

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**TEMPO E MONTAGEM:  
DO CINEMA AO IMAGINÁRIO E DO IMAGINÁRIO AO CINEMA**

**SILVIO NESTOR BARBIZAN**

**PORTO ALEGRE**

**2010**

**SILVIO NESTOR BARBIZAN**

**TEMPO E MONTAGEM:**

**DO CINEMA AO IMAGINÁRIO E DO IMAGINÁRIO AO CINEMA**

Dissertação apresentada como pré-requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof. Dra. Cristiane Freitas Gutfreind

Porto Alegre

2010

**SILVIO NESTOR BARBIZAN**

**TEMPO E MONTAGEM:**

**DO CINEMA AO IMAGINÁRIO E DO IMAGINÁRIO AO CINEMA**

Dissertação apresentada como pré-requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Orientadora: Prof. Dra. Cristiane Freitas Gutfreind - PUCRS

---

Prof. Dr. João Guilherme Reis e Silva - PUCRS

---

Prof. Dra. Fabiana Piccinin - UNISC

## AGRADECIMENTOS

À Cristiane pela orientação, paciência, simpatia e dedicação; à Fabiana Picinin e Jair Giacomini pelo incentivo e leituras; à Daniela Selistre por todas as revisões; à Bruna Maia pela aula de *Paint*; ao Maurício Costa e Cristiano Dalcin pelos DVDs; ao Leonel Aires pelo apoio; à Isabel pelos empréstimos e ajudas; à Yara e ao Loxa pelas revisões e socorros de tradução, sempre de última hora; ao Vladi, Lidi, Caco, Mari, Kátia, Ane, Nice, Vânia, Val, Evandro, Bugs, Xanda, Shirlei, Raul, Ricardo e Lice pela espera da minha volta à vida; Ao Is e à Lúcia pela retaguarda doméstica; à Adriana, ao Claudino e ao Jairo pela base de tudo.

*...como se o tempo conquistasse uma liberdade profunda...*

Gilles Deleuze

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo buscar a compreensão de como se dá a relação entre o tempo representado no cinema e o imaginário. As questões envolvendo o tempo são frequentes no cotidiano das pessoas e é o tempo também o objeto da manipulação da montagem cinematográfica. Levantando os recursos possíveis na montagem para a representação temporal, bem como os entendimentos possíveis do tempo, chega-se às ligações entre cinema, tempo e imaginário (Aumont, 1993, 1995, 2003, 2008; Bazin, 1991; Eisenstein, 2002). A metodologia está centrada na análise fílmica de Vanoye e Goliot-Lété aliada a conceitos de representação temporal propostos por Jacques Aumont. Os conceitos aqui tratados são ilustrados com sequências de filmes de referência tais como *Um Cão Andaluz (Um Chien Andalou)*, *Cidadão Kane (Citzen Kane)* e *A Cossado (A Bout De Souffle)*. O entendimento final é de que existe uma interrelação entre o cinema e o imaginário nas questões temporais, e que essa construção mútua passa pela montagem.

Palavras-chave: cinema, tempo, imaginário, montagem.

## **ABSTRACT**

This paper aims to achieve the knowledge of how the relation between the times represented in the cinema and the imaginary happens. The questions regarding time are frequent in our lives and time itself is object of cinematographic manipulation. According to the resources available in editing related to time representation, as well as the possible understandings of time we acknowledge the relation between cinema, time and imaginary (Aumont, 1993, 1995, 2003, 2008; Bazin, 1991; Eisenstein, 2002). This methodology is based upon the analysis of Vanoye and Goliot-Lété films and the concepts of temporal representations proposed by Jacques Aumont. The concepts approached are illustrated with sequences from reference films: *An Andalusian Dog* (*Un Chien Andalou*), *Citizen Kane* and *Breathless* (*A Bout De Souffle*). The final understanding is that there is an interrelationship between the cinema and the imaginary regarding time questions and this mutual understanding passes through editing.

Tags: film, time, imagination, edit.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – SEQUÊNCIA DO FILME DÉMOLITION D'UN MUR, LOUIS LUMIÈRE, 1896.....	28
FIGURA 2 – SEQUÊNCIA DO FILME O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO, DE DAVID GRIFFITH, 1915.....	30
FIGURA 3 – SEQUÊNCIA DO FILME O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO, DE DAVID GRIFFITH, 1915.....	31
FIGURA 4 – SEQUÊNCIA DO FILME O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO, DE DAVID GRIFFITH, 1915.....	32
FIGURA 5 – SEQUÊNCIA DO FILME O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO, DE DAVID GRIFFITH, 1915.....	34
FIGURA 6 – SEQUÊNCIA DO FILME O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO, DE DAVID GRIFFITH, 1915.....	35
FIGURA 7 – SEQUÊNCIA DO FILME O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO, DE DAVID GRIFFITH, 1915.....	36
FIGURA 8 – SEQUÊNCIA DO FILME ENCOURAÇADO POTENKIN, DE SERGEI EISENSTEIN, 1925.....	41
FIGURA 9 – SEQUÊNCIA DO FILME UM CÃO ANDALUZ, DE LUIZ BUÑUEL, 1928.....	46
FIGURA 10 – SEQUÊNCIA DO FILME LADRÕES DE BICICLETAS, DE VITTORIO DE SICA, 1948.....	49
FIGURA 11 – SEQUÊNCIA DO FILME ACOSSADO, DE JEAN-LUCK GODARD, 1959. 52	
FIGURA 12 – SEQUÊNCIA DO FILME ACOSSADO, DE JEAN-LUCK GODARD, 1959. 53	
FIGURA 13 – SEQUÊNCIA DO FILME 2001, UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO, DE STANLEY KUBRICK, 1968.....	55
FIGURA 14 – SEQUÊNCIA DO FILME 2001, UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO, DE STANLEY KUBRICK, 1968.....	55
FIGURA 15 – SEQUÊNCIA DO FILME METROPOLIS, DE FRITZ LANG, 1927.....	59
FIGURA 16 – SEQUÊNCIA DO FILME NÓS QUE AQUI ESTAMOS, POR VÓS ESPERAMOS, DE MARCELO MASAGÃO, 1999.....	60
FIGURA 17 – FOTOGRAFAS DO FILME O LIVRO DE CABECEIRA, DE PETER GREENWAY, 1996.....	62

<b>FIGURA 18 – FOTOGRAMA DO FILME UM CÃO ANDALUZ, DE LUIZ BUÑUEL, 1928.</b>	
<b>65</b>	
<b>FIGURA 19 – SEQUÊNCIA DO FILME PULP FICTION – TEMPO DE VIOLÊNCIA, QUENTIN TARANTINO, 1994.....</b>	<b>72</b>
<b>FIGURA 20 – FOTOGRAFIAS DE PINTURAS RUPESTRES DA CAVERNA DE ALTAMIRA, NA ESPANHA E LASCAUX, NA FRANÇA.....</b>	<b>74</b>
<b>FIGURA 21 – SEQUÊNCIA DO FILME UM CÃO ANDALUZ, DE LUIZ BUÑUEL, 1928.</b>	
<b>82</b>	
<b>FIGURA 22 – SEQUÊNCIA DO FILME O ANO PASSADO EM MARIENBAD (L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD), 1961, DE ALAIN RESNAIS.....</b>	<b>85</b>
<b>FIGURA 23 – SEQUÊNCIA DO FILME CIDADÃO KANE, 1941, DE ORSON WELLES.</b>	
<b>90</b>	
<b>FIGURA 24 – SEQUÊNCIA DO FILME CIDADÃO KANE, ORSON WELLES, 1941....</b>	<b>92</b>
<b>FIGURA 25 – FOTOGRAMAS DO FILME NÓS QUE AQUI ESTAMOS, POR VÓS ESPERAMOS, 1999, DE MARCELO MASAGÃO.....</b>	<b>95</b>
<b>FIGURA 26 – SEQUÊNCIA DO FILME NÓS QUE AQUI ESTAMOS, POR VÓS ESPERAMOS, 1999, DE MARCELO MASAGÃO.....</b>	<b>97</b>
<b>FIGURA 27 – SEQUÊNCIA DO FILME NÓS QUE AQUI ESTAMOS POR VÓS ESPERAMOS, 1999, DE MARCELO MASAGÃO.....</b>	<b>98</b>
<b>FIGURA 28 – SEQUÊNCIA DO FILME NÓS QUE AQUI ESTAMOS, POR VÓS ESPERAMOS, 1999, DE MARCELO MASAGÃO.....</b>	<b>99</b>
<b>FIGURA 29 – FOTOGRAMAS DE NÓS QUE AQUI ESTAMOS, POR VÓS ESPERAMOS, 1999 DE MARCELO MASAGÃO.....</b>	<b>101</b>
<b>FIGURA 30 – SEQUÊNCIA DE NÓS QUE AQUI ESTAMOS, POR VÓS ESPERAMOS, 1999, DE MARCELO MASAGÃO.....</b>	<b>102</b>
<b>FIGURA 31- SEQUÊNCIA DE NÓS QUE AQUI ESTAMOS, POR VÓS ESPERAMOS, 1999, MARCELO MASAGÃO.....</b>	<b>103</b>

## LISTA DE TABELAS

<b>TABELA 1 - FILMES ANALISADOS (COLUNA 2), COM O PERÍODO TECNOLÓGICO (COLUNA 1) E O MOVIMENTO A QUE PERTENCEM (COLUNA 3).....</b>	<b>16</b>
<b>TABELA 2 - PERÍODO TECNOLÓGICO, FILMES, ESCOLA-MOVIMENTO E AS RESPECTIVAS CARACTERÍSTICAS EM RELAÇÃO À MONTAGEM E QUESTÕES TEMPORAIS.....</b>	<b>124</b>

## LISTA DE FILMES

### **Cinema Mudo**

Demolição de um muro (*Démolition d'un mur*), Louis Lumière, 1896

O Nascimento de Uma Nação (*The Birth of a Nation*), de David Griffith, 1915.

O Encouraçado Potenkin (*Bronenosets Potenkin*), de Sergei Eisenstein, 1925.

Metropolis (*Metropolis*), de Fritz Lang, 1927.

Um Cão Andaluz (*Un Chien Andalou*), de Luiz Buñuel, 1928

### **Cinema Sonoro**

Cidadão Kane (*Citizen Kane*), de Orson Welles, 1941.

Ladrões de Bicicletas (*Ladri di Biciclette*), de Vittorio De Sica, 1948

Acossado (*A Bout De Souffle*), de Jean-Luck Godard, 1959

O Ano passado em Marienbad (*L'année dernière à Marienbad*), de Alain Resnais, 1961.

2001, Uma Odisséia no Espaço (*2001, Space Odyssey*), de Stanley Kubrick, 1968.

### **Cinema Digital**

Pulp Fiction - Tempo de Violência (*Pulp Fiction*), de Quentin Tarantino, 1994.

O Livro de Cabeceira (*The pillow book*) de Peter Greenway, 1996

Nós que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos, de Marcelo Masagão, 1999.

