriormente ou nunca o ser. O que importa reter é que a montagem é um dos dispositivos fundamentais de gestão de informação narrativa, logo de configuração do relato que efectuamos. Nesse sentido, as diferentes modalidades de montagem tendem a obedecer a diversas estratégias, normalmente com o intuito de criar, confirmar ou inverter expectativas numa ou para uma narrativa.

Assim, como referimos anteriormente, a montagem pode servir as mais diversas funções narrativas e dramáticas: a continuidade, a surpresa, o mistério, a dúvida, a tensão, a curiosidade, entre outras. Podemos antecipar ou adiar os efeitos de uma acção, ocultar ou desvelar as causas de um acontecimento, formular ou insinuar uma questão, adiantar ou protelar uma resposta. De qualquer forma, devemos ter sempre em atenção que a lógica narrativa implica que, tendencialmente, um efeito seja explicado por uma causa, que uma intenção seja justificada por um motivo, que uma acção implique sempre uma reacção, que uma atitude tenha sempre uma consequência e que uma decisão se concretize numa execução. É tendo em conta estes pares de conceitos, e as relações que estabelecem entre si, que o espectador participa na descodificação da acção e constrói o arco lógico de uma narrativa. E é este arco ló-





gico que no final deve ser inteligível para o espectador, de uma forma surpreendente ou não, e independentemente das anacronias, elipses ou perspectivas a que o enredo pode submeter os acontecimentos. Para assegurar essa inteligibilidade, socorremo-nos de vários dispositivos.

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

Existem vários tipos de *raccord* que permitem assegurar a continuidade espacio-temporal ou lógica entre os planos. De seguida descrevem-se os mais importantes:

**Cor:** neste caso o *raccord* pode obedecer a duas lógicas distintas: por um lado, falamos da constância cromática, em que as tonalidades das cores num plano devem manter-se no plano seguinte, desde que ambos se refiram a uma mesma realidade; por outro lado, falamos de associação simbólica, em que um elemento com uma cor específica num plano pode fazer *raccord* com outro elemento com cor igual no plano seguinte;

**Eixo:** consiste em fazer uma transição entre planos num mesmo eixo visual. Esta transição serve normalmente uma mudança dramática, a qual se consegue através de uma mudança de escala de planos. O momento do corte, que usualmente coincide com um qualquer movimento (de um personagem, por exemplo) é muito importante para se evitar o salto na imagem;

**Forma:** recorre à semelhança formal entre um objecto num plano e outro objecto no plano seguinte; do ponto de vista plástico é uma





das soluções mais interessantes pela associação surpreendente ou elegante que permite fazer entre elementos habitualmente sem relação;

**Gesto:** consiste na fragmentação de um gesto em dois ou mais planos. Deste modo, a relevância de cada momento de um determinado gesto ganha uma notoriedade acrescida. É importante que a intensidade ou a fluidez do gesto se mantenham nos diferentes planos;

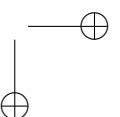
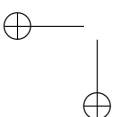
**Luz:** neste caso procura-se que a iluminação de um determinado elemento, seja um objecto, uma personagem ou um acontecimento, mantenha valores iguais nos diferentes planos: o que está no escuro ou na penumbra e o que está iluminado devem manter-se como tal entre planos;

**Movimento:** vale a pena diferenciar dois critérios a este respeito: a direcção e a velocidade de um movimento. No que respeita à direcção, pressupõe-se que o sentido em que um objecto ou uma personagem se deslocam num plano se mantenha no plano seguinte; no que respeita à velocidade, pressupõe-se que esta se mantenha inalterada de modo a manter a sua coerência;

**Ritmo:** os intervalos a que os planos mudam permitem estabelecer várias relações entre eles, sejam de paralelismo ou de contraste, de semelhança ou de diferença. De igual modo, os ritmos dos próprios acontecimentos mostrados ou de comportamentos de personagens pode ser decisivo para a continuidade rítmica da percepção;

**Olhar:** trata-se de um dos dispositivos de continuidade mais importantes na montagem convencional. Ocorre em duas situações: através da articulação entre a linha do olhar de uma personagem num plano e a direcção do olhar de outra personagem num plano seguinte; através da articulação do olhar de alguém num plano e do objecto contemplado num plano seguinte;

**Som:** vale a pena salientar dois modos fundamentais. 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. Em ambos os casos, a atenção do espectador é deslocada do corte para o som.

No sentido de assegurar a existência de *raccord*, estabeleceram-se uma série de convenções de realização e montagem que não devem ser descuradas no cinema narrativo, as quais descrevemos de seguida.

A **regra dos 180º** é uma das convenções mais importantes da linguagem cinematográfica. Tem como referência o eixo da acção e constitui a premissa fulcral da realização cinematográfica no que respeita ao posicionamento da câmara e à encenação da acção.

De modo muito breve, podemos dizer que o eixo da acção é uma linha imaginária que atravessa o espaço à frente da câmara, unindo as personagens (por exemplo, a linha que se pode depreender num diálogo entre duas personagens ou numa perseguição). Em termos funcionais, podemos resumir esta regra do seguinte modo: se a câmara é colocada, no primeiro plano da sequência que nos mostra a acção, de um lado da linha, só desse lado deve ser colocada nas tomadas de imagem subsequentes, de forma a garantir consistência espacial entre os planos. Quer isto dizer que não se devem cruzar planos. O respeito desta norma assegura que um conjunto de planos de uma cena possa ser editado sem o risco de confusões espaciais.

O trabalho de câmara e a encenação são feitos procurando estabelecer e reiterar essa forma de apresentação da acção. Ou seja: estabelecida a linha da acção, a colocação da câmara pode ser feita em qualquer local, desde que o seja do mesmo lado da linha ou do eixo da acção. Assim, nas cenas de acção, o movimento de um elemento no ecrã numa direcção deve continuar nessa direcção no plano seguinte: se sai pela direita num plano, deve entrar pela esquerda no plano seguinte. A direcção desse movimento constitui a linha da acção. Nas cenas de diálogo, a linha da acção corresponde à linha do olhar das personagens no ecrã.

Algumas das vantagens perceptivas deste procedimento são as seguintes: continuidade de algum espaço cenográfico semelhante entre diferentes planos da mesma personagem, desse modo certificando a sua posição (numa situação de diálogo, por exemplo); reconhecimento pelo





espectador do lugar das personagens umas em relação às outras; fácil reconhecimento pelo espectador do seu lugar relativamente aos eventos da narrativa.

Para garantir o bom funcionamento deste procedimento, alguns aspectos devem ser tidos em conta: normalmente, mas não necessariamente, uma cena começa com um plano de situação (*establishing shot*) que dá a perspectiva geral do espaço onde a acção decorre e a localização relativa das personagens, sendo depois a cena decomposta nos seus momentos e espaços particulares através do recurso a planos de diferente escala, como acontece, por exemplo, no recurso ao campo/contra-campo: os planos são feitos alternadamente de um e outro dos extremos da linha de acção.

A **regra dos 30º** é outro dispositivo a ter em conta quando se trata de assegurar a continuidade na montagem. Desse modo, evita-se o *jump-cut*, ou seja, um salto na imagem devido a um corte perturbador, que tende a tornar a mudança entre planos bastante notada. A utilização do *jump-cut* justifica-se apenas quando se pretende suprimir tempos e eventos dramática e narrativamente inúteis, apresentando apenas os momentos significativos das alterações sofridas pelos acontecimentos ou pelas personagens. Suprimir tempo de filmagem num único plano, de um único ângulo, não é, segundo as regras da *découpage* clássica, aceitável – isto porque duas imagens excessivamente semelhantes não colam de forma harmoniosa. A regra dos 30º estipula que entre dois planos de um mesmo assunto ou personagem cada posição da câmara (que determina o eixo visual do plano) deve variar pelo menos 30º, de modo a justificar a apresentação de duas perspectivas nitidamente distintas da acção ou do objecto.

Outro modo de evitar o salto na imagem consiste na inserção de um **plano de corte** entre dois planos semelhantes (feitos a partir de um mesmo eixo visual, ou seja, de posicionamentos da câmara muito semelhantes) de uma mesma acção. Como referimos anteriormente, a justaposição de dois planos similares significa um efeito perturbador, um salto, na percepção. Entre esses dois planos é, portanto, inserido um plano substancialmente diferente daqueles. Este plano pode ser de





um qualquer objecto ou personagem participante nessa mesma acção ou pode ser de uma realidade não pertencente à acção que estamos a mostrar, mas que mantém alguma relação simbólica ou temática com a mesma.