## SUMÁRIO

<b>AGRADECIMENTOS.....</b>	<b>3</b>
<b>RESUMO.....</b>	<b>5</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>6</b>
<b>LISTA DE ILUSTRAÇÕES.....</b>	<b>7</b>
<b>LISTA DE TABELAS.....</b>	<b>9</b>
<b>LISTA DE FILMES.....</b>	<b>10</b>
<b>SUMÁRIO.....</b>	<b>11</b>
<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b><u>1 A MONTAGEM E A ARTE DO POSSÍVEL.....</u></b>	<b><u>22</u></b>
<b><u>O TEMPO.....</u></b>	<b><u>66</u></b>
<b><u>2 ENCONTROS DO TEMPO COM A MONTAGEM.....</u></b>	<b><u>106</u></b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>125</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>128</b>
<b>ANEXO.....</b>	<b>131</b>
<b>GLOSSÁRIO.....</b>	<b>135</b>

## INTRODUÇÃO

Questões envolvendo o tempo estão por todas as mídias, em grandes espaços e no dia-a-dia das pessoas de várias formas. Mesmo uma análise menos rigorosa constata no cotidiano inúmeras questões relativas ao tema: busca-se a eterna juventude em exercícios e produtos estéticos, organizam-se e reorganizam-se compromissos para multiplicar as horas de um dia, tenta-se parar o avanço do tempo com cirurgias plásticas, acredita-se na imortalidade de times de futebol; não se percebe o tempo passar na entrega aos prazeres como navegar na internet ou assistir a um filme. Também não são poucas as interferências do tema em campos como a economia, a educação, a psicologia e a política, mas é sobre a área da comunicação que este estudo pretende se ater.

Em *Pensar a Comunicação*, Dominique Wolton (2004) classifica em três os polos de investigação da comunicação: o primeiro estuda a comunicação nas suas ligações com o cérebro, o segundo está centrado nos problemas entre o indivíduo e as máquinas e o terceiro estuda o impacto das técnicas de comunicação sobre o funcionamento da sociedade. É no terceiro que se ajusta este estudo, estendendo o impacto referido por Wolton a uma ação recíproca, onde as técnicas também podem ser influenciadas pela sociedade.

O recorte pretendido recai sobre o cinema. O objetivo é debruçar-se sobre uma atividade fundamental da realização audiovisual: a montagem e a interrelação dela com as questões do tempo.

O que se pretende é buscar entender que recursos a montagem dispõe para manipular o tempo representado e como se dá essa manipulação. Mais: buscar descobrir e estabelecer ligações entre a representação temporal no cinema e as noções temporais presentes no imaginário da sociedade. Na busca desses entendimentos será necessário elencar e entender as questões temporais implicadas no cinema, na construção narrativa das fábulas e além delas. A mesma atenção será necessária quanto aos recursos de montagem associados às questões do tempo.

A base metodológica para o desenvolvimento deste trabalho está centrada na análise fílmica que prevê, segundo Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), uma

fragmentação do filme. Um olhar atento e focado é lançado sobre os elementos constitutivos de uma obra fílmica isolados do restante do filme. Neste trabalho, os elementos em questão são planos e sequências.

A escolha pela análise fílmica se justifica por permitir um distanciamento do filme e possibilitar, assim, uma observação mais atenta ao objeto do trabalho. Distanciamento esse que faz notar o que, de outra forma, poderia passar despercebido por ficar envolto na obra como um todo. Necessária inicialmente, a fragmentação não compromete uma posterior associação aos demais elementos que compõem o filme.

Essa observação fragmentada será a base para uma série de relações possíveis a serem buscadas. Inicialmente a intenção é observar a montagem e as questões temporais em cada sequência e depois, quando necessário, fazer, com essas observações pontuais, ligações com o filme como um todo. Em alguns dos casos busca-se relações entre as observações do filme e o contexto histórico e imaginário da obra.

Ainda, a respeito da escolha da análise fílmica, existe outra característica que a torna apropriada neste estudo acerca do tempo e da montagem: o método orienta para as questões centradas no 'como', o que, além de permitir uma aproximação maior com os mecanismos do próprio filme, não desconsidera as reações do espectador.

[...] questões do tipo “como o filme conseguiu produzir em mim este ou aquele efeito?”, “como o filme me conduziu a simpatizar com determinado personagem e a achar outro odioso?”, “como o filme gerou determinada ideia, determinada emoção, determinada associação em mim?”, questões centradas no como e não no porquê, conduzem a considerar o filme com maiores detalhes e a integrar, em um ou outro momento, os “primeiros movimentos” do espectador (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 14).

Estas análises se darão sobre filmes de referência e que servirão de modelo ao que está sendo pensado. As obras de referência, aqui entendidas como as que asseguraram papel relevante na história do cinema - quer por inovações que apresentaram, quer por servirem de inspiração para outros cineastas - ou ainda que

tenham se tornado objeto de estudos acadêmicos nos campos da filosofia, da arte ou da comunicação. É o caso de *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, de Orson Welles, 1941), que integra o *corpus* deste trabalho. As combinações de planos e enquadramentos da decupagem, aliadas a novidades narrativas, como a construção não linear da fábula garantiu à obra de Welles destaque histórico e também a tornaram objeto de debates e estudos.

É enorme o volume de obras que, assim como *Cidadão Kane*, possuem relevância histórica e acadêmica. Por isso, outros fatores também foram levados em conta na seleção dos filmes a serem analisados neste estudo - a afinidade entre as obras e o autor deste estudo, por exemplo. Dito de outra forma, o gosto pessoal também fez parte dos critérios que definiram a escolha do corpo filmico, mas fundamentalmente o principal critério é que cada um dos escolhidos ilustra bem algum dos conceitos debatidos, servindo de exemplo a algo que se apresenta, quer ao se tratar da montagem, do tempo, ou no encontro dos dois temas.

Além do já mencionado *Cidadão Kane*, entre as obras a serem analisadas está, por exemplo, *Encouraçado Potemkin* (*Bronenosets Potiomkin*, de Sergei Eisenstein, 1925), mais precisamente, a sequência da escadaria, que ilustra uma das questões temporais a serem apresentadas. Nela, o uso da montagem cria um hiato temporal. Na referida sequência, ações são fragmentadas e intercaladas, impedindo que se tenha uma noção exata da duração das ações representadas.

O filme *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos* (Marcelo Masagão, 1999) também servirá de base para o estudo. Em uma das sequências iniciais, fragmentos de imagens são amplamente usados, envolvendo várias questões temporais. Tais fragmentos não estão em seu contexto original (são trechos de outros filmes ou fotografias), mas, reagrupadas através da montagem, ganham novo significado. Além disso, o filme também pretende ser um registro de uma época, o século XX, o que remete a outro conceito de tempo: um período histórico.

Outro filme, *Um Cão Andaluz* (*Un Chien Andalou*, de Luiz Buñuel, 1928) também merecerá a atenção deste estudo. Na obra, a linearidade do tempo (passado-presente-futuro), predominante no cinema até então, é quebrada, estabelecendo uma nova referência temporal e justificando uma análise mais detalhada.

Assim o *corpus* é formado por filmes que são referenciais de uma época ou de um conceito, mas que são também obras com importância histórica e acadêmica diferentes. Comum a todos apenas o fato de servirem à exemplificação de ideias e conceitos sobre o tempo e a montagem. Sequências e planos de 13 filmes são merecedores de olhares mais detidos ao longo deste estudo.

As obras citadas são de períodos e movimentos diferentes. A classificação primeira é de contexto histórico e tecnológico, ou seja, cinema mudo, cinema sonoro e cinema digital. Mesmo entendendo que a tecnologia não é definidora última de questões temporais e ou de montagem - e, por isso, não recebendo aqui um detalhamento maior - ela influencia e se reflete nas questões aqui tratadas. Além disso, o uso das principais questões tecnológicas (som e bits), associadas à cronologia como referências, pode ser um fator facilitador das questões temporais, se não por qualquer outro motivo que ainda possa surgir, pelo menos pelo caráter organizador.

A amostragem de filmes é aleatória. Não há o mesmo número de filmes para cada período. O cinema sonoro, por exemplo, por representar um período histórico, em muito superior ao do cinema mudo, e mesmo do cinema digital, carece de uma representatividade maior. Desta forma os 13 filmes que emprestaram planos ou sequências para a análise foram definidos pelos períodos históricos e tecnológicos a que pertencem e ainda, dentro do cinema sonoro, pela relevância de algumas das escolas cinematográficas que integram.

A escolha aleatória do *corpus*, o uso de critérios como a afinidade entre as obras e o autor deste estudo e, por fim, a distribuição dos filmes ao longo do trabalho, foi feita de acordo com a necessidade percebida a cada momento e não seguindo uma ordem cronológica; são características que remetem a certa organicidade do método empregado. O termo orgânico aqui empregado refere-se à semelhança com a fluidez do pensamento humano; o que também reforça essa ideia é o emprego, no desenvolvimento deste trabalho, de várias fontes que não apenas metodológicas e acadêmicas: são lembranças, indicações e referências pessoais.

Tabela 1 - Filmes analisados (coluna 2), com o período tecnológico (coluna 1) e o movimento a que pertencem (coluna 3).

<b>PERÍODO TECNOLÓGICO</b>	<b>FILME</b>	<b>MOVIMENTO/ESCOLA /PERÍODO</b>
Cinema Mudo	<i>Démolition d'un mur</i>	Pré-cinema
	<i>O Nascimento de Uma Nação</i>	
	<i>Encouraçado Potemkin</i>	
	<i>Metropolis</i>	
	<i>Um Cão Andaluz</i>	Surrealismo
Cinema sonoro	<i>Ladrões de Bicicletas</i>	Neorealismo Italiano
	<i>Cidadão Kane</i>	Pós-classismo
	<i>Acossado</i>	Nouvelle Vague
	<i>O Ano Passado em Marienbad</i>	Nouvelle Vague
	<i>2001 – Uma Odisséia no Espaço</i>	
Cinema Digital	<i>Pulp Fiction</i>	
	<i>O Livro de Cabeceira</i>	
	<i>Nós que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos</i>	

Fonte: Pesquisa do autor

A análise dos filmes sem uma linearidade cronológica ao longo do trabalho, pontuando os conceitos na medida em que forem apresentados, faz menção a uma descontinuidade temporal, presente no pensamento e no cinema contemporâneo, como se verá no capítulo dois dedicado às questões do tempo. Assim essa construção se integra à obra como um todo, é o “Elemento de um conjunto orgânico, onde, ao mesmo tempo, cada parte e a totalidade da qual elas participam fazem sentido” (MAFFESOLI, 1996, p. 303).

Este trabalho de análise de planos e sequências terá como referência os parâmetros fílmicos apresentados por Vanoye e Goliot-Lété (1994). A saber: *cena ou sequência em tempo real*, em que a duração da projeção é igual à duração ficcional. *Sequência comum*, que comporta elipses temporais mais ou menos importantes. *Sequência alternada*, em que se mostram alternadamente duas ou mais ações simultâneas. *Sequência em paralelo*, onde são mostradas alternadamente duas ou mais ordens de coisas sem elo cronológico marcado (para estabelecer, por exemplo, uma comparação). *Sequência por episódios*, a evolução de um período de tempo importante é mostrada em alguns planos separados por elipses. E, por fim, *sequência em colchetes*, com a montagem de muitos planos que mostram uma mesma ordem de acontecimentos (como uma guerra, por exemplo) (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 38).

A análise das questões temporais através da montagem terá como referência as formas como se apresenta a representação temporal no cinema, segundo Jaques Aumont. Conforme o autor, frequentemente o tempo no cinema é apresentado e não representado, ou seja, se um movimento é exibido em 22 segundos é porque durou 22 segundos, “Mas essa perfeita representação do tempo raramente bastou aos cineastas e eles não pararam de alterar essa representação” (AUMONT, 1990, p. 241).

Essas alterações são, basicamente, feitas por três caminhos: a primeira é a floculação dos acontecimentos, onde se pretende condensar o tempo em grãos em torno dos acontecimentos. “Jogar com o ritmo das imagens” (AUMONT, 1990, p. 241); a segunda é a deformação com o uso de câmera lenta e acelerada. E, por fim, a cristal: passado, presente e futuro juntos.

As formas temporais indicadas por Aumont (1990) são referenciais para este estudo que pretende ir além da mera identificação desta classificação. O objetivo é

um levantamento e um aprofundamento com questões específicas a serem respondidas: tempo é o que se sente não passar ao ver o filme ou o que transcorreu alheio à percepção e com o qual se depara ao sair do cinema? Que implicações e origens têm esse tempo que é adiantado, acelerado, retardado ou suprimido? Como se dá a manipulação temporal através da montagem? Até que ponto a montagem está relacionada à implicação entre tempo e imaginário?

Na busca destas respostas inicialmente o caminho se faz em duas frentes, cada uma configurada em um capítulo do presente estudo: a montagem e o tempo. O terceiro e último capítulo é sobre o encontro entre o tempo e a montagem.

A disposição em três capítulos está norteada pelo entendimento de que o tempo e a montagem são as bases da construção temporal no cinema, sendo a terceira e última parte o encontro destes dois pilares, o resultado desta construção. Assim a construção se dá naturalmente, organicamente, com os conceitos da primeira parte sendo agregados à ideia da segunda parte e todos se encontrando no capítulo final.

Tempo e montagem possuem desdobramentos e entendimentos tão amplos que justificam capítulos específicos para cada um. Tão profícuos são que uma profusão de capítulos com temas próximos ou semelhantes poderia dificultar a compreensão. Portanto a disposição deste estudo em apenas três capítulos pretende tornar mais claro o entendimento.

No primeiro capítulo - a montagem e a arte do possível - centrado na montagem, o cinema é tratado como uma arte de possibilidades enquanto técnica de combinações dos elementos que compõem a linguagem cinematográfica e de construção de fábulas. A busca inicial é do entendimento de como a montagem é um elemento próprio do cinema e das suas múltiplas configurações como construtora de sentidos, por exemplo.

Apresenta-se ainda um histórico para, em seguida, refletir sobre tempo e montagem, mas neste primeiro esquema cronológico a ênfase será na montagem, começando pelo pré-cinema e o cinema russo, que lançou foco sobre a montagem e a tornou o diferencial desta arte. Em seguida avança-se ao tratar de outras correntes de pensamento, onde o papel da montagem como elemento diferencial do cinema é questionado (BAZIN, 1991), chegando-se assim aos anos 60 e à retomada do papel primordial da montagem. Embora nesse estudo alguns filmes tenham também

espaço no capítulo dedicado ao tempo, será necessário um melhor contexto para o período no primeiro capítulo dedicado à montagem. Para ilustrar o papel da montagem nesta retomada de importância na década de 60, deve-se usar como referência, entre outros, o filme *A Cossado (A Bout De Souffle, Jean-Luck Godard, 1959)*. Nele, uma das propriedades da montagem, o *raccord*, parece adquirir novo papel, o que indica a pertinência da escolha da obra como referência.

Ainda nesse capítulo avança-se na abordagem histórica até os dias atuais. Neste caminho se trata das questões do tempo no cinema associadas às novas tecnologias. A tecnologia digital é ligada a novos e mais elaborados arranjos, com os elementos que constituem a linguagem cinematográfica - arranjos que se aproximam mais da forma como a mente percebe o tempo em suas múltiplas faces.

Assim o capítulo pretende fazer um caminho histórico da atividade da montagem, desde o seu primeiro sinal nos primeiros registros dos irmãos Lumière, até os dias atuais com os filmes totalmente digitalizados. Esse contexto histórico serve de base para um levantamento de técnicas e tipos de montagem e ainda para associações destas com as questões temporais.

É realizada também uma listagem de técnicas e efeitos próprios da montagem para questões temporais. Tal listagem poderia ser em muito estendida se fossem incluídas possibilidades que envolvem outros elementos da linguagem cinematográfica - possibilidades que vão desde alterações cromáticas (*flashbacks* em preto e branco em um filme colorido, por exemplo), até movimentos de câmera aliados a jogos de lentes (*zoom out* em progressivo desfocamento, por exemplo). Os recursos abordados são os mais recorrentes e mais comumente associados às questões temporais ou ainda os que estão mais diretamente ligados aos conceitos aqui tratados.

O segundo capítulo - o tempo - inicia-se com o resgate de alguns dos principais entendimentos acadêmicos sobre tempo. Há ainda um histórico da questão temporal, que passa pela pintura e chega às telas dos cinemas dos dias contemporâneos. Esse resgate histórico visa servir de base para um melhor entendimento da relação que se dá entre as questões do tempo, o homem e o cinema. São abordadas as alterações temporais contemporâneas e algumas das suas implicações no cotidiano da sociedade.

É aqui também que se vemos as várias formas possíveis de se conceber o

tempo, formas que vão muito além da causalidade de passado-presente-futuro, típica da narrativa do cinema clássico<sup>1</sup>. As possibilidades cronológicas e o resgate histórico servirão para discutir como as questões do tempo podem e são tratadas dentro do cinema, da montagem paralela de David Griffith aos emaranhados temporais de Marcelo Masagão.

Por vezes, tangenciando o campo da filosofia, também se observa conceitos como imagem-tempo e instante, intimamente ligados às questões temporais e ao cinema. Nesse caminho será necessária uma análise sobre sequências do filme *Cidadão Kane*, com destaque a planos sequenciais, por exemplo. A escolha se justifica por ser o filme, segundo alguns teóricos como Gilles Deleuze (2007), uma referência no estabelecimento de outros elementos da linguagem cinematográfica - que não a montagem - como diferenciais desta arte.

Ao se tratar das possibilidades e variações temporais possíveis no cinema, se abordará também as técnicas da montagem empregadas nestas construções envolvendo o tempo. Com as análises e suas ligações aos contextos das obras também se pretende fazer referência ao imaginário.

Se no primeiro capítulo a ênfase é na montagem, tangenciando as questões temporais, e no segundo, a abordagem está focada no tempo, mesmo que incluindo em menor espaço a montagem, no terceiro capítulo os dois temas se encontram de forma completa.

Inicialmente se traça uma mais clara e explícita trajetória dos dois temas para, em seguida, cruzar tempo e montagem e o resultado deste encontro. Os efeitos e as implicações das muitas possibilidades da montagem, aliados às várias configurações possíveis do tempo, são observadas através do *corpus* deste estudo, onde são trabalhados de forma cronológica crescente, iniciando pelos mais antigos até se chegar aos mais recentes.

Parte-se do pressuposto de que é possível uma construção recíproca, uma interrelação, entre o tempo e o imaginário (Morin, 1956; Metz, 1980; Aumont, 1993), construção que se dá através da montagem, técnica essencialmente manipuladora do tempo no cinema.

---

<sup>1</sup> Cinema Clássico, segundo Jaques Aumont e Michel Marie, no Dicionário Teórico e Crítico do Cinema (2003), teve como característica a necessidade de exprimir histórias com eficiência e se refere a filmes da década de 20 até a década de 50 do século passado. A facilidade de compreensão destas obras se fazia através da transparência, linearidade, montagem em continuidade e convenções relativas ao espaço e planos.

O desenvolvimento deste terceiro capítulo tem como objetivo entender a origem das possibilidades temporais construídas através da montagem e implicadas no imaginário; e é neste capítulo que os conceitos apresentados nos anteriores são reunidos para a elaboração de conceitos e entendimentos mais completos.

## 1 A MONTAGEM E A ARTE DO POSSÍVEL

Pelas mãos dos irmãos Lumière, em 1895, o *Cinematographo* nasceu como uma combinação de luz e movimento. Desde o princípio, as possibilidades na escolha de ações a serem registradas já pareciam enormes e não pararam de aumentar. Em pouco tempo, nos Estados Unidos, com Edwin Porter (*The Great Train Robbery*, 1903) e na França, com Georges Méliès (*Le voyage dans la Lune*, 1902), novos elementos foram agregados às combinações possíveis. Com eles, o movimento e a luz registrada na película foram envoltos pela narrativa, e as possibilidades criativas perderam o limite. Planos, ângulos, sequência, movimentos, luz, efeitos, personagens e fábulas podem ganhar arranjos e rearranjos em infinitas combinações. O cinema tornou-se a arte do possível.

Mais do que permitir uma infinidade de jogos com os elementos que o constituem, o cinema permite também possibilidades sem fim de leituras de fábulas e tramas, construídas com a manipulação dos elementos que constituem a linguagem cinematográfica. O cinema é a arte do possível para quem faz filmes e para quem se dedica a assisti-los.

### 1.1 O CINEMA COMO DISCURSIVIDADE

Foucault (2001), na conferência *O que é um autor*, trata da possibilidade da existência de instauradores de discursividade. A característica desta discursividade diz respeito ao fato de serem tão profícuas que permitem uma criação sobre o que foi criado, seja para acrescentar ou negar o discurso original. A possibilidade de criar algo que é diferente e ao mesmo tempo fazer parte do original é o que torna, segundo o autor, a discursividade distinta de outras formas de criação. Além disso, as discursividades estabelecem “uma possibilidade infinita de discurso” (FOUCAULT, 2001, p. 281)

Embora se refira à questão do autor na literatura, o conceito proposto por Foucault (2001) é aplicável também ao cinema. Isso parece possível quando se leva em conta as possibilidades advindas do cinema. As infinitas combinações possíveis dos elementos que entram na confecção de uma obra fílmica possibilitam criações com características próprias e identidade desvinculada do cinema que as originou; os videoclipes podem ser assim entendidos e as telenovelas da mesma forma - com formas narrativas próprias, estética e combinações de elementos característicos, neles estão elementos como enquadramentos, planos, sequência e montagem, por exemplo, que surgiram com e do cinema, mas não são cinema.

Em comum nas questões que aqui se colocam está a amplitude de possibilidades, o que aproxima o cinema do conceito de discursividade proposto por Foucault (2001) e que remete para o que há de mais fascinante do cinema: a infinita capacidade de criação.

As possibilidades de combinação dos elementos da linguagem cinematográfica de criação estão postas em boa parte graças à montagem, processo tido por muitos como o único elemento próprio do cinema.

Eisenstein (2002) elevou a montagem a um patamar que diferencia o cinema das demais artes. Fez isso não apenas em seus filmes, mas também em seus estudos e textos. Tal entusiasmo se deve em grande parte pelo potencial criativo que ele também via no cinema e que tinha na montagem um ponto central. “O cinema só explorou uma parte insignificante de suas infinitas possibilidades” (EISENSTEIN, 2002, p. 11). A frase do autor é de uma época em que o cinema tinha pouco mais de cinco décadas de existência, e o transcorrer do tempo apenas comprovou o que o cineasta já havia percebido. Nos 50 anos seguintes, o cinema não parou de criar e mostrar novas possibilidades.

## 1.2 DO MURO AO IMPOSSÍVEL

O cinema nasceu sem cortes. Os primeiros registros fílmicos, chamados de vistas, tinham enquadramento fixo, uma única tomada, e eram curtos, duravam uma

bobina de filme; o que viria a ser entendido como montagem, nestes primeiros registros, ainda era incipiente.