Importa colocar em relevo o uso do olhar enquanto dispositivo de ligação entre planos. Aqui o importante é a direcção da **linha do olhar** de uma personagem, ou seja, da relação que esta estabelece com os elementos fora-de-campo: a um plano de alguém a olhar deve suceder um plano do que é visto. A linha do olhar facilita e facilita a criação de ligações espaciais entre as personagens e acontecimentos numa cena – a direcção do olhar é um dos dispositivos que permite a criação de um espaço filmico coerente na mente do espectador. No caso do campo/contra-campo, por exemplo, as linhas do olhar das personagens tendem a ser simétricas, numa lógica de espelhamento. Como a direcção do olhar pode fornecer indicações enganosas, deve-se dar especial atenção às incongruências neste campo, uma vez que estas são particularmente notadas pelo espectador.

A doutrina da *découpage* clássica pressupõe que o corte dum plano não deva interferir com a percepção e compreensão da acção que ele mostra – daí que deva durar o tempo necessário para a sua leitura. Deve respeitar-se, portanto, a **integridade do plano**. Assim, se é certo que um plano pode começar já com uma acção, um acontecimento ou um gesto em curso, a verdade é que tal deve acontecer de modo que se consiga deduzir a sua origem. Do mesmo modo, um plano pode concluir-se antes do término de uma acção, desde que se consiga inferir o desfecho desta.

Assim, um plano pode constituir uma unidade completa em si ou integrar-se numa sequência de outros planos. O importante é que entre o seu início e o seu final se consiga compreender ou depreender a lógica global da acção que ilustra. Normalmente, aproveitam-se elementos de pontuação para iniciar um plano (um som, um gesto, etc.) e toma-se o clímax de uma acção como momento para a conclusão do plano.

Estas normas clássicas foram porém, ao longo da história do cinema, muitas vezes desafiadas. Exemplo disso são as influências estilísticas da *nouvelle vague*, do *cinéma vérité* ou do cinema *underground*, em que a







câmara à mão deu à montagem uma muito maior liberdade, a qual na actualidade se tornou extremamente flexível. (basta atentar no estilo frenético de muitos filmes de acção ou de terror, por exemplo, em que o caos perceptivo é deliberadamente procurado como metáfora da tensão dramática de muitas cenas)

Se a integridade do plano é um princípio lógico fundamental da montagem clássica, a verdade é que essa integridade pode adquirir uma duração ou extensão muito variável – dependendo do facto de um plano funcionar como unidade autónoma ou como parte de um segmento mais abrangente. Neste segundo caso, uma acção tende a ser mostrada num conjunto de planos mais vasto. Temos, então, o **corte na acção**.

Walter Murch refere que a montagem consiste em ponderar 24 decisões por segundo de modo a encontrar o momento certo para o corte – e esse momento de corte tende, dizemos nós, a estar próximo do momento decisivo da acção, ou seja, do seu clímax, aquele momento que permite compreender da forma mais eloquente quer os antecedentes quer as consequências de um acontecimento. Na perspectiva de Edward Dmytryk, por seu lado, apenas existe um ponto exacto para o corte, mau grado outros pontos aproximados poderem igualmente funcionar, ainda que não de modo perfeito.

O corte na acção (*cutting on action*) permite a transição suave entre planos, aproveitando o movimento, gesto ou comportamento de uma personagem para distrair o espectador da existência de um corte, o qual passa despercebido. Uma acção neste caso é fragmentada e mostrada em pelo menos dois planos. Ao mesmo tempo, a distância e o ângulo da câmara mudam usualmente com o corte.

Do ponto de vista prático, saber quando cortar pode ser auxiliado por alguns dispositivos simples, mas eficientes. Murch faz uma analogia com o ilusionismo, ou seja, com a criação/aproveitamento de um elemento que desvie a atenção do que é verdadeiramente relevante. Se é certo que qualquer elemento no plano pode cumprir essa função, Dmytryk, por seu lado, refere o movimento como fundamental – diz ele que sempre que possível se deve cortar no movimento, isto é, procurar algum movimento que desvie a atenção do espectador em relação ao corte. Diz este autor, igualmente, que para uma melhor junção dos planos, os





primeiros 3 a 5 frames do segundo plano devem ser uma sobreposição dos últimos do plano anterior.

No caso de saídas de campo, o corte deve ser feito quando os olhos da personagem saem ou entram no plano – nesse momento, o espectador redirecciona a sua atenção para o centro do ecrã na expectativa de um novo plano (esta solução é facilmente explicada pelo facto de os olhos das personagens serem o primeiro motivo de atenção para o espectador).

Outra recomendação feita por este autor prende-se com a necessidade de se começarem e acabarem cenas sempre que possível com acção continuada. E fala igualmente de algo semelhante àquilo que se pode designar por momento decisivo, isto é, o momento ideal para a realização do corte – esse momento seria aquele em que, por exemplo, um soco atinge um rosto, um pé toca o chão, uma porta se fecha, alguém se senta, ou seja, o momento de consumação plena de uma acção ou de nítida inflexão da mesma, isto é, quando passamos da causa para o efeito.

A concepção clássica da montagem de continuidade pressupõe também a **progressão de escala**. Defende-se que a mudança entre planos de diferente escala que mostram uma mesma acção deve ser progressiva, quer no processo de aproximação quer no processo de afastamento. Assim, não se deverá passar de um plano aberto para um plano geral ou de um plano geral para um plano aberto sem recorrer a planos intermédios que suavizam a mudança de percepção entre dois planos de escala nitidamente distinta. Porém, são inúmeras as circunstâncias em que mudanças bruscas de escala se verificam.

A escala de planos é um dos aspectos fundamentais a ter em conta no momento da planificação e que por isso condiciona desde logo a montagem. Permite, por um lado, efectuar a análise ou decomposição de um acontecimento ou de um objecto nos seus diversos momentos ou partes, apresentando-os sob diversas perspectivas. Permite, por outro lado, a sua recomposição num processo de síntese que integra os diversos planos numa unidade discursiva.

A escala de planos tem, portanto, efeitos sobre o espectador a dois níveis: por um lado, ao nível perceptivo, uma vez que permite diversas modalidades de observação de um mesmo evento ou entidade. Por





outro, ao nível afectivo, uma vez que à gradação da escala de planos corresponde uma gradação aproximadamente equivalente do envolvimento afectivo do espectador: planos fechados tendem a criar intimidade, planos abertos tendem a insinuar afastamento.

Convencionalmente, a mudança de plano deve ter uma justificação dramática ou narrativa. Quer isto dizer que se não existe qualquer transformação significativa na caracterização da personagem ou no decurso dos acontecimentos, não existe motivo para uma mudança de plano ou da escala deste. Dois exemplos crassos em que a mudança de escala é inteiramente justificada são a montagem cada vez mais rápida e com planos mais fechados que tende a sublinhar momentos de ansiedade, tensão ou claustrofobia e, inversamente, os planos cada vez mais longos e abertos que originam uma montagem mais lenta, tendendo para a criação de angústia, de deriva e de distensão.

Aquilo que designamos aqui por progressão dramática deve ter em conta quer cada momento de uma acção ou de uma cena quer o ritmo ou tom de conjunto que pretendemos que essa cena ou que uma sequência adquira. Nesse sentido, não devemos esquecer-nos que uma cena ou uma sequência tendem a ser construídas como pequenas narrativas: começam com uma fase de aparente normalidade; a intensidade dramática vai crescendo; culminam num fecho de grande impacto emocional ou intelectual – o clímax da cena. A montagem, tal como a planificação, deve ter em atenção esta lógica narrativa. E a escala de planos é um aspecto fulcral.

Outro aspecto inúmeras vezes sublinhado a propósito da montagem de continuidade prende-se com a **justificação do corte**. Edward Dmytryk, como qualquer montador experimentado, refere que nunca se deve cortar sem razão – e nesse aspecto aproxima-se, ainda que com propósitos distintos, da ideia de montagem interdita definida por André Bazin. Perceber as motivações de um corte é o que caracteriza aquele que Dmytryk chama de montador criativo, ou seja, aquele que compreende a sensibilidade dramática de um filme, que entende a estrutura de uma narrativa e que procura valores escondidos numa obra.

Walter Murch, por seu lado, identifica uma lista de seis critérios





que podem ajudar nesta tarefa decisiva que é a decisão de cortar. A ordenação desta lista obedece a graus de importância decrescente:

- a emoção procurada,
- a progressão do enredo,
- o ritmo de uma sequência,
- o foco de interesse,
- a bidimensionalidade do ecrã,
- a tridimensionalidade do espaço da acção.

Esta lista constitui, portanto, uma tabela de prioridades – deste modo, no caso de se ter que sacrificar algum destes aspectos, devemos começar de baixo para cima, sendo que a emoção deverá ser sempre o último aspecto passível de eliminação, já que esta possui por si só um valor narrativo superior ao de todos os outros critérios em conjunto.