A montagem é inicialmente aqui entendida como uma das etapas da realização cinematográfica, e que pode ser definida como um processo organizador dos elementos, que são o resultado das demais etapas de confecção de um filme. Esses elementos incluem imagens e sons e podem ser exemplificados como planos, sequência e trilha sonora. Sobre o papel da montagem, Aumont, em *A Estética do Filme* (1995), diz:

[...] a função principal da montagem (decerto a principal, pois apareceu primeiro – mas também porque a história posterior dos filmes não cessou de confirmar seu lugar preponderante) é sua função narrativa. Desta forma, todas as descrições clássicas da montagem consideram, mais ou menos explicitamente, essa função como a função NORMAL da montagem; desse ponto de vista, a montagem é, portanto, o que garante o encadeamento dos elementos da ação, segundo uma relação que, globalmente, é uma relação causalidade e/ou temporalidade diegéticas: trata-se sempre, dessa perspectiva, de fazer com que o “drama” seja mais bem percebido e compreendido com correção pelo telespectador (AUMONT, 1995, p. 64).

O entendimento da montagem necessita de uma distinção clara de plano, já que há mais de um conceito no processo de produção cinematográfica. Durante as etapas anteriores à montagem, em especial na captação, o plano é entendido como um ponto de vista da ação a ser registrada por um determinado período (duração). Na etapa de montagem, por sua vez, o plano é tido como a unidade básica da atividade, um pedaço de película, que articulado com outras unidades iguais, dará forma ao filme. É a esse plano que a montagem é comumente associada.

Os planos são elementos fundamentais no processo prático da montagem que, em termos operacionais, se dá através de algumas funções básicas: como processo de manipulação de registros, é nela que é feita a seleção, a escolha dos planos a serem ordenados e utilizados. Também é na montagem que os planos selecionados são ordenados com o objetivo de dar um significado narrativo. Este encadeamento inclui a definição da duração dos planos, o tamanho do registro a ser usado em uma escala de tempo, o que está diretamente ligado ao ritmo do filme. Por fim, há a

ligação entre os planos para definir a fluência da obra, também definida e executada na montagem.

A ligação dos planos - *raccord* em francês - é elemento característico do cinema e está intimamente ligada ao entendimento de que a montagem é o diferencial do cinema entre as demais artes. É através do *raccord* que dois planos são unidos, podendo assim criar sentidos, que podem ir muito além do representado nas imagens dos planos por ele reunidos - o que será tratado detalhadamente mais adiante.

Carrière (1995) está entre os teóricos que acreditam que a montagem não é apenas uma etapa de elaboração de um filme, mas o grande diferencial do cinema e também o elemento gerador de uma nova forma de expressão. “Não surgiu uma linguagem autenticamente nova até que os cineastas começassem a cortar o filme em cenas, até o nascimento da montagem, da edição<sup>2</sup>. Foi aí, na relação invisível de uma cena com outra, que o cinema realmente gerou uma nova linguagem” (CARRIÈRE, 1995, p.14).

Embora o usual seja associar a montagem à manipulação dos planos, a atividade não se restringe a eles. Outros elementos também são seus objetos. Fragmentos de imagens (como partes de planos, por exemplo), sons e conjuntos de planos também são partes da construção narrativa feita pela montagem. O conjunto, neste caso, se refere a um agrupamento de planos que pode ser chamado de sintagma ou complexo de planos. Mas, qualquer que seja o objeto, o que existe em comum em todos é o processo de articulação feito pela montagem. Ela une esses elementos que podem ou não ser da mesma origem (som e imagem, por exemplo) com o objetivo de criar sentidos ou apenas encadear esses elementos de modo a contar claramente uma história.

Em seus primeiros momentos, como no registro da saída dos operários (*Sortie de l'Usine Lumière à Lyon, 1895*), o jardineiro [*Le Jardinier (l'Arroseur arrosé), 1895*], a refeição do bebê [*Le Repas (de bébé), 1895*], dos irmãos Auguste e Louis Lumière, o cinema fez pouco uso de seus recursos.

De modo geral, não há exploração de questões ligadas a enquadramentos, os planos são únicos e fixos e tampouco existe uma articulação prévia de planos,

---

<sup>2</sup> Em inglês o verbo *to edit* refere-se tanto à edição de imagens em computador como a montagem de negativos. No Brasil edição é comumente associada à manipulação de vídeo, enquanto o trabalho com negativos de filmes são objeto da montagem.

enquadramentos e elementos de cena, o que viria a ser chamado mais tarde de decupagem.

A montagem está inserida neste contexto de simplicidade. As decisões se restringem basicamente a definir o corte inicial e final, onde começaria e onde seria o fim destes pequenos filmes de um único plano - mas, mesmo nesse começo, o cinema e a montagem estão intimamente ligados às questões de tempo.

O mundo que até então congelava um acontecimento em fotos, passa a expandir o tempo contido no registro fotográfico. Os acontecimentos ganham movimento e, com ele, a duração. Bazin (1991, p.24) tratou sobre isso: “Pela primeira vez, a imagem das coisas é também a imagem da duração delas, como uma múmia em mutação.”

O movimento e a duração tornam o cinema uma atividade de registro temporal. A montagem e as decisões pertinentes a ela atuam sobre esse princípio: ordenar, definir, escolher, distribuir, criar ações e sensações em uma determinada duração de tempo.

A duração remete a uma necessária distinção. Existem, conforme explica Aumont (2003), o tempo da narrativa do filme como um todo - que tem em geral cerca de uma hora e meia - e o tempo dos acontecimentos contados, o diegético. A duração, conforme o autor, é sentida pelo espectador através da relação destes dois tempos. Nos filmes, a duração se apresenta de três formas: sumária, onde a duração narrativa é menor do que a história (ano, meses, etc.); equivalente, onde os dois tempos são iguais e, por fim a duração fílmica dilatada, onde a narrativa é superior à duração da história (AUMONT, 2003, p.89).

O cinema já nasceu ligado ao tempo. Desde seus primórdios e por toda sua evolução, a montagem teve uma relação estreita com questões temporais. Ligação tão íntima faz da montagem uma atividade essencialmente manipuladora do tempo, com as decisões sempre ligadas à duração. Da mesma forma, o tempo se dobra à atividade. Existe desde o seu começo um tempo do cinema. As ações registradas e representadas também carregam questões temporais próprias, independentes do filme como um todo, um tempo representado com duração diferente da ação fora da sala de cinema. O tempo diegético é construído da supressão do que é entendido como desnecessário em uma ação e dilatado no que é entendido como fundamental nas ações. Um tempo engendrado para exprimir, ressaltar e destacar emoções.

É na montagem que o tempo se dá no cinema. “É na montagem que encontramos a imagem do tempo, uma vez que o tempo cinematográfico, sendo uma representação indireta, depende da organização das imagens e sons para que ele se constitua” (MOURÃO, 2002, p. 36).

Nos primeiros registros, do início do cinema, a representação das ações não sofria cortes ou manipulações no seu desenrolar. O tempo da ação era como que apresentado e não representado. Se a chegada do trem durava 1 minuto, o registro fílmico também era de um minuto. Não havia acelerações, retardamentos ou elipses. Ainda assim é possível dizer que existia já uma preocupação com o tempo diegético. A preocupação era de representar fielmente o tempo da ação.

Essa manutenção integral das ações exigia também recursos de produção. Méliès, segundo Mourão (2002), construía cenários a fim de possibilitar a continuidade temporal. Os cenários garantiam a profundidade de campo, que permitiam o desenrolar das ações com seu tempo contínuo.

O tempo próprio dos filmes é fruto da evolução do cinema e da própria montagem; é resultado das possibilidades que foram criadas no transcorrer da história do cinema e da montagem. E a evolução foi rápida. Ainda no final do século XIX, surge o embrião da montagem, o começo das muitas possibilidades com e graças a ela. Embora seja possível dizer que o surgimento é dos primórdios do cinema, não há um consenso sobre o marco inicial da montagem.

Como em todas as questões análogas, essa é de difícil solução: os primeiros filmes de Georges Méliès (1896) já são compostos de muitos planos, mas em geral considera-se que, se ele é o inventor do “filme narrativo”, não usa de fato a montagem e que seus filmes são no máximo sucessões de quadros. Entre os grandes precursores e inventores de uma montagem de fato utilizada como tal, cita-se o americano E. S. Porter com sua *Vida de um bombeiro americano* (1902) e principalmente *The great train robbery* (1903) (AUMONT, 1995, p.64).

Já Ruy Gardnier (2005) considera que *Démolition d'un mur*, (Louis Lumière, 1896), pode ser entendido como o filme que marca o início da atividade da montagem. Nele, em um único plano, com pouco menos de 50 segundos, sem cortes, nem movimento de câmera, acompanha-se um muro ser demolido até estar

totalmente no chão. Em seguida, vemos no filme o mesmo plano único sem cortes, rodar ao contrário, com as ações em reverso e o muro se reerguendo até ficar totalmente reconstruído. “É a primeira vez que dois blocos de sentido opostos são aproximados e, apesar de se tratar do mesmo plano que passa repetido duas vezes, o nexu lógico entre duas imagens está estabelecido” (GARDNIER, 2005, p. 1).

Embora hoje pareça prosaico o efeito de reverter o filme, revertendo a ação registrada, e ainda juntar a captação original com a alterada, é nitidamente uma manipulação sobre o registro. Uma manipulação intencional, que pode ser aceita como o começo do que chamamos de montagem.



Figura 1 – Sequência do filme *Démolition d'un mur*, Louis Lumière, 1896.

Fonte: Arquivo do autor

Esse registro, além de poder ser o embrião da montagem com a manipulação do registro, é uma manipulação temporal, e possivelmente a primeira do cinema feita

exclusivamente através da montagem. Acabada a ação, volta-se ao começo da mesma, e neste retrocesso é desfeita a ação e reconstruído o muro. A ação revertida é também uma volta no tempo, uma volta ao passado, ao muro em pé. A montagem simples da derrubada e “reconstrução” do muro abre o leque de possibilidades de manipulação do tempo do cinema. Há ainda uma alteração da duração do registro, do tempo da narração. Os pouco mais de cinquenta segundos da derrubada do muro se alteram para além de um minuto com a reversão da película.

As manipulações dos registros através da montagem ganham diversidade nos anos seguintes. Entre 1900 e 1908, segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 25), no livro *Ensaio Sobre a Análise Filmica*, a montagem parece estabelecer uma não-continuidade de tempo e de espaço; “[...] observam-se, por exemplo, muitos exemplos de encavalamentos temporais de uma cena a outra, de um plano a outro, nas películas dos primeiros tempos (o que seria considerado como uma falsa continuidade temporal no cinema clássico)”.

Ainda nos primeiros anos do século XX, Griffith rompe deliberadamente com o padrão espacial da realidade, com o não diegético. É do diretor a autoria do que viria a ser chamado de ação paralela ou montagem alternada. Graças a essa ordenação dos planos exibida por Griffith, o espectador passa a ter a noção de dois ou mais fatos ocorrendo simultaneamente. O efeito foi, provavelmente no cinema, a primeira quebra da noção de tempo e do espaço. Já era possível conceber dois locais diferentes ao mesmo tempo.

Em *O Nascimento de Uma Nação* (*The Birth of a Nation*, 1915), a montagem paralela e as questões temporais desenvolvidas por Griffith estão consolidadas. No filme, com a narrativa ambientada na guerra civil americana, o uso é recorrente como na sequência - uma das primeiras - da chegada dos visitantes do norte à casa dos parentes do sul (os Stoneman visitam os Cameron).

Através da montagem paralela nos é permitido ver, e entender, o que acontece simultaneamente dentro e em frente à casa: dentro, um casal conversa; fora, o jovem sulista se aproxima da filha do anfitrião do norte. Duas ações simultâneas em locais diferentes. Os dois ambientes, as duas ações, nos são apresentadas sem nenhum outro recurso se não o de um corte juntando os dois planos.

O exemplo ilustra o quão corriqueiro se tornou o uso da técnica para Griffith. Mas foi o uso da montagem paralela para mostrar até três ações simultâneas e com fins dramáticos, que consagrou o diretor. No exemplo acima, a montagem paralela, serve para tornar múltiplos os caminhos da narrativa, indicar ações simultâneas e mostrar a multiplicidade especial dos acontecimentos. Ainda em *O Nascimento de uma Nação*, em sua segunda parte, a montagem paralela amplia suas funções e é usada com outro objetivo que não apenas informar ou ampliar o espaço narrativo.



Figura 2 – Sequência do filme *O Nascimento de uma Nação*, de David Griffith, 1915.

Fonte: Arquivo do autor

Na sequência da perseguição e morte da menina Cameron a montagem paralela é usada pra criar suspense e apreensão no espectador. Planos da menina sozinha buscando água e observando um esquilo no bosque, são dispostos, alternadamente, com planos de um homem que a observa e a persegue e ainda com planos do irmão que a procura. A disposição feita através da montagem nos indica uma aproximação gradativa entre os personagens, que estão em locais próximos e no mesmo tempo.



Figura 3 – Sequência do filme *O Nascimento de uma Nação*, de David Griffith, 1915.

Fonte: Arquivo do autor

A montagem paralela em *O Nascimento de Uma Nação* está inserida no que é chamado de montagem invisível ou montagem transparente, predominante no

cinema mudo e presente ainda, mesmo após o advento do som, no cinema. É ela também uma das características do cinema clássico.

A invisibilidade se faz, entre outras, pela manutenção, o mais fiel possível das ações. Os cortes da montagem não suprimem partes dos movimentos ou, quando o fazem, são de pouca visibilidade. Assim não há, através da montagem, uma valorização de determinadas partes da ação, que é entregue ao espectador quase intacta. Esse procedimento permite que a manipulação dos planos se torne pouco percebida.

Além da manutenção integral dos movimentos da representação, existe também uma preocupação com a continuidade perfeita na junção dos movimentos, que estão em quadros ou planos diferentes. Na montagem invisível, o *raccord* pretende ser o mais imperceptível, dando uma continuidade à ação, que a torne o mais realista possível. Se em um plano o personagem caminha rumo à porta da casa, no seguinte, após o corte, será mostrado entrando, passando pela porta. Esse cuidado de perfeito encadeamento das ações através do *raccord* é mais facilmente perceptível, graças à decupagem deste filme – como de modo geral do cinema americano da época. A definição de planos, ângulos e enquadramentos, privilegia planos mais abertos em detrimento a planos de detalhes e, principalmente, a câmera está sempre parada. Isso torna a continuidade das ações, de um plano para outro, com menos contrastes entre o que está em um plano e no seguinte. Cada plano é concebido para dar a perfeita continuidade ao seguinte.



Figura 4 – Sequência do filme *O Nascimento de uma Nação*, de David Griffith, 1915.

Fonte: Arquivo do autor

Sendo a decupagem simples, por assim dizer, a montagem também o é. As combinações de planos e enquadramentos através da montagem são limitadas. O tamanho dos planos e a duração não são recursos usados para imprimir ou reforçar o ritmo. Mesmo em planos onde a ação é de intenso movimento - como nas representações de danças ou corridas com cavalos - os planos não têm seus tamanhos alterados ou duração diminuída. A agitação e a velocidade são representadas exclusivamente pelos objetos presentes no plano. Os planos de detalhes são usados com economia e seguem uma lógica também didática: meramente para destacar algo que pode não ser percebido nos numerosos planos gerais e sempre com o intuito de alertar sobre algo que tenha relevância na narrativa. Não há, por exemplo, o uso de um plano detalhe, anterior a um plano geral, para despertar a curiosidade a respeito do objeto mostrado. A disposição é causal: primeiro um plano aberto e em seguida um plano fechado.





Figura 5 – Sequência do filme *O Nascimento de uma Nação*, de David Griffith, 1915.

Fonte: Arquivo do autor

No filme, as questões temporais seguem a lógica da montagem transparente, a da clareza, do fácil entendimento da fábula. A narrativa é linear, causal, com começo-meio-fim, facilmente compreendido pelo o espectador. Mesmo quando de uma contextualização necessária para o entendimento narrativo, e que implique em resgate histórico de fatos anteriores ao centro da narrativa, é seguida a lógica linear. Já nos primeiros momentos de *O Nascimento de uma Nação* isso é percebido.

Os conflitos entre o norte e o sul norte-americano e suas consequências, têm como contexto inicial, segundo a narrativa, a presença de negros e a liberdade dos mesmos no país. Tal sentido se dá de forma cronológica, com as ações sendo apresentadas na mesma ordem em que aconteceram. Inicialmente é mencionada a chegada dos africanos ao continente americano, em seguida é referida a abolição dos escravos para, na sequência, se desenrolar a trama em ordem linear.

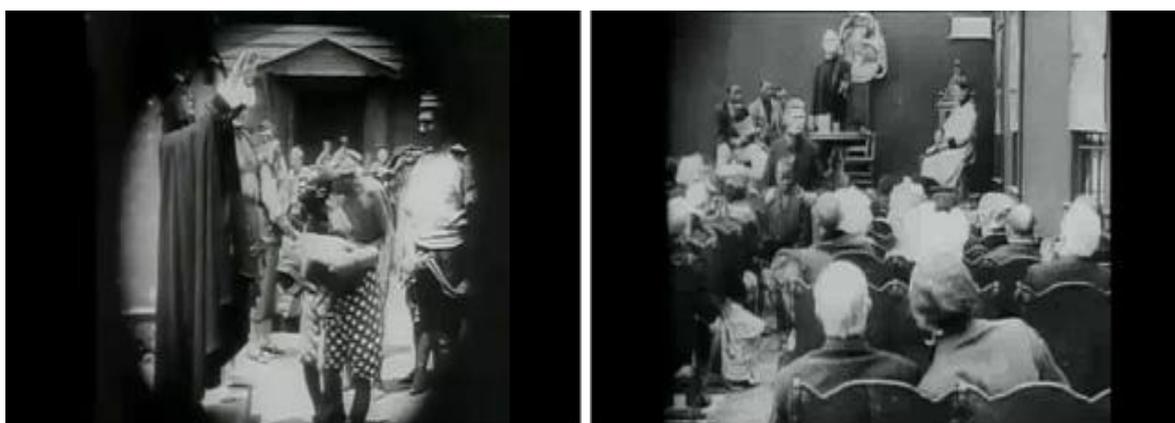




Figura 6 – Sequência do filme *O Nascimento de uma Nação*, de David Griffith, 1915.

Fonte: Arquivo do autor

Não há uma elaboração maior da manipulação temporal, com resgate de tais acontecimentos no decorrer da trama. A junção desta sequência é simples, um fato sucedendo ao outro, sem necessidade de maiores esforços para a compreensão.

As ações representadas, como já foi mencionado, são mantidas em sua integralidade, mas, por vezes, quando sofrem alguma supressão, há um “aviso” visual, de que uma parte da ação foi suprimida. Dito de outra forma: o espectador é alertado de que certo tempo transcorreu e foi omitido.

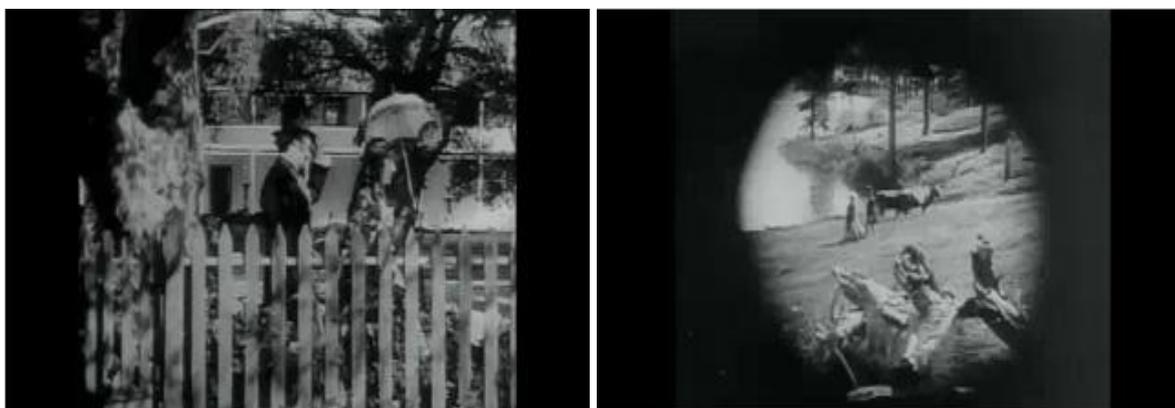




Figura 7 – Sequência do filme *O Nascimento de uma Nação*, de David Griffith, 1915.

Fonte: Arquivo do autor

Na sequência acima, o casal inicialmente está no jardim da casa e começa uma caminhada. O deslocamento não é mostrado integralmente. Ao final do plano inicial da caminhada há um escurecimento total da tela. Em seguida, em ritmo gradual, o escurecimento dá lugar, em um círculo central da tela, a um novo plano, com o casal já às margens de um lago. O plano é curto, com poucos passos do casal. Novo escurecimento gradual e, em seguida, o lento retorno da imagem, com outro plano: uma lavoura de algodão, onde o casal entra em quadro. Em meio à sequência há uma indicação, com grafismo, um cartão, de uma localização que na verdade indica o clima de romance da cena (*By way of Love Valley*), mas o cartão em nada altera o que pode ser entendido como um efeito para indicar elipses temporais. Partes do percurso do casal foram suprimidas, parte do tempo transcorrido na fábula foi eliminada.

No artigo *A Evolução da Linguagem Cinematográfica*, Bazin (1991) credita a invisibilidade da montagem ao fato da atividade se prestar unicamente às necessidades dramáticas da obra, a naturalidade com que a montagem, a disposição dos planos, é feita de acordo com a necessidade narrativa. A montagem não acrescenta, apenas serve de ferramenta para uma construção clara da fábula. “Os cortes dos planos não têm outro objetivo além de analisar o acontecimento segundo a lógica matemática ou dramática da cena.” (BAZIN, 1991, p.67)

A montagem transparente pretende ser imperceptível, o que embasou, em parte, as teorias de Bazin (1991), que questionavam o papel da montagem. Para ele a “camuflagem” da montagem vai contra a natureza do cinema, que deve mostrar fatos reais e que, na montagem invisível, são alterados segundo o ponto de vista do diretor. Tal adulteração se dá, conforme o teórico, pela decupagem e pela montagem, com uso de planos que são, na verdade, fragmentos da ação. Além de ela mesma se tornar imperceptível, desta forma seu uso a torna uma ferramenta a serviço de uma adulteração da realidade.

É através da montagem, da sua articulação com planos e enquadramentos, que as ações ganham no cinema contornos irrealistas. A questão temporal é útil nesse entendimento. É através da montagem, por exemplo, que uma viagem de trem de uma hora é representada e passa a ter no filme poucos minutos. É o tempo resumido, o tempo sumário.

Além de encobrir a realidade, a montagem transparente carrega outro problema, segundo Bazin (1991): ela segue uma lógica visual imposta pelo diretor. Os objetos de atenção são entregues para o espectador sem que esse tenha a possibilidade de escolha. Essa condução é feita, não apenas, mas principalmente pela montagem. Isso fica facilmente compreensível se ilustrado com o uso de planos detalhes. O plano detalhe direciona a atenção, pois se o mesmo objeto fosse mostrado em um plano aberto, o espectador poderia optar por observar algo além do pretendido pelo diretor.