Em cada corte, ou seja, em cada mudança de plano, o que o espectador faz é, no fundo, reavaliar a informação, isto é, tentar perceber a relevância ou a coerência da nova informação. Assim, uma montagem fluida deve buscar um ponto de equilíbrio: a nova informação de um novo plano não deve ser tão subtil que não se perceba a diferença, nem tão contundente que não se perceba a semelhança. Num caso como no outro, tal ausência de equilíbrio significará sempre um salto na imagem.

O **plano subjectivo** é um elemento relevante da montagem na medida em que permite uma clara transformação na perspectiva sobre um acontecimento. Passamos de uma perspectiva objectiva, resultante de um posicionamento exterior aos acontecimentos, para uma perspectiva subjectiva sobre os mesmos, resultante de uma colocação da câmara no lugar de uma personagem.

Para que ocorra, a identificação do espectador com a personagem exige que o plano subjectivo seja contextualizado por planos anteriores ou posteriores que nos mostram quem é a personagem que olha. Precisamos portanto de saber: por um lado, quem olha e a partir de onde; por outro, o quê ou quem é visto.





Se o plano subjectivo coloca o espectador no lugar exacto da personagem, fazendo-o comungar da percepção que aquela tem da acção, um efeito muito semelhante pode ser conseguido através de um posicionamento da câmara atrás das costas de uma personagem – deste modo, a percepção dos acontecimentos corresponde aproximadamente ao ponto de vista dessa personagem.

A montagem pode jogar também com a relação entre o que se vê e o que não se vê num plano, entre o campo e o **fora-de-campo**, como acontece, por exemplo, em cenas de violência ou erotismo. O espectador cumpre aqui um importante papel, uma vez que, a partir da parte ele deve compreender o todo, a partir dos indícios depreender os factos, através das causas pressupor os efeitos, fazendo a articulação entre o mostrado e o imaginado, entre o perceptível e o inteligível, entre o referido e o inferido.

Este dispositivo permite-nos perceber de uma forma clara que um plano mantém inevitavelmente uma ligação com outros planos, sejam eles consecutivos ou não, e mesmo com imagens ausentes – que, no fundo, existem apenas na mente do espectador. A construção tanto da realidade como do discurso fílmico assenta precisamente nesta articulação entre o visível e o invisível, seja espacial seja temporal seja logicamente.

O **campo/contra-campo** é uma das soluções estilísticas mais utilizadas no cinema narrativo, sendo um dos seus métodos emblemáticos para filmar e montar cenas de diálogo, mas adoptado igualmente em cenas de acção. Em comparação com um único plano com duas personagens em diálogo ou em acção, o campo/contra-campo tem a vantagem (relativa, obviamente) de permitir mostrar a reacção específica de cada personagem, em cada momento, permitindo criar hierarquias de atenção para o espectador. Simultaneamente, permite a mudança do ponto de vista sobre a acção ou os interlocutores, com significativos ganhos em termos de ritmo.

Classicamente, o contra-campo consegue-se quando um plano é feito do extremo oposto do anterior e no mesmo eixo visual deste – entre um plano e outro existe, portanto, uma inversão de 180°. Com o decorrer





do tempo, tornou-se comum filmar as personagens criando um ângulo de cerca de 90°. Deste modo, a câmara encontra uma espécie de equilíbrio entre a intimidade e o distanciamento: nem demasiado presente, como aconteceria num plano frontal em que as personagens olham directamente para a câmara, nem demasiado alheada, como aconteceria num plano de perfil. Desta forma, podemos dizer que este posicionamento a *três quartos* da câmara em relação às personagens corresponde a uma perspectiva narrativa ideal.

A montagem é fundamental também para a construção do tom e do ritmo de um **diálogo**. A variação das intervenções das personagens é apresentada segundo três critérios fundamentais: por um lado, a relevância do que é dito encontra correspondência no tipo de plano (mais ou menos afastado); por outro, essa mesma relevância condiciona a alternância entre os planos de cada personagem; por fim, o próprio ritmo frásico, ou seja, a velocidade e as pausas do que é dito, determina o momento do corte. Em termos gerais, o mesmo ocorre nos monólogos.

No que respeita aos diálogos, Dmytryk propõe um recurso de montagem simples, mas muito eficiente, que consiste em cortar os últimos fotogramas de um plano imediatamente antes do final de uma fala – estes breves momentos são compensados no plano seguinte pelos fotogramas antes da reacção ou resposta da outra personagem. Deste modo, a montagem simula aquilo que sucede em qualquer diálogo: um interlocutor já adivinhou o final de uma fala e a sua atenção já se centra na resposta. É isso mesmo que faz o espectador.

Por fim, importa referir que nas situações de diálogo a linha do olhar é um factor determinante na encenação e na montagem, pois permite uma mais fácil percepção da geografia da cena e da localização dos intervenientes.

## Modalidades e efeitos

Apesar dos insistentes esforços encetados por diversos estudiosos, a construção de uma grelha classificativa dos diversos tipos de montagem está ainda por fazer, e assim permanecerá, com certeza. No entanto, podemos sempre caracterizar um conjunto de modalidades discursivas e





descrever uma lista de efeitos intelectuais e emocionais que se devem à montagem, sendo que umas e outros se imbricam de modo tal que tanto categorizamos a modalidade a partir do efeito como classificamos o efeito a partir da modalidade.

A multiplicidade de funções e formas que a montagem pode cumprir e assumir dificulta um inventário exaustivo das suas características e uma definição estável dos seus tipos. Porém, quer de um ponto de vista artístico quer de um ponto de vista teórico, é possível reconhecer as enormes potencialidades que a montagem traz para o discurso cinematográfico. São algumas dessas funções e formas, e as potencialidades que elas oferecem, que descrevemos de seguida, em domínios que podem ir do retórico ao hermenêutico, do cronológico ao espacial, do narrativo ao temático, do técnico ao mental.

A montagem **acelerada** pode encontrar duas formas fundamentais, uma rítmica e a outra dramática. A sua dimensão rítmica é talvez a mais simples, consistindo na sucessão cada vez mais rápida de uma sequência de imagens/planos, por vezes até ao limite da inteligibilidade, como sucede em alguns filmes experimentais dos anos 1920 (Entr' Actes, de René Clair, ou 'O Homem da Câmara de Filmar', de Dziga Vertov). A sua dimensão dramática prende-se com os efeitos de tensão criada no espectador, aumentando crescentemente a ansiedade deste, como sucede no dispositivo do *last minute rescue*, proposto entre outros por Griffith. Sequências de filmes de Abel Gance como 'A Roda' ou 'Napoleão' são também exemplos supremos.

Uma **alegoria** é uma figura do discurso que consiste em usar elementos e objectos concretos para ilustrar ideias ou conceitos abstractos. Esta relação entre o concreto e o abstracto opera sobretudo ao nível do simbolismo, revelando-se novos sentidos sob a aparência superficial e literal da imagem. Trata-se de uma forma de expressão e comunicação extremamente flexível na sua codificação, com graus de exigência muito variados na sua decifração. É, também por isso, uma das formas mais interessantes de interpelação do espectador, uma vez que lhe propõe uma espécie de jogo ou desafio. As sequências finais de '2001 – Odisseia





no Espaço’, de Stanley Kubrick, ou de ‘O Eclipse’, de Antonioni, são óptimos exemplos dessa dimensão alegórica do cinema.

A **alternância** (operação em que se baseia, entre outras formas, a montagem alternada) permite-nos ter uma percepção abrangente de duas ou mais acções ou objectos, sublinhando a sua contiguidade ou a sua contraposição narrativa, temática, estilística ou morfológica. A alternância tende a ser entendida a partir da simultaneidade cronológica das acções (daí falar-se de montagem alternada), mas não necessita ser assim; ou seja: podemos alternar entre diversas realidades nem sempre simultâneas. No filme ‘Intolerância’ encontramos alternância narrativa e alternância temática. O início de um filme *mainstream* como ‘Devil wears prada’ ilustra igualmente esta modalidade da montagem.

A modalidade mais comum das anacronias é a **analepse** e é fundamental para a narrativa de muitos filmes. Consiste em recuar no tempo dos acontecimentos para encontrar no passado as causas de certos acontecimentos ou os motivos de certas personagens, invertendo, portanto, a direcção da narrativa. Vulgarmente é conhecido por *flashback*. Através da analepse podemos, por exemplo, suspender a acção num momento decisivo – e desse modo criar expectativa para o que vem depois do *flashback* –, ou adensar a história, revelando progressivamente novas informações que vão complementando o enredo e a caracterização das personagens. Filmes como ‘Era uma vez na América’ ou ‘Citizen Kane’ contêm casos ilustres de utilização cinematográfica da analepse.