A imposição do ponto de vista do diretor neste tipo de montagem está presente também nas representações do tempo no cinema. Partes das ações representadas são suprimidas, assim como outras são ampliadas, mudando a duração de um acontecimento ao sabor do responsável pela obra, quer seja o diretor ou o montador. “O desenvolvimento da montagem 'transparente' no cinema clássico é inteiramente baseado em uma representação simbólica e convencional do tempo incidental, que omite numerosos momentos julgados insignificantes e prolonga, ao contrário, alguns outros” (AUMONT, 1993, p. 107).

A montagem invisível, ou transparente, predominou nos filmes do cinema mudo e se estendeu, de forma ampla, mesmo depois nos filmes sonoros (1927) e atualmente ainda é recorrente. Mesmo antes do surgimento do filme sonoro, nem de longe a montagem era desprovida de possibilidades como os primeiros registros

fílmicos. Ainda no começo do século passado já eram empregados os recursos da montagem paralela, da aceleração e a ampla combinação de planos diferentes. Também é do tempo do cinema sem som o surgimento da montagem de atrações ou expressiva, criada basicamente pelo russo Sergei Eisenstein.

As montagens transparente e expressiva, que serão abordadas adiante, são objeto de um sem número de estudos e teorias. Mesmo existindo outras, são elas que estão associadas, e no centro, de inúmeros estudos e presentes em um sem número de filmes.

### **1.2.1 Além da ordem**

Embora tenha um papel encadeador e ordenador dentro do processo de produção de um filme, esse está longe de ser o único conceito dado à montagem. Para Eisenstein (2002), o jogo envolvendo cortes e distribuição de planos interligados - mas não necessariamente - com outros elementos como enquadramento, por exemplo, é capaz de criar e alterar sentidos. Novas ideias e sensações são originadas a partir da junção de planos, indo muito além da imagem de cada um.

As possibilidades criativas construídas pelas relações das imagens são comprovadas pelo experimento de Kulechov. Nele o plano de um mesmo sorriso muda o sentimento passado de acordo com a imagem que o precede. É a chamada montagem produtiva ou expressiva. Ao tratar do tema Aumont (1995, p. 66) dá um conceito: “A colocação, lado a lado, de dois elementos fílmicos que acarretam a produção de um efeito específico, que cada um desses elementos, considerado isoladamente, não produz”.

A montagem expressiva vem acrescentar algo inexistente na montagem invisível. Se na montagem usual do cinema clássico a montagem nada diz, apenas possibilita uma boa fluidez narrativa, na expressiva a montagem ganha poder narrativo, transmitindo sensações e informação. Faz isso sem perder o papel narrativo e, indo além, agregando novos elementos ao filme. Porém é possível

entender que ela tem mais uma possibilidade; além de permitir a narração e exprimir sensações também subtrai informações outrora presentes nos filmes. Assim como constrói, a montagem destrói sentidos ou, posto de outra forma, as ligações de elementos fílmicos feitos através da montagem possibilitam também a construção de sentidos de ausências. Suprimem sensações do espectador. É ela que permite a falta de uma precisa localização geográfica de uma ação representada. Assim como é a montagem que retira a noção de tempo, de duração, de uma ação. O jogo de disposição de planos pode suspender a percepção de tempo. Ela pode, e cria, hiatos temporais.

Eisenstein demonstrou isso em seus filmes. Em *Encouraçado Potemkin* (*Bronenosets Potiomkin*, de Sergei Eisenstein, 1925), baseado na revolta de marinheiros russos de 1905, em que a população de Odessa é violentamente reprimida pelas forças czaristas, a fragmentação de ações dramáticas e distribuição alternada de planos destas ações criaram novo valor para a montagem. Foi através dela que o diretor conseguiu dilatar o tempo a ponto de o espectador não ter uma ideia clara de quanto tempo as ações representadas duram.

O recurso está presente na sequência da escadaria de Odessa, mais precisamente no despencar de um carrinho de bebê pela escada. Três ações são representadas na sequência: o despencar do carrinho, o desespero de quem vê o confronto, o carrinho desgovernado e o pelotão de soldados atirando com seus rifles. Planos das três ações são intercalados. A disposição alternada dos planos de cada uma das ações (tiros - rostos - carrinho - rostos - tiros - carrinho) não compromete a compreensão da narrativa: em meio aos tiros do confronto a mãe vê o carrinho sem controle despencar pela escadaria e também é ferida; os soldados avançam e, enquanto alguns assistem apavorados, outros fogem.

Se o entendimento da fábula é claro, o mesmo não é possível dizer quanto à localização espacial e ao tempo de duração de cada uma das ações representadas. Graças à montagem, não nos é permitido saber se o despencar do carrinho durou poucos ou muitos segundos ou se foram vários minutos, por exemplo. A relativização do tempo neste caso parece conspirada para que o envolvimento do espectador seja apenas nas outras sensações suscitadas pelas imagens. A sequência transmite desespero, gera apreensão, medo e instiga o suspense no espectador.

A manipulação temporal representada se dá com descontinuidade da ação e a intercalação de ações. Um plano do carrinho caindo é seguido por um plano da mãe em desespero e assim sucessivamente. A distribuição dos planos, desta forma, permite a dilatação do tempo ou cria um hiato temporal. Assim o cineasta russo demonstra uma das formas de manipular a temporalidade no cinema através da montagem.

A montagem da sequência da escadaria é também uma montagem paralela. São muitas as ações e as personagens em movimentos simultâneos. É possível notar: o despencar do carrinho, o cair e o desespero da mãe, os soldados atirando, o desespero e a tentativa de revide de duas personagens. Todos com planos intercalados. O emaranhado disposto das imagens reforça a agitação e a confusão da história. Transmite aflição.





Figura 8 - Sequência do filme *Encouraçado Potemkin*, de Sergei Eisenstein, 1925.

Fonte: Arquivo do autor

A perda da noção temporal também se dá, em boa parte, pelo emaranhado de ações e sua simultaneidade. É como que uma montagem paralela levada ao extremo, que cria sensações e retira outras. “[...] a montagem, cujos fundamentos haviam sido colocados pela cultura cinematográfica norte-americana, mas cujo uso total, completo e consciente foi o reconhecimento mundial foi obtido por nossos filmes” (EISENSTEIN, 1949, p. 183).

*Encouraçado Potemkin* se tornou um marco no cinema, não apenas por seu apelo ideológico ou pela autoria, mas também pela capacidade criativa da

montagem, que, entre outros feitos, conseguiu criar outra noção de tempo e de espaço. O tempo e o processo de localização espacial diegéticos já não eram os mesmos dos de fora da sala escura.

Na montagem invisível também era possível criar outro tempo para as ações. A representação podia dilatar ou encurtar as representações, mas nela havia a intenção de manter um tempo - mesmo que irreal - para as ações. Situação diferente de *Encouraçado Potemkin*, por exemplo, onde mais do que preocupação em ampliar ou reduzir o tempo representado, parece existir a intenção de retirar por completo a questão temporal da narrativa. O tempo e a localização dos objetos da ação passam a ser secundários.

Eisenstein (2002) não foi o único a defender o papel preponderante da montagem no cinema, assim como Bazin (1991) também não estava só na busca de uma relativização deste papel, mas os filmes e as teorias de Eisenstein ajudaram e foram fundamentais para criar o conceito que considera a montagem como o elemento diferencial do cinema em relação às demais artes. O próprio Eisenstein via de alguma forma a montagem em outras artes e muito anteriores ao surgimento do cinema. A poesia japonesa, por exemplo, com mais de dois mil anos, para Eisenstein já continha a montagem, assim como o teatro. Mas foi o cinema que deu relevância a ela. Essa relevância se dá, entre outras, pela possibilidade expressiva que vai além da própria ação representada, presente em cada plano, cada sequência.

### **1.2.2 Cinema sonoro**

As possibilidades da montagem se ampliariam ainda no final da década de 1920. O som passou a ser mais um objeto de manipulação e elemento para ser interligado a outros na construção fílmica através da montagem.

Embora já existissem experimentos anteriores, é de 1927 o primeiro filme longa-metragem lançado comercialmente como sonoro. O Cantor de Jazz (*The Jazz Singer*, de Alan Crosland, 1927) era um musical que utilizava um sistema de gravação de som sobre disco. A obra continha alguns trechos sonorizados. É do ano seguinte, 1928, o primeiro filme totalmente sonorizado: *Luzes de Nova York* (*The Lights of New York*, 1928, do diretor Bryan Foy).

Em um contexto estável do cinema mudo, a novidade provocou intensos debates. No centro da discussão estavam as consequências que gerariam a nova tecnologia. Bazin (1991) em *A Evolução da Linguagem Cinematográfica* também trata do tema ao referir o embate entre os puristas, que acreditavam no cinema como uma arte estritamente visual, e que perderia sua essência com o som, e os entusiastas - como ele - que acreditavam na evolução rumo à plenitude do cinema com o som.

Quando foi lançado *The Jazz Singer* todos os elementos constitutivos da linguagem do cinema já existiam. Os recursos de montagem já eram amplos, e o som veio se agregar ao conjunto de objetos já existentes a serem manipulados pela atividade. Mas, apesar do novo elemento, via de regra, nos primeiros tempos do cinema com som, a montagem seguia os princípios do que se classifica hoje como cinema clássico. Seguiam-se ainda, embora com grandes exceções, como o próprio cinema russo exemplificado por Eisenstein, os ditames da preocupação com a clareza da história que empunha um rigor espaço-temporal. O montador devia deixar clara a localização espacial e a linearidade temporal. “Era preciso fazer de tudo para preservar a continuidade do espaço tridimensional, e não consegui-lo era considerado falta de precisão e habilidade” (MURCH, 2004, p. 28).

As manipulações temporais, que já exibiam suas muitas possibilidades no cinema mudo, foram mantidas nos filmes sonoros. Acelerações, paralelismo (duas ações ocorrendo ao mesmo tempo) e prolongamentos. E mesmo com a predominância de narrativas lineares, com começo-meio-fim, perfeitamente compreensíveis, para o espectador, havia já a presença de *flashbacks*: janelas temporais que eram abertas na narrativa para resgatar algo necessário ao entendimento da fábula.

Conforme Aumont (2003), esses saltos temporais são criações do cinema russo da década de 20 e não se restringiam ao resgate de ações. Desde cedo eram

usados e compreendidos pelos espectadores saltos posteriores, para o futuro, das ações, os *flash-forward*. Desta forma existiam três categorias temporais na montagem: a simultaneidade, o salto (para o passado ou para o futuro) ou a indiferença temporal. É como indiferença temporal que pode ser entendido o hiato temporal da sequência da escadaria em *Encouraçado Potenkin*.

Os jogos temporais apenas se consolidaram nos anos seguintes. Consolidação que se dá basicamente através do cinema americano. Na década de 30 e 40 o alcance da indústria cinematográfica americana não se restringe aos limites dos Estados Unidos e era grande o sucesso, entre outros, dos filmes de *cowboys*. Os americanos disseminam sua forma de fazer cinema e do estilo de montagem que usavam, através do espaço cada vez maior que ganhavam no mundo.

A forte indústria cinematográfica dos Estados Unidos foi constituída basicamente no período anterior à Primeira Guerra Mundial e deu origem ao já mencionado cinema clássico americano com suas histórias lineares, os finais felizes, a presença de heróis e um caráter exclusivamente de entretenimento. A montagem primava pela clareza e pela invisibilidade.

[...] todos os planos diminuíram sua duração e deveriam estar vinculados ou seguir uma linearidade ao plano seguinte (induzir uma ação contínua), e sempre deveria acontecer algo na telona, ou seja, não havia espaço para tempo morto. A ação dominava todos os gêneros (ROCHA, 2006, p.2)

Enquanto o cinema americano seguia sua fórmula baseada na clareza, de causalidade temporal, de ação e consequência, sendo os elementos da linguagem cinematográfica apenas instrumentos com esse fim, na Europa muitos cineastas experimentavam outros caminhos. Nas décadas de 20 e 30, surrealismo, cubismo, dadaísmo e impressionismo tendem a mais surpreender ou chocar, do que apresentar um produto de fácil compreensão ao espectador.

As narrativas nem sempre são de fácil entendimento. Iluminação marcante e planos ousados são compostos com montagens que também não seguem a

linearidade do cinema americano. O filme *Um Cão Andaluz* (*Un Chien Andalou*, de Luiz Buñuel, 1928) está neste contexto. O filme, em uma classificação cronológica, está em uma posição limítrofe: é uma obra muda, mas de um período onde já existe cinema sonoro; mais do que isso, é uma das maiores referências cinematográficas do movimento surrealista iniciado na década de 20, que pretendeu ser artístico e social.

Conforme Ferraraz (2001), a proposta de romper com as estéticas reinantes na época estava inserida no objetivo maior de mudar mundo com a associação de conceitos oníricos e psicanalíticos de Freud e sociais de Marx e Trotski, entre outros. “Podemos eleger como valores maiores da arte surrealista a beleza convulsiva, o humor negro, o amor louco e o acaso objetivo” (FERRARAZ, 2001, p. 2). *Um Cão Andaluz* é referencial do movimento por exprimir os princípios do surrealismo. A proposta é dar ao filme um caráter onírico, desconexo, desconstruir com a lógica causal. A montagem colabora com esse propósito.

São muitos os elementos que indicam essa colaboração da montagem na obra. Quebra da lógica da ação e consequência, jogos temporais e ausência de uma ligação narrativa entre as várias sequências do filme, estão entre eles, mas é possível perceber o estranhamento que se dá, principalmente através de uma mescla de uma edição transparente com algo de desconexo.

As sequências possuem em si, em boa parte, uma construção com causalidade temporal, com início, meio e fim, uma linearidade narrativa. Essa construção clássica segue os ditames da montagem também reinante na época como encadeamento harmonioso dos planos, *raccords* que não provocam choque e ações apresentadas sem interrupções. Muitos cortes seguem a lógica da compreensão, com um perfeito entendimento temporal. Mas essa construção é parcial dentro das sequências. A construção causal é sempre interrompida. Por vezes essa interrupção se dá apenas por objetos da própria ação que desconstruem a narrativa que vinha se apresentando. Em outras, a desconexão se faz com uso de elementos da montagem.



Figura 9 – Sequência do filme *Um Cão Andaluz*, de Luiz Buñuel, 1928.

Fonte: Arquivo do autor

Na sequência do homem de bicicleta se vê o personagem seguindo em um sentido, em seguida, em fusão sobre a imagem da rua de dia, é sobreposta a imagem do mesmo personagem de costas, à noite, e no sentido oposto ao do plano anterior, para, na sequência, voltar o personagem no mesmo sentido do primeiro plano e ao contrário do anterior.

Embora em boa parte da sequência seja mantida uma lógica, uma causalidade temporal, com ação e consequência, com os cortes mantendo o personagem seguindo de bicicleta sempre no mesmo sentido, neste exemplo é usado um recurso de *insert* em fusão, que contraria o esperado. O *raccord* não busca harmonia entre os planos, ao contrário, existe sim uma busca pelo choque, provoca confusão.

A montagem de *Um Cão Andaluz*, desta forma, tem presente algo da montagem expressiva, de exprimir algo através da junção dos planos. Constrói um estranhamento. Provoca uma confusão. Mas essa construção se faz com o auxílio da montagem clássica, através do uso de uma entre a outra. O espectador é levado por um caminho para que em algum momento esse caminho desapareça. O resultado também remete a ideia de ausência presente na montagem expressiva. Retira o sentido. Subtrai o entendimento fácil, valorizando sensações. É o choque pelo choque. O contraste pelo contraste.

O tempo da própria ação representada também faz parte deste jogo. Algumas ações têm sua continuidade preservada para em seguida ser quebrada. Nesta mesma sequência do homem de bicicleta isso é notado. O transcorrer do passeio de bicicleta pela rua é mantido na maior parte da sequência, para ser invertido no *insert* e revertido em seguida. Há ainda uma quebra temporal visível: a maior parte dos planos do passeio de bicicleta tem a ação no dia, já o *insert* é à noite.

Ainda nos anos 30, em consequência (e entre outros fatores) da chegada do som no fim da década anterior, na França surge o realismo poético francês. Com o cinema sonoro os roteiristas ganharam destaque nas produções. Sendo esses profissionais, em grande parte, oriundos de jornais impressos, com eles ganham espaço no cinema as narrativas lineares, tipicamente jornalísticas, e os temas mais próximos da realidade vivida pelo país no período entre guerras. A montagem acompanha o novo contexto destes filmes, agora menos experimentais. A disposição dos planos é feita permitindo localizações e respeitando o desenrolar natural das ações, sem elipses ou arranjos que exijam interpretações.

A temática do romantismo poético francês, inserida em um contexto socioeconômico do período, é comum também ao cinema italiano da época. “O neorealismo italiano foi concebido por seus próprios promotores como um prolongamento do 'realismo poético' francês” (AUMONT, 2008, p.76). Como que em oposição ao cinema clássico americano, com seus filmes de cenários produzidos, finais felizes e montagem transparente, a partir da Segunda Grande Guerra se estabelece um cinema italiano. Os cenários são as ruas e o tema se volta para dramas possíveis, próximos, identificados com a vida cotidiana de um país que vive um pós-guerra de onde saiu derrotado.

No neorrealismo, tanto quanto no romantismo poético francês, a montagem segue o mesmo princípio: a simplicidade. Não há arroubos criativos e tampouco uma busca pela invisibilidade. Os cortes são em menor número e, assim como não há preocupação em esconder a montagem, também não são usados recursos que lhe confirmam atenção do espectador.

A montagem é também uma ferramenta a serviço da narrativa. Uma possível invisibilidade que poderia ser associada com a montagem do cinema clássico é, por vezes, sacrificada em nome de uma fidelidade ilustrativa. Parece existir uma submissão à imagem. Os cortes seguem os diálogos. É preciso mostrar o rosto, em cada palavra do diálogo, do personagem, mesmo que isso sacrifique uma perfeita compreensão da imagem ou mesmo torne a montagem perceptível.

O filme *Ladrões de Bicicletas* (*Ladri di Biciclette*, Vittorio De Sica, 1948) integra o neorrealismo italiano. Ambientado nas ruas de uma Itália empobrecida do pós-guerra o enredo gira em torno de um desempregado, Antônio Ricci (Lamberto Maggiorani), que consegue com sacrifício comprar uma bicicleta para garantir trabalho e que lhe é roubada.

No filme há uma predominância de planos mais longos, com movimento de câmera e profundidade de campo. Mas essa aparente economia de cortes é interrompida quando da necessidade de mostrar o rosto dos personagens. Na sequência da escadaria para chamada de emprego, onde está o protagonista Ricci, há um diálogo entre o contratante e outro desempregado. O diálogo é construído em plano e contra-plano e o corte segue textualmente as falas dos personagens, mostrando os rostos de cada um. São cortes que fogem da construção anterior e posterior de planos mais longos. O diálogo é antecedido por uma sequência de planos que tem 53, 26, 30 e 25 segundos. Durante a fala dos personagens os planos são reduzidos a 7, 6, 2 e 2, chegando a um plano, com apenas 1 segundo.

Planos tão curtos em meio a uma obra calcada em planos longos ilustram a subordinação dos cortes à imagem. O ritmo é sacrificado para que tudo possa ser visto, mesmo que muito brevemente. A alteração de ritmo e planos de curta duração neste contexto de planos longos, torna, de certa forma, visível a montagem, mesmo que essa não seja a intenção.



Figura 10 – Sequência do filme *Ladões de Bicicletas*, de Vittorio De Sica, 1948.

Fonte: Arquivo do autor

O tempo, da mesma forma que a montagem, não parece merecer atenção maior. As ações não sofrem cortes significativos, que tornem perceptíveis as elipses temporais. Pelo contrário, os longos planos privilegiam o tempo próprio das ações representadas. O ritmo não é acelerado e segue a tendência dos filmes do neorealismo, sem acelerações com fins expressivos. Também de forma econômica - já que existem, mas não são abundantes - os filmes da época fazem uso dos saltos para o futuro e os regates do passado nas narrativas.

Se no neorealismo italiano a montagem perde certo protagonismo nas obras, é também da década de 40 um filme que recoloca a montagem, e nela implicadas questões temporais, no centro dos debates sobre cinema: *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, de Orson Welles, 1941). “Cidadão Kane se insere num movimento de

conjunto, num vasto deslocamento geológico dos fundamentos do cinema, que confirma quase em toda parte, de algum modo, essa revolução da linguagem” (BAZIN, 1991, p. 79).

A relativização da montagem já mencionada, feita entre outros por Bazin (1991), é posta em boa parte pela questão temporal, baseando seus argumentos em uma decupagem, onde a profundidade de campo e o plano-sequência ganham relevância. O uso das duas técnicas, segundo o autor, preteridas entre as décadas de 30 e 40 do século passado e retomadas a partir dos anos 40 e 50, dão no cinema novo contexto ao tempo: “Busca também ali o segredo de uma regenerescência realista do relato; este se torna novamente capaz de integrar o tempo real das coisas, a duração do evento ao qual a decupagem clássica substituía insidiosamente um tempo intelectual e abstrato” (Bazin, 1991, p. 81).

O entendimento é, mais uma vez, da valorização do real em detrimento da representação. Neste contexto, o plano-sequência é a representação integral do tempo da ação. De modo geral não existe supressão de partes tidas como insignificantes da ação e nem prolongamento.

Embora adquira destaque e esteja envolto em debates, o plano-sequência não é uma criação desta época. O seu uso é registrado desde o começo do cinema. É possível até entender os primeiros registros dos irmãos Lumière como um plano-sequência original, afinal, são registros sem cortes de uma ação completa. Mesmo que não existisse um conceito concebido e motivando tais registros originais, não é possível ignorá-los, assim como em outros registros anteriores a 1941. Tampouco a montagem de *Cidadão Kane* ignora o uso da montagem expressiva ou cria uma nova forma de montagem. Não sendo a montagem nova, e também não o plano-sequência, o entendimento de tanta atenção dada ao filme surge da percepção da combinação entre esses dois elementos. Welles usa a montagem expressiva entre as tomadas com profundidade de campo e planos-sequência. Tal alternância permite ao espectador perceber a realidade das ações. O que torna a obra um diferencial, segundo Bazin (1991), é que nesta combinação a montagem não é uma atração, é apenas parte da obra. “Welles não procura nos enganar, ao contrário, se propõe, por contraste, como uma condensação temporal” (BAZIN, 1991, p. 78). É como se a montagem estivesse recebendo o destaque que lhe é devido e não excessivo, quase como um personagem, na montagem expressiva.

Essa valorização de Bazin ao plano-sequência em detrimento da montagem, bem como de outros teóricos, tem como base a volta das possibilidades de interpretação por parte do espectador da obra que lhe é apresentada. Com uma menor manipulação, e conseqüente alteração, se estaria eliminando a condução interpretativa imposta pelo diretor. É o que Bazin chama de “ambigüidade do real”, já que para ele o real é mais rico em possibilidades interpretativas (BAZIN, 1991, p. 79).