O processo de **citação** é bem conhecido da literatura. Rigorosamente, consiste em retirar parte de um texto – seja ele literário ou fílmico – do seu contexto originário para a colocar em novas circunstâncias, ganhando desse modo um novo significado. Diferencia-se da **alusão** sobretudo pelo facto de a sua presença ser nitidamente assinalada, ao contrário do que sucede com a alusão, a qual tende a ser bem mais subtil. Ainda assim, muitas vezes, e dando ao conceito uma grande elasticidade, designamos por citação aquilo que não é mais que uma alusão, evocação ou referência. Em ‘Shock Corridor’, ‘Os Sonhadores’ ou ‘Natural Born Killers’ podemos encontrar exemplos claros desta modalidade da montagem.







No cinema narrativo, sobretudo, mas no cinema em geral, a montagem tende a ser utilizada com o objectivo de assegurar a consistência do discurso, desse modo facilitando ou assegurando a inteligibilidade dos acontecimentos ou das ideias. Podemos dizer que se trata, neste caso, de associar os planos a partir de um princípio de **coesão**. Tal não significa, porém, que a montagem, mesmo na narrativa mais convencional, não possa ser sujeita a estratégias de colisão e ruptura. No entanto, a montagem clássica assenta necessariamente em premissas de coesão, clareza e continuidade, tomando o *raccord* como o dispositivo privilegiado. Qualquer filme *mainstream* ilustra esta concepção e prática da montagem.

A ideia da montagem como **colisão** deve-se em grande medida a Eisenstein, que falava do *cine-punho*. Ela tende a sublinhar o potencial disjuntivo ou agonístico que existe na montagem, ou seja, pressupõe o uso da montagem para através do conflito de planos oferecer uma ideia ou um significado novo para as imagens. Neste caso, o valor semântico ou discursivo advém precisamente do choque de conteúdo ou de forma, de tema ou de estilo, de dois planos, e não da sua correlação harmoniosa. Ao contrário do que sucede usualmente, o corte é aqui assumido enquanto tal – ele não é escondido, como sucede na montagem clássica, que procura torná-lo invisível, mas, antes torna-se manifesto. As mais célebres sequências de ‘Outubro’, de Eisenstein, tornaram-se emblemáticas a este propósito.

Se a convergência se refere a acções que decorrem simultaneamente e acabam por se cruzar, a noção de **concorrência** serve para designar as situações em que tais acções não chegam a interferir uma com a outra narrativamente, apesar de poderem estabelecer entre si algum tipo de paralelismo ou alternância. Neste caso, impera o princípio do contraste, contrariamente ao que sucede na convergência em que um determinado vínculo entre diversos acontecimentos está sempre latente.

Através da montagem podemos realçar o **contraste** mais ou menos acentuado entre características das personagens, momentos de acontecimentos, aspectos de objectos ou valor das ideias. A importância do





contraste revela-se essencialmente na faculdade de colocar diversos factos ou dados em perspectiva e comparação. Pela clareza que permite na exposição da mensagem, é muitas vezes utilizado para sublinhar disparidades ideológicas ou éticas. O preto e o branco, o bem e o mal, o masculino e o feminino, o forte e o fraco, a escassez e a abundância são alguns de uma infinidade de exemplos.

A **convergência** é relevante porque quando duas acções ocorrem num regime de simultaneidade, elas tendem muitas vezes a cruzar-se num determinado momento da narrativa, como acontece normalmente no final de uma sequência ou de um filme. Perseguições, salvamentos ou as chamadas narrativas-mosaico ilustram perfeitamente esta ideia de convergência narrativa de várias acções. Esta convergência liga-se, muitas vezes, à montagem alternada e à montagem acelerada, funcionando como uma espécie de cúmulo dramático. Em ‘Snatch’ temos uma utilização bastante lúdica e inventiva desta solução. De igual modo, o início de ‘Strangers on a train’ fica na memória pelo uso que faz deste dispositivo.

Se podemos falar de uma montagem **cubista**, é porque o cinema nos pode dar diversas perspectivas, tamanhos, escalas e ângulos de um objecto ou de uma pessoa, de modo simultâneo. O funcionamento de uma máquina, uma explosão de uma bomba ou a apresentação de uma personagem são mostrados muito frequentemente através de diversos (e muitas vezes rápidos) ângulos e planos. Daí que possamos fazer uma aproximação à estética cubista que tende a agrupar diversos níveis, momentos, perspectivas ou materiais nas suas obras.

Entre os efeitos mais comuns da montagem conta-se certamente o **desejo**. Não necessária e exclusivamente no sentido sexual do termo, mas numa perspectiva mais abrangente: desejo de saber, de conhecer, de adivinhar, de antecipar, por parte do espectador; de esconder, de mostrar, de insinuar, de denegar, por parte do autor. Imaginemos: a progressão de um *strip-tease* numa sequência de planos cada vez mais ousados que culmina... num corte abrupto. Tudo fica em suspenso. Como em suspenso fica o espectador de uma perseguição num *thriller*,





à medida que vamos alternando entre a presa e o predador, desejosos de conhecer o desfecho.

Se é certo que a montagem tende, sobretudo no cinema narrativo, a criar condições para a empatia do espectador com as personagens, favorecendo a imersão na história que é contada, em muitos casos, ela é usada para afastar o espectador da acção e para refrear o ímpeto ou o envolvimento emocional do mesmo. Trata-se de criar efeitos de **distanciamento**. Tal acontece de duas formas fundamentais. Verificamos esse distanciamento frequentemente no final de uma cena ou de uma sequência, quando a escala de planos se torna mais distante, passando de planos mais apertados a outros mais abertos. Uma outra forma de entender o distanciamento na montagem remete para as ideias brechtianas de distância estética, a qual consiste na inserção de conteúdos alheios ou estranhos ao universo retratado, provocando um efeito de estranhamento no espectador. Godard não cessou de experimentar com estas ideias provocatórias.

A **elipse** consiste em suprimir acontecimentos ou partes de acontecimentos que são narrativa e dramaticamente irrelevantes ou ineficientes em função do ritmo, da intensidade ou do tom que se pretende dar ao enredo. A montagem serve, portanto, neste caso, para seleccionar e eliminar informação, estabelecendo uma relação entre a quantidade e a qualidade da mesma. A sequência de *montage* clássica é a forma institucional da elipse, parodiada de forma extraordinária em ‘Team America’. No entanto, a elipse pode ser igualmente utilizada como recurso discursivo em si mesma, procurando criar perturbação no espectador, obrigando este a um esforço redobrado na descodificação do filme e chamando a atenção para a sua própria existência. O cinema de autor tendeu muitas vezes a fazer da elipse um recurso de pleno direito artístico e discursivo.

A noção de **empatia** serve para descrever as situações em que o espectador é levado para o interior da história, comungando em alto grau dos dilemas, preocupações ou sentimentos das personagens. O grande plano é, a este respeito, a referência máxima. A empatia pode ser tomada ainda num sentido mais estrito, quando se refere a capacidade



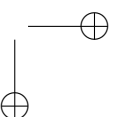
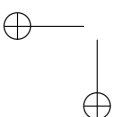


da montagem para colocar o espectador no lugar da personagem de uma forma muito evidente: através do recurso ao plano subjectivo, por exemplo, correspondendo este à percepção da acção através da visão da personagem, ou do plano junto às costas da personagem, que nos faz partilhar do seu ponto de vista.

Através da montagem, e recorrendo sobretudo à progressão da escala de planos, podemos criar no espectador uma sensação de **envolvimento** (ou, correlativamente, distanciamento) em relação aos acontecimentos, às atitudes das personagens ou à relevância dos objectos. Esta aproximação ou afastamento emocionais do espectador é um dos aspectos fundamentais da montagem narrativa. No cinema narrativo convencional, é possível notar que uma sequência se organiza geralmente em três momentos: a introdução inicial, geralmente de maior distanciamento afectivo por parte do espectador; a progressão dramática que implica um envolvimento crescente até ao clímax; o epílogo final, em que voltamos a uma posição de distanciamento.

A montagem permite frequentemente encontrar ou revelar alguma espécie de relação inicialmente insuspeita entre certos objectos ou acontecimentos. Neste caso, trata-se de criar uma espécie de **equivoco**, de ilusão, de logro ou de engodo no espectador, deste modo colocando em risco ou manipulando as suas expectativas e desafiando as suas competências hermenêuticas. Podemos dizer que se trata da capacidade do cinema para mentir, ludibriar ou enganar através da montagem. A ideia de falso *raccord* pode encontrar aqui uma das suas definições. No thriller de culto ‘O silêncio dos Inocentes’, uma das suas sequências mais memoráveis assenta precisamente nesta capacidade ilusionista do cinema.

A **expectativa** é conseguida na montagem quando a narrativa (ou outro modo de discurso fílmico) coloca alguma forma de questão ao espectador e suspende ou adia o momento da sua resposta. Efeitos como o mistério, a dúvida, a intriga ou a inquietação baseiam-se neste pressuposto. Frequentemente, este adiamento da resposta é culminado com uma inversão das expectativas criadas – o chamado *twist*. Esta



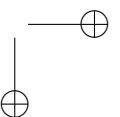
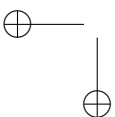


gestão da expectativa deve ser procurada tanto no conjunto da obra como em cada cena ou em cada sequência particular, pois o princípio da narrativa e do conhecimento é o mesmo: a vontade de saber mais. Em ‘O Homem que sabia Demais’, Hitchcock criou um dos paradigmas da gestão de expectativas.

De que modo a montagem pode ajudar a ilustrar algo tão difícil de definir como a **fantasia**? Como sabemos de inúmeros exemplos que o cinema, como as demais artes, nos proporcionou, basta quase nada para entrarmos num mundo de fantasia, inteiramente distinto do mundo real em que o espectador (ou a própria personagem) habita. Um simples estalar de dedos ou um toque de magia chegam. No cinema, bastam um corte e um novo plano e lá vamos nós, instantaneamente, para o mundo de fantasia da personagem.

A montagem cinematográfica acaba por se ligar a determinadas convenções de **género**. Temos assim que, por exemplo, a montagem acelerada é comum no *thriller*, que o recurso ao plano subjectivo é típico do filme de terror, que o *slow-motion* é extremamente frequente no filme de acção, que a montagem rítmica pode ser usada com vantagem no musical ou que o *flashback* é um padrão do *film noir*. Certamente, estas convenções são transitórias e o tempo acaba por determinar a sua depuração, a sua substituição ou mesmo o seu desaparecimento, mas enquanto permanecem são uma garantia de precisão retórica, se assim podemos dizer.

A montagem **hip-hop** constitui um daqueles estilemas – ou seja, um modo próprio de fazer – que se deve a um único realizador: o americano Darren Aronofsky. Nos seus filmes ‘Pi’ e ‘Requiem for a Dream’, este autor criou uma forma de montagem absolutamente singular que baptizou com a expressão *hip-hop montage*. Consiste esta forma de montar em mudanças muito bruscas de imagem acompanhadas por sons que marcam o ritmo quer da acção que é apresentada quer dos cortes, bastante explícitos, que são efectuados. O *jump-cut* impera, aqui numa versão refinada.





A **hipérbole** consiste em exagerar certas características de um objecto, de uma personagem ou de um acontecimento, seja num sentido de engrandecimento ou num sentido de diminuição. Cinco exemplos: o uso de uma montagem cada vez mais rápida tende a implicar um crescendo de tensão; a repetição de partes da acção tende a sublinhar esta; planos cada vez mais apertados tendem a criar empatia; o recurso ao *slow-motion* enfatiza dramaticamente um acontecimento; o *jump-cut*, por exemplo, pode ser uma forma de aumentar o ritmo.

A preocupação com a **integração** do discurso – ou seja, com uma harmoniosa e coerente articulação das partes – é uma preocupação do cinema em geral e, em particular, do documentário. Como sabemos, em muitas circunstâncias, o documentário tem de lidar com grandes quantidades de materiais heterogéneos. Nesse processo, torna-se imprescindível determinar de que modo podemos integrar os planos em sequências capazes de garantir sentido e interesse ao filme. Nesse aspecto, as legendas, a *voz-off*, os capítulos ou formas de moldura e enquadramento como os meses ou as estações do ano podem ser de grande auxílio na articulação do discurso fílmico.

À primeira vista falar de **interdição** da montagem quase pode afigurar-se como um paradoxo. O certo é que, como sabemos desde Bazin, a ausência de montagem provoca determinados efeitos e convoca certas experiências no espectador: eventualmente, ele experimenta uma maior liberdade de leitura e vive um efeito de maior realismo perante as imagens num plano-sequência do que numa sequência de planos. Assim, podemos afirmar que se é certo que a montagem não é incontornável no cinema, não deixa de ser verdade que muitas das potencialidades mais extraordinárias que este nos ofereceu ao longo da sua história advieram precisamente dela.

Por **interpelação** entendemos aqui a utilização da montagem com o intuito de levar o espectador a dar uma atenção específica à própria montagem, exibindo esta os seus dispositivos de uma forma muito evidente. Portanto, nesta modalidade a montagem contrapõe-se nitidamente ao uso clássico que dela é feito e que procura, de forma deliberada e aturada, torná-la invisível. É uma solução decisiva em muito do cinema





moderno, tanto em autores radicais como Godard, Bergman ou Resnais, como, num outro registo, na montagem informal e trepidante do cinema de câmara à mão.

A montagem narrativa tradicional diz-nos que, normalmente, uma acção ou um acontecimento só são apresentados uma vez. Cada vez que algo é repetido deve existir uma forte justificação dramática ou narrativa para que tal aconteça. No entanto, a repetição em *loop* pode ser usada como forma expressiva em si: o cinema experimental foi um dos que mais recorreu a esta solução nos anos 1920 ('Ballet Mécanique', por exemplo). Cineastas como Zbig ou Peter Greenaway, que fizeram da ousadia, da provocação ou da ruptura a sua doutrina criativa não se inibiram de, em tempos mais recentes, recorrer a estas soluções em filmes como 'Os Livros de Próspero' ou 'Tango', por exemplo. Outra área audiovisual onde tal solução é frequente é o vjing.

A ideia de *leit-motiv* na montagem prende-se com a organização do discurso em torno de um mote central e recorrente. Este mote é ilustrado por um motivo visual ou temático que recorrentemente é apresentado e que pode assumir as mais variadas formas: um objecto, uma frase, uma personagem, uma paisagem, por exemplo. A vantagem deste recurso é que funciona como fio ou pêndulo, não deixando o espectador afastar-se do assunto central. Da mãe que embala o berço no clássico 'Intolerância' aos relógios no *western* de *suspense* 'High Noon', encontramos múltiplos exemplos deste recurso.

A ideia de **labirinto** prende-se com capacidade da montagem para sugerir ou impor a deriva espacial (e mesmo temporal). Tal pode acontecer das mais diversas formas. Basta que uma topografia não seja oferecida ao espectador para que o fio orientador que convencionalmente lhe é oferecido lhe falte. Um filme com uma estrutura labiríntica extremamente ousada é 'O Último ano em Marienbad', onde tanto a ligação espacial como a ligação temporal dos acontecimentos são ténues, enganosas e mesmo ontologicamente impossíveis. 'Joana d'Arc', de Carl Dreyer, pelo uso invulgar que faz do grande plano, é outro exemplo. Na televisão uma das experiências mais radicais que podemos encontrar é a

*Livros LabCom*





série policial ‘24’. Assim, porque p labirinto lança um desafio ao espectador, este tende a empenhar-se mais na obra e na sua descodificação. Ninguém resiste ao fascínio de um enigma ou de um mistério.

Função fundamental da mente humana, a **memória** pode ser cinematograficamente plasmada e evocada dos mais diversos modos. A montagem pode ser um dos recursos de que nos socorremos para dar forma a essa realidade tão rica e complexa da vida mental. Filmes como ‘Hiroshima, mon Amour’ e ‘L’Année dernière à Marienabd’, de Resnais, ou ‘O Espelho’ e ‘Nostalgia’, de Tarkovski, são filmes que fazem da memória, da sua poesia e da sua afectividade, da sua instabilidade e da sua elasticidade a sua matéria. E nestes filmes a forma insólita da montagem que adoptam é inseparável desta relação com o tempo subjectivo dos autores ou das personagens.

A forma mais comum e literal de criar um **mosaico** visual através da montagem consiste na utilização do ecrã dividido. Mas outras soluções são possíveis: a alternância entre diversas linhas narrativas ou personagens dá ao filme uma caracterização espacial e temporalmente fragmentária que pode ser extremamente importante para a profundidade da história e, sobretudo, para a sua abrangência. É isso mesmo que acontece nas *narrativas-mosaico* de filmes como ‘Shortcuts’, ‘Magnólia’ ou ‘Babel’, em que os vários núcleos se vão sucedendo, permitindo-nos conhecer progressivamente cada grupo em particular, até um ponto de encontro e (des)enlace.

A **metonímia** é uma figura que permite perceber relações entre seres ou estados a partir de um princípio de conexão, seja de ordem causal ou sucessiva. Por exemplo: a causa pelo efeito ou o efeito pela causa, a matéria pelo objecto ou o objecto pela matéria, o anterior pelo posterior ou o inverso. Temos assim que o sangue pode estar pela morte, a arma pelo crime, os pés pela perseguição. Em filmes como ‘Blow Out’ (um lápis por um microfone) ou ‘Sin City’ (um esguicho de sangue por uma decapitação) podemos observar tal fenómeno retórico.

A **metáfora** consiste em identificar certas características de um objecto e transpô-las para um outro em função de um princípio de semelhança. Trata-se de uma operação de grande valor semântico e utilização







corrente pela clareza que permite na qualificação de um objecto e na exposição de uma ideia, e pela facilidade com que pode ser construída. Um matadouro animal por uma chacina militar (filme ‘A Greve’), as torrentes de água pela liberdade (‘A Mãe’), uma louça partida por um divórcio, o sol pela vida: estes são alguns exemplos que, dos soviéticos vanguardistas ao melodrama clássico, podemos encontrar a cada passo.

Quando a montagem exhibe a **oposição** entre certos aspectos ou acontecimentos, o contraste é levado ao extremo. Neste caso, as diferenças são claramente evidenciadas através de uma lógica de separação e disjunção entre as características das diversas entidades. Da diferença perceptiva entre o claro e o escuro ou o movimento e a inércia às diferenças conceptuais entre o bem e o mal, a penúria e a abundância, por exemplo, são inúmeras as mensagens de oposição que a montagem permite construir.

É cada vez mais comum uma obra lançar um desafio enigmático ao espectador, como se as convenções se tivessem tornado fastidiosas e o lúdico se impusesse como a melhor das soluções discursivas. Neste caso, a montagem pode ajudar a criar um **puzzle** que o espectador deve decifrar e resolver. Trata-se de, através da montagem, desordenar a informação, os factos ou os seus laços de causalidade, de modo a que o espectador se empenhe o mais possível na interpretação lógica dos acontecimentos. Um filme como ‘Memento’ levou esta ideia ao extremo em tempos recentes. Mas filmes como ‘JFK’ ou ‘Lost Highway’ propõem igualmente, cada um à sua maneira, a resolução de um puzzle.

A **prolepse** consiste na alteração da ordem dos acontecimentos de forma a antecipar ocorrências futuras cuja explicação e justificação ainda não foram apresentadas. Trata-se da modalidade de anacronia menos frequente, conhecida vulgarmente por *flashforward*. Apesar da sua ocorrência muito escassa, pode ser interessante para mesclar o presente com o futuro. Em ‘Matrix Reloaded’, por exemplo, à medida que o plano para a intrusão num edifício é descrito, é misturado com o próprio acontecimento.

O **paralelismo** permite-nos perceber em que medida duas acções ou

*Livros LabCom*





duas ideias estabelecem entre si algum grau de semelhança ou diferença temática ou conceptual, que se vai insinuando de forma progressiva. Esta ideia de progressão na construção de uma ideia é fundamental para distinguir esta modalidade da montagem. Em ‘As Horas’ e em ‘The Prestige’, como no clássico ‘Intolerância’, podemos encontrar diversas manifestações deste recurso discursivo. A montagem paralela assenta, necessariamente, neste princípio.

Apesar de a **perífrase** ser uma figura do discurso literário, podemos transpô-la para o cinema em termos de equivalência. Assim, se a sua definição remete para o uso de muitos meios (palavras ou frases, na literatura) para afirmar ou descrever o que se poderia fazer com poucos, podemos notar que na montagem cinematográfica essa solução é de igual modo recorrente. Basta pensarmos na dilatação do tempo que Sergio Leone conseguia nos seus tiroteios, decompostos em inúmeros planos, ou na mítica sequência final de *Zabriskie Point*, de Antonioni, em que um evento parece infundável. As cenas de acção dos filmes *mainstream* são outra das circunstâncias em que observamos este fenómeno, de modo a enfatizar cada momento dos eventos.

A **reiteração** coloca em evidência a capacidade de qualquer discurso, incluindo a linguagem cinematográfica, para apresentar repetidamente uma determinada informação, ao mesmo tempo que a reforça. As noções de *loop* e de ciclo são, cada uma a seu modo, exemplares desta operação: no primeiro caso trata-se de uma repetição sucessiva, no segundo trata-se de uma repetição faseada. Em filmes tão diversos como ‘A Linha Geral’, ‘High Noon’, ‘Requiem for a Dream’ ou ‘Devil Wears Prada’ podemos observar este recurso.

Independentemente da sua função narrativa – como acontece, por exemplo, na montagem acelerada e na criação de tensão inerente –, o **ritmo** pode manifestar um valor específico em termos de montagem, sobretudo quando aliado à música. Neste caso, a duração e a composição dos planos ganha especial relevância. Não raramente, é no ritmo que reside o maior ou menor sucesso criativo e popular de um filme. Conseguir dominar o ritmo não apenas na planificação, mas também na montagem deverá ser um dos propósitos de qualquer autor.





A montagem é frequentemente entendida como uma ligação suave entre planos; mas pode ser tomada de igual modo como um gesto de **ruptura** do discurso. Neste caso, a montagem parece instabilizar ou mesmo inviabilizar as suas funções discursivas. A montagem chama então a atenção para si mesma a partir da forma como parece contrariar a competência interpretativa do espectador e contrariar as próprias premissas de clareza de qualquer linguagem. Godard foi um incansável praticante desta estratégia. De um outro modo, o mesmo aconteceu com Tarkovski. Mas é no cinema experimental que encontramos as propostas mais radicais.

A ideia de **remistura** é proveniente do mundo da música, onde serve para descrever o processo de recriação de um tema tendo como base o original, manipulando os elementos de partida ou acrescentando outros. No cinema, a ideia de **remontagem** pode ser-lhe equivalente e utilizada em vários sentidos: um que remete para os *filmes-compilação*, feitos com *found-footage* de outros filmes (género de que o experimentalista Bruce Conner é um dos pioneiros); outro que remete para as *extended versions*; outro ainda que oferece os finais alternativos para um filme.

As **reminiscências** são um processo mental que a montagem cinematográfica permite ilustrar através das mais diversas formas. Em cineastas tão distintos como Tarkovski ou Christopher Nolan encontramos estas matérias cinematográficas. De algum modo, elas são apenas mais um dos estados subjectivos que o cinema permite ilustrar. Desde a sua origem, aliás, que esta relação entre a vida mental das personagens e o dispositivo cinematográfico foi explorado insistentemente.

Embora sendo uma solução mais da ordem da descrição do que da narração, a **série** é muitas vezes usada no cinema: para mostrar um conjunto (temático ou não) de objectos, de gestos, de momentos, de dados, de características, por exemplo. A montagem permite de um modo bastante expedito apresentar longas séries de informações, com interessantes variações rítmicas ou enfáticas, por exemplo. Um cineasta como Peter Greenaway fez desta solução parte do seu programa criativo.





Uma narrativa pode ligar diversos núcleos dramáticos que se relacionam por critérios de **simultaneidade** cronológica. Essa simultaneidade funciona frequentemente como uma forma de ilustrar situações de semelhança ou de diferença, de implicação ou de afastamento entre os diversos acontecimentos. E pode muitas vezes ter um desenlace convergente. Os pioneiros Porter, Griffith ou Gance deram-nos inúmeros e extraordinários exemplos deste recurso. Em tempos mais recentes, a sequência final de ‘The Godfather’ ganhou um estatuto mítico.

A montagem pode servir para ilustrar processos mentais diversos das personagens, indo dos estados emocionais às operações intelectuais, fazendo a ligação entre uma dimensão objectiva e uma dimensão subjectiva dos acontecimentos. Os **sonhos**, pesadelos, alucinações, visões, recordações ou introspecções constituem algumas dessas modalidades. Quer o cinema libertário americano dos anos 60 (em filmes como ‘The Graduate’ ou ‘Easy Rider’) quer o cinema de autor da mesma década (‘8 e ½’, ‘Infância de Ivan’ ou ‘Persona’) nos ofereceram inúmeros exemplos.

A **sinédoque** é uma figura retórica que permite a compreensão de algo a partir de um princípio de inclusão. Por exemplo: compreensão ou inferência da parte a partir do todo ou do todo a partir da parte, da espécie pelo género ou do género pela espécie, do conteúdo pelo continente ou do continente pelo conteúdo, do singular pelo plural ou do plural pelo singular. Trata-se de um recurso muito comum em cenas de sexo ou violência em que a proibição ou o decoro recomendam a ocultação de certa informação: uma faca ensanguentada denota um crime.

A criação de **tensão** é um dos propósitos fundamentais em diversos géneros de filmes como o *thriller* ou o filme de acção. Uma das formas comuns de conseguir esse efeito no espectador consiste em recorrer a planos cada vez mais curtos na duração, e mais próximos na escala, de uma acção ou um conjunto de acções (daí a montagem acelerada). O efeito oposto, de distensão, pode ser conseguido invertendo as características dos planos.

Por **tom** entendemos aqui a propriedade da montagem que consiste em associar um conjunto de planos em função de ritmos, melodias





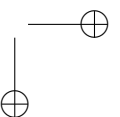
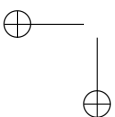
ou cadências que podem visar, de um ponto de vista estético, tanto a harmonia como o contraponto, a saturação como a dissolução, a agressividade como o apaziguamento. Trata-se de um conceito algo volátil e profundamente subjectivo, mas que corresponde a tipos de discurso facilmente identificáveis: tom agressivo, suave, crispado, elevado, melancólico, fúnebre. A abertura de ‘Aconteceu no Oeste’ é antológica.

## Dispositivos técnicos e estilísticos

Se as opções de planificação condicionam a montagem, não é menos verdade que alguns aspectos da montagem condicionam previamente o trabalho de planificação que o realizador terá de efectuar. Esta estreita e imprescindível relação entre planificação e montagem é de mútua influência. De seguida tecemos algumas considerações acerca de vários dispositivos técnicos e estilísticos que devem ser tidos em conta quer num quer noutro daqueles momentos criativos: quando se pondera e decide que tipo de plano ilustra uma determinada acção e quando se pondera o modo como se associam os planos de um filme.

A montagem é, de certo modo, um recurso paradoxal: se, por um lado, o procedimento necessário que é o corte constitui, com maior ou menor evidência e perturbação, uma interrupção na atenção do espectador, por outro, ele permite também construir o filme. As primeiras questões relacionadas com a problemática da montagem narrativa começaram a colocar-se logo nas primeiras décadas do cinema. Procurava-se planificar a encenação com um objectivo: contar uma história de uma forma coerente e clara, criando uma espécie de cartografia para as acções das personagens, de modo que o espectador pudesse acompanhar os acontecimentos inteligivelmente.

O objectivo essencial deste sistema – a montagem de continuidade – é controlar o potencial disjuntivo da montagem, assegurando uma passagem suave entre planos, cenas ou sequências, seja através da escolha adequada do momento do corte seja do recurso a um qualquer efeito de transição. De certa forma, estes recursos têm uma função e utilidade semelhante às da pontuação na linguagem escrita – ainda que





esta equivalência não deva ser tomada de uma forma literal, mas antes metafórica.

Alguns desses dispositivos de transição entre planos, cenas ou sequências usados ao longo da história do cinema são a seguir descritos. Devemos notar ainda que os mais recentes desenvolvimentos das tecnologias digitais permitiram, também aqui, um vastíssimo conjunto de variações, para a larga maioria das quais não existe sequer uma designação consensual. Por isso, efectuamos uma breve descrição dos recursos cuja operacionalidade e nomenclatura se solidificaram suficientemente com o passar do tempo.

Em primeiro lugar temos o **corte**. O corte é, discursiva e tecnicamente, a operação fundamental da montagem. E é a seu respeito que se colocam algumas das questões fulcrais acerca da mesma, quer de um ponto de vista teórico quer de um ponto de vista prático: qual o seu significado? Qual o seu momento apropriado? Qual o seu efeito no discurso cinematográfico? Porquê escamoteá-lo? Porquê sublinhá-lo?

Como já referimos, a planificação consiste em encontrar a melhor forma de mostrar narrativa e dramaticamente uma acção ou um momento da acção, um objecto ou um aspecto deste, uma personagem ou uma característica desta. O corte que a mudança de plano exige pode assumir então várias formas. Normalmente o corte é estritamente diegético, isto é, ele liga planos de uma mesma história. Neste caso ele pode ligar:

- dois planos que ilustram uma mesma acção, o chamado corte na acção;
- dois planos de elementos de uma mesma cena (dois personagens em diálogo, por exemplo) que se sucedem continuamente;
- dois planos de acções que se ligam descontinuamente (acontece, por exemplo, nas elipses);
- dois planos de cenas diferentes (contínuas ou não), mas pertencentes a uma mesma sequência (por exemplo, nas perseguições).





O corte pode igualmente ligar dois planos que não pertencem ao universo de uma mesma história, pelo que neste caso o denominaremos de extradiegético – acontece quando um plano estranho aos acontecimentos é colocado como forma de alusão, comentário, metáfora, etc.

O corte pode igualmente valer pelas suas estritas qualidades formais, em termos de ritmo ou plasticidade, por exemplo. Se neste último caso, como sucede, por exemplo no cinema experimental, o corte tende a ser deliberadamente notado, no caso do cinema narrativo, pretende-se que ele seja propositadamente invisível.

Para tornar o corte discreto, devem ter-se em atenção diversos aspectos:

- quando se muda de plano dentro de uma mesma cena, tanto o movimento das personagens como o movimento da câmara desviam a atenção do corte – a câmara à mão pode permitir mesmo o cruzamento da linha da acção sem perturbação da inteligibilidade;
- quando se muda de cena ou de sequência, a diferença de escala e a diferença de assunto funcionam de modo semelhante, evitando neste caso que se recorra a um efeito de transição clássico como o *dissolve* ou o *fade*, por exemplo.

Tratando-se o *jump-cut* de uma mudança abrupta entre planos, com cortes nitidamente visíveis, a concepção convencional da montagem de continuidade advoga que ele deve ser evitado, uma vez que ele se revela perturbador para a percepção do espectador. A sua utilização tornou-se, porém, progressivamente mais sofisticada e recorrente. Quando utilizado deliberadamente, ele pode assegurar dois propósitos fundamentais: um de ordem narrativa e outro de ordem dramática.

- narrativamente, o *jump-cut* permite eliminar partes irrelevantes de um acontecimento sem perda de sentido do relato e com desenvoltura rítmica acrescida do mesmo;
- dramaticamente, ele permite apresentar apenas os momentos determinantes de um acontecimento ou estado de uma personagem, sublinhando a transformação progressiva do seu significado emocional.





No que respeita à sua forma, ele pode assumir duas origens distintas: uma de natureza temporal e outra de natureza espacial. Assim:

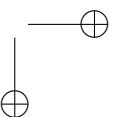
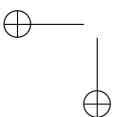
- espacialmente, o *jump-cut* resulta de uma mudança de planos de configuração semelhante, mas feitos em cenários distintos;
- temporalmente, o *jump-cut* resulta de uma supressão de períodos de uma acção, mas em que os planos são feitos num mesmo local e de um mesmo eixo visual.

Importa ainda referir que tanto as supressões de períodos temporais como as mudanças de escala que podem ocorrer no *jump-cut* obedecem usualmente a uma lógica: a mudança significativa no decurso dos acontecimentos ou na caracterização das personagens. Importa salientar igualmente que o *jump-cut* pode ser utilizado também com fins marcadamente estilísticos, sublinhando sobretudo a sua dimensão rítmica, como acontece em certas situações narrativas, mas de forma muito mais clara nos *videoclips* e nos filmes experimentais.

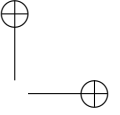
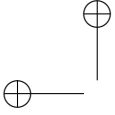
O *fade* sublinha o princípio ou o fim de uma cena ou sequência. O *fade-out* é a forma mais simples das transições: a luz diminui até o ecrã ficar negro. Dá a sensação de fechamento de uma sequência, marcando o passar do tempo ou o encerramento de uma parte da história. É uma espécie de fim de capítulo. O *fade-in* é o processo oposto: a luz aumenta progressivamente até a imagem adquirir toda a nitidez (utiliza-se normalmente para abrir uma cena ou sequência).

Enquanto o *dissolve*, que abordaremos de seguida, liga cenas que exibem alguma forma de continuidade, o *fade-out* separa-as. *Fades* para branco ou para outras cores são alternativas ao dispositivo mais comum do *fade-out* para negro. Para além desta função de pontuação narrativa, o *fade* pode ser igualmente utilizado como recurso rítmico ou plástico, como sucede, por exemplo, em filmes de terror ou nos *videoclips*.

Se o *fade* habitualmente demarca partes de acção, o *dissolve* usualmente enlaça-as: a substituição de um plano por outro é gradual, de modo a dar a sensação de correlação entre um e outro momento. Significa, portanto, uma passagem no tempo dentro de uma mesma sequência







de acontecimentos: podemos dizer que corresponde a uma elipse no interior de uma mesma unidade de acção. O *dissolve* é a combinação de um *fade-out* e de um *fade-in* sobrepostos.

A **cortina** foi um dispositivo muito usado nos anos 30 e 40 nas produções de Hollywood. É mais fluida que o corte e mais rápida que o *dissolve*. Serve, por exemplo, para apresentar de uma forma rápida a sucessão de uma série de eventos ou para marcar claramente mudanças de tempo ou espaço.

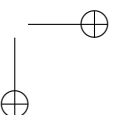
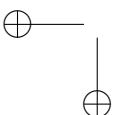
Na cortina, um plano vem substituir, literalmente, o outro. O seu movimento pode acontecer em qualquer direcção: vertical, horizontal, diagonal. E assumir as mais variadas formas: círculos, quadrados, espirais, triângulos.

A **íris** (efeito que parte do ecrã negro para dar a ver um elemento ou, inversamente, escurece uma imagem até isolar um elemento) permite quer o controlo da atenção do espectador, funcionando como uma espécie de plano de detalhe, *zoom* ou *travelling*, quer a marcação da abertura ou do final de uma cena ou sequência, funcionando como uma espécie de *fade*.

Este procedimento era muito utilizado no cinema mudo, tendo progressivamente caído em desuso. Actualmente é, por vezes, utilizado no *videoclip* ou em filmes que adoptam ou parodiam a estilística desses modelos clássicos.

Podemos usar igualmente a **(des)focagem** como dispositivo de montagem. O fim do plano torna-se progressivamente desfocado. O plano seguinte começa com a imagem desfocada até se tornar completamente nítida – o seu resultado é, de algum modo, semelhante ao *dissolve* ou ao *fade*. Pode ser usado no fim de uma cena ou de uma sequência ou como plano subjectivo para dar a ideia de perda ou recuperação de consciência – antes e depois de uma cirurgia, por exemplo.

A **panorâmica acelerada** é um dispositivo frequentemente utilizado em função da sua dinâmica visual. Ela permite assinalar, de forma súbita, a mudança de planos dentro de uma cena ou entre cenas diferentes, direccionando claramente a atenção do espectador. A alteração





de assunto é ritmicamente muito marcada para o espectador. Tecnicamente, consiste num rápido movimento da câmara que torna a imagem difusa. É conhecida em inglês por *whip pan*, pela emulação que faz do efeito do chicote.

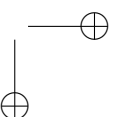
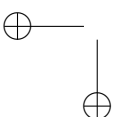
O *morphing* é um dos dispositivos que se devem às novas tecnologias. Neste caso, através da manipulação digital, um elemento transforma-se repentina ou progressivamente num outro sem corte aparente. Sofreu um grande desenvolvimento com os avanços na área da computação gráfica e é recorrentemente utilizado para ligar cenas ou sequências de uma forma estilisticamente dinâmica. Pela sofisticação estilística que exhibe pode assinalar um notável virtuosismo, mas, simultaneamente e pelo mesmo motivo, não deixa de chamar a atenção para si próprio, contrariando em parte a premissa da invisibilidade da montagem narrativa.

Quanto ao *freeze frame*, ele pode dar a sensação de fatalidade, de momento crítico, de fim da acção, de disparo fotográfico ou ser combinado com legendas. Significa uma pausa na acção: o tempo pára e os acontecimentos também. Porque denota uma nítida mudança na percepção dos acontecimentos é usado frequentemente no final de um filme, de uma sequência ou de um plano (por exemplo, para apresentar personagens e suas emoções ou sublinhar momentos da acção).

Em termos técnicos, têm-se multiplicado as utilizações deste efeito: muitas vezes a paragem da imagem é antecedida de uma desaceleração ou de uma aceleração da mesma, desse modo permitindo marcar claramente os diversos momentos e tonalidades emocionais de uma acção.

Visualmente muito semelhante ao disparo fotográfico, o *flash* permite dois efeitos fundamentais: por um lado, disfarçar a existência de um corte, evitando, por exemplo, o salto na imagem entre dois planos semelhantes; por outro, criar uma nítida mudança entre planos de assuntos diferentes, desse modo conduzindo a atenção do espectador de forma extremamente dinâmica.

Podem usar-se também **áreas escuras** para marcar a transição entre planos, entre cenas ou entre sequências. Por exemplo, a câmara move-se





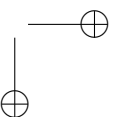
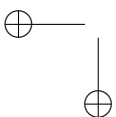
para uma superfície, área ou forma que escurece o ecrã. O mesmo efeito pode ser conseguido através do movimento de um objecto em frente ou em direcção à câmara. De seguida, corta-se para um plano diferente da mesma acção ou de uma nova cena.

Com o *split-screen*, o ecrã é dividido em duas ou mais imagens simultâneas que apresentam acções cronológica, espacial ou tematicamente correlacionadas ou não e que, no modo tradicional, seriam mostradas sucessivamente. No final da sequência, o ecrã volta normalmente a ser ocupado por uma única imagem.

Falemos por fim do **som** como dispositivo de montagem. Porque o corte é identificado através da separação e da junção de imagens que proporciona, os elementos sonoros tendem a ser menosprezados. No entanto, eles podem ser fundamentais para esconder ou sublinhar o significado da transição entre planos. Distinguimos quatro factores que para tal podem contribuir: os diálogos, os efeitos sonoros, o som diegético e a música. Tal acontece de dois modos: em função da percepção da narrativa e em função da intensidade dramática.

No que respeita à percepção da narrativa, o elemento sonoro serve essencialmente para tornar a transição entre planos discreta:

- os diálogos, por exemplo, podem servir de referência para o corte em função do ritmo e tom frásicos: neste caso a montagem opera tendo em conta a relevância do que é dito em cada momento do discurso falado;
- a sobreposição de um efeito sonoro com o corte pode igualmente distrair da existência do corte ou sublinhar a mudança de plano (veja-se o filme de terror);
- os sons diegéticos (de uma porta a fechar ou de um objecto que cai, por exemplo) que coincidem com o momento do corte contribuem igualmente para a discrição da mudança de plano;
- por fim, as propriedades rítmicas, tonais ou melódicas da música podem desviar a atenção do corte.





Estes diversos elementos podem funcionar igualmente como ponte, quando, no fim de um plano, é antecipado um excerto de diálogo ou o som pertencente ao plano seguinte.

No que respeita ao sublinhado dramático, ele pode ser conseguido com o som aquando da mudança de planos. Indicamos vários exemplos:

- a música cessa num momento crítico da acção, denotando assim uma inflexão no sentido dos acontecimentos;
- um efeito sonoro brusco acompanha um corte, causando, por exemplo, um efeito de surpresa ou choque (o filme de terror recorre frequentemente a esta solução);
- um diálogo é interrompido numa cena e retomado na cena seguinte, noutra situação e, por vezes, com outras personagens.

## Bibliografia

Da imensa bibliografia que seria possível enunciar, aqui ficam algumas obras que, longe de constituírem um acervo exaustivo, servem antes como referência inicial que deve e pode ser complementada em função dos propósitos e das necessidades de cada um:

Aumont, Jacques e Marie, Michel, *Dicionário Teórico e Crítico de cinema*, Papyrus Editora, 2001

Aumont, Jacques et al., *Estética del Cine*, Paidós Comunicación

Bazin, André, *O que é o Cinema?*, Livros Horizonte, 1992

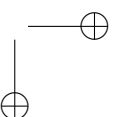
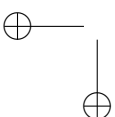
Begleiter, Marcie, *From Word To Image*, Michael Wiese Productions, 2001

Dancyger, Ken, *Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo*, Campus, 2003

Deleuze, Gilles, *Imagem-Movimento e Imagem-Tempo*, Assírio e Alvim, 2006

Eisenstein, Sergei, *A Forma do Filme*, Jorge Zahar Editor, 2002

*www.livroslabcom.ubi.pt*





- Fairservice, Don, *Film Editing: History, Theory and Practice*, Manchester University Press, 2001
- Hart, John, *The Art of the Storyboard*, Hart, John, Focal Press, 1999
- Katz, Steven D., *Shot by shot*, Michael Wiese
- Kuleshov, Lev, *L'art du cinema et autres écrits*, L'Age d'Homme, 1994.
- Martin, Marcel, *A Linguagem Cinematográfica*, Dinalivro, 2005
- Mitry, Jean, *Esthetique et Psychologie du Cinema*, Cerf, 2001
- Murch, Walter, *Num piscar de olhos*, Jorge Zahar Editor, Rio de Janeiro, 2001
- Pasolini, Pier Paolo, *Empirismo Herege*, Assírio e Alvim, 1982
- Sánchez-Biosca, Vicente, *El Montage Cinematográfico*, Paidós
- Schiavone, Roberto, *Montar um Filme*, Cine-clube de Avanca, 2003
- Tarkovski, Andrei, *Sculpting in Time*, University of Texas Press, 1989
- Xavier, Ismael, *A Experiência Cinematográfica*, Graal, Rio de Janeiro, 2003

## Filmografia

Quanto à filmografia, podemos sugerir o documentário 'A Magia da Montagem', de Wendy Apple, de 2004, que pode servir como óptima introdução. Mas a melhor aprendizagem passará necessariamente pela observação e estudo das soluções de planificação e de montagem dos grandes mestres, cultivem eles mais o cinema de autor ou o cinema narrativo, o cinema experimental ou o cinema documental, o improvisado ou a minúcia, o plano longo ou a brevidade do corte. Dos pioneiros erráticos aos radicais contemporâneos, passando pelos clássicos da idade de ouro e pelas quimeras dos grandes autores, exemplos não faltam para comprovar a amplitude e a diversidade de abordagens estilísticas que o cinema permite.

*Livros LabCom*