Existe neste debate uma questão que pode ser entendida em sentido estrito como temporal, por se tratar do resgate de algo do passado. Tempo entendido não como tempo fílmico ou narrativo, mas sim como período histórico, referente a uma época. A representação do real está presente nos primeiros registros fílmicos, no período anterior às descobertas das possibilidades da montagem, quando os registros eram uma fiel representação das ações, sem cortes. Assim a tentativa de uma menor alteração do que foi registrado, presente, por exemplo, em *Cidadão Kane*, seria um resgate das origens do cinema. É uma volta aos primórdios do cinema. É o passado de volta ou uma volta no tempo.

Resgate de algo do passado é o que também fazem os jovens cineastas de espírito transgressor da *nouvelle vague* a partir do final da década de 50 na França. Os filmes estão inseridos em um movimento teórico que valoriza o autor, em oposição ao papel de destaque dos roteiristas no romantismo poético. A *nouvelle vague* resgata do cinema europeu do começo do século (cubismo, surrealismo, dadaísmo, etc.) a ousadia e a experimentação. A montagem também ganha novo desenho.

Em *Acosado* (*A Bout De Souffle*, de Jean-Luc Godard, 1959) os cortes não servem apenas para permitir uma fluidez narrativa e tampouco para criar sentidos através dos planos que une. A montagem tem como conotação preponderante o ritmo. As ações são interrompidas constantemente com cortes e os planos unidos são sempre de ângulos muito próximos, muito semelhantes. São como pequenos pulos, que nomeiam a técnica: *jump cut*. O resultado é uma agilidade, uma quebra de linearidade, que é usada para reforçar a narrativa.

No filme há uma seqüência em que o protagonista, o ladrão de carros Michel Poiccard (Jean-Paul Belmondo), com seu espírito aventureiro e despreocupado, dirige um veículo por uma estrada enquanto sua mente divaga. A seqüência é

interrompida constantemente por cortes que imprimem uma maior agilidade, já presente com os movimentos de câmera e o próprio deslocamento do carro. Os cortes alucinantes, por assim dizer, estão associados a outros recursos que surpreendem e inquietam o espectador: o personagem se comunica diretamente com o espectador e há uma desconexão entre imagem e som. Ações são cortadas e substituídas por outros planos, de outra ação, mas o som do plano original é mantido mesmo sobre imagens novas. Não há uma sincronia entre o corte e o diálogo, entre a imagem da personagem que fala e o som, mas essa desconexão não está presente apenas nos diálogos. Em meio à sequência da estrada, por exemplo, se vê o protagonista empunhar um revólver e apontar para a janela; a ação é cortada e são inseridos planos - em movimento - de árvores das margens da rodovia. O som dos disparos é mantido sobre a imagem das árvores.



Figura 11 – Sequência do filme *Acrossado*, de Jean-Luck Godard, 1959.

Fonte: Arquivo do autor

A técnica do *jump cut* dá ritmo também a sequências que de outra forma poderiam ser lentas e enfadonhas, por serem longas e sempre com os mesmos objetos em cena. O longo diálogo - 23 minutos - entre as personagens Michel e Patrícia (Jean Seberg) no quarto dela é constantemente cortado. São 62 cortes ao longo da sequência.



Figura 12 – Sequência do filme *Acoussado*, de Jean-Luc Godard, 1959.

Fonte: Arquivo do autor

A surpresa se dá com uma falsa construção narrativa linear. As sequências são construídas com planos longos que são seguidos por outros curtos. A construção utiliza planos, repletos de movimentos de câmera, com mais de um minuto, que em dado momento são sucedidos por vários planos muito breves, com 2, 3 segundos. O espectador é levado pela câmera neste longo passeio para, em seguida, o movimento ser interrompido por uma série de cortes de planos muito semelhantes.

Em boa parte os cortes unem planos com diferenças mínimas internas da ação representada. O objetivo não parece ser exprimir novo sentido às imagens e tampouco suprimir parte das ações, alterando o tempo transcorrido. Embora alguns destes cortes façam isso, eliminem parte dos movimentos, eles são exceção no contexto do filme. Elipses de tempo na obra são ilustradas com recursos como

fusões de imagens, escurecimento da tela (*fade out*) e até com o efeito que simula o fechamento da *iris* da câmera.

A *nouvelle vague* influenciou inclusive o cinema americano das décadas seguintes. Em meio a produções com formato clássico hollywoodiano, surgem diretores dispostos a propor novos temas e a sair, mesmo que nem sempre com o radicalismo dos franceses, da construção convencional. São diretores independentes por conseguirem imprimir características diferentes das, até então vigentes e massivas, do cinema americano.

O impacto do cinema europeu sobre os cineastas americanos, e a posterior decadência do sistema de grandes estúdios, em que as grandes estrelas tinham um contrato de tempo e não a cada filme em que atuavam, foram as duas linhas de força que, durante as décadas de 60, 70 e 80, fizeram mudar o estilo do cinema americano. (PALÚ, 2008, p. 35)

O filme *2001 - Uma Odisséia no Espaço* (*A Space Odyssey*, de Stanley Kubrick, 1968) não respeitou boa parte dos procedimentos e convenções do cinema reinante em Hollywood na época. O diretor inglês que atuava nos Estados Unidos fez uso de novas técnicas de produção como a câmera móvel, que daria origem ao *steadycam*, e ignorou o ritmo de ação dos filmes americanos comerciais.

Na obra, a construção narrativa é centrada em outros elementos que não os diálogos. A música e principalmente as imagens são chaves. O filme é marcadamente visual, com longos planos explorando cenários, permitindo detalhada exploração por parte do espectador. Essa conotação visual é reforçada com o ineditismo do que é mostrado: o espaço, cenário de boa parte da obra. Tal proposta está intimamente ligada à montagem, que segue essa linha contemplativa.

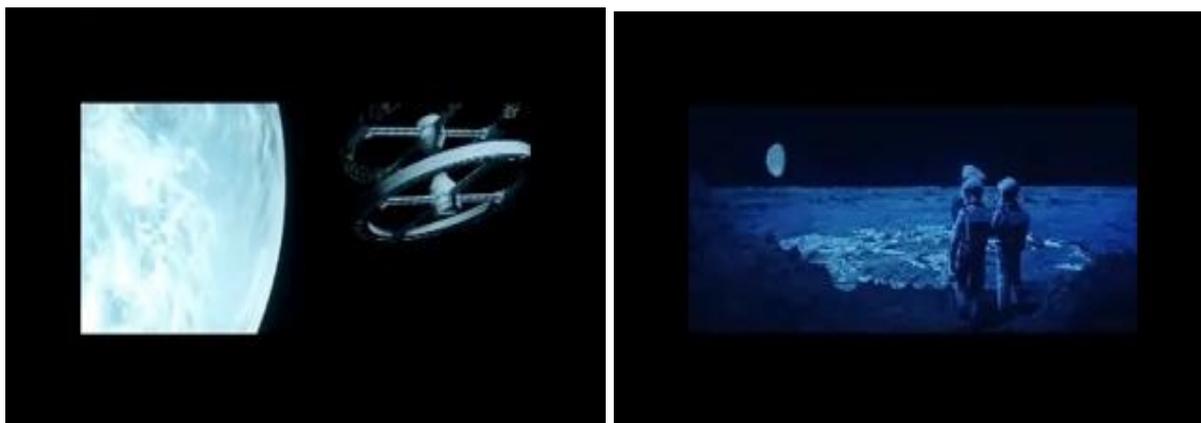


Figura 13 – Sequência do filme *2001, Uma Odisséia no Espaço*, de Stanley Kubrick, 1968.

Fonte: Arquivo do autor

Ao longo de mais de duas horas de filme, por exemplo, em apenas dois momentos são agrupados planos mais curtos para imprimir um ritmo mais acelerado na obra. Um deles, na primeira parte do filme - *A aurora do homem (The dawn of man)* - quando o macaco descobre a possibilidade de uso dos ossos como ferramenta, são agrupados 8 planos em 8 segundos.



Figura 14 – Sequência do filme *2001, Uma Odisséia no Espaço*, de Stanley Kubrick, 1968.

Fonte: Arquivo do autor

Se por um lado a proposta contemplativa se dá pelo ritmo imposto pelo cortes e duração dos planos, por outro são usadas estratégias também pouco convencionais. A montagem também privilegia algo como espaços vazios e respiros no filme. Ao contrário da montagem predominante, nos filmes americanos essa abre espaço para o silêncio. São momentos sem imagem na tela e sem som também. Da mesma forma há momentos sem imagens onde apenas o som, a música, é entregue ao espectador.

A construção calcada na imagem pode remeter, de certa forma, ao cinema mudo onde, por limitações técnicas óbvias, a imagem era o elemento preponderante, mas essa ligação parece ser enganosa, já que a montagem usa muitos artifícios sonoros. A música, como já foi dito, tem papel relevante na construção da narrativa assim como há jogos construídos com outros sons, como a 'respiração' da grande máquina HAL 9000 na terceira parte da obra. A partir do momento que o computador se rebela contra a tripulação, passa-se a ouvir o som como que do ar saindo de engrenagens. A ilusão que se constrói é da respiração da máquina que se comporta como humano. É um som que ajuda a compor o clima de tensão na narrativa.

Apesar destas questões que contrariam em boa parte os padrões hollywoodiano é possível notar que alguns elementos da montagem do cinema clássico são perfeitamente respeitados. A representação, por exemplo, é causal, com ação e consequência. Os movimentos são, em geral, representados em sua integralidade, fazendo notar o menos possível a presença da edição através dos cortes. Da mesma forma os *raccords* tendem a seguir uma harmonia entre os planos e assim tornando a montagem pouco visível.

As elipses de tempo no filme são indicadas de muitas formas. Se na sequência inicial é através de cortes unidos aos planos que se vê o dia amanhecer, ainda nesta primeira parte da obra é através do escurecimento da tela que é interrompido o ataque de um felino a um dos macacos para, em seguida, ser retomada a narrativa. Embora raras, estão presentes também algumas fusões de imagens. Há ainda o uso, uma vez, de cartão com grafismo para indicar uma elipse de 10 meses na fábula.

Ainda nas questões temporais, tem-se, ao longo do filme, um registro de uso dos recursos do *slow motion*. Está na sequência inicial (Figura 14), quando o macaco descobre a possibilidade de uso do osso. O efeito realça dramaticamente a ação, imprimindo emoção e destaca a ação entre as demais da mesma sequência.

### 1.2.3 Da cola ao tempo digital

Semelhante a um ciclo com retornos, o cinema como um todo - arte, objeto de estudo e indústria - também reviveu, anos mais tarde, uma situação já experienciada no final da década de 20. Quando da chegada da tecnologia digital viu-se um sem número de debates sobre o surgimento ou não de uma nova linguagem cinematográfica. Polêmica em boa parte semelhante à provocada pelo surgimento do cinema sonoro. Mais uma vez o debate que se iniciou era basicamente polarizado entre quem via na nova tecnologia uma revolução, que renovaria a linguagem do cinema, e os que apostavam em um impacto bem menor ou até um modismo passageiro.

Mesmo que as conclusões não sejam definitivas sobre seus efeitos na constituição ou não de novos elementos para a linguagem cinematográfica, o certo é que não é possível ignorar os reflexos dos avanços tecnológicos nos filmes e, por consequência, na montagem. “As ferramentas escolhidas para o trabalho de edição podem ter um efeito determinante no produto final” (MURCH, 2004, p. 49)

Desde o seu surgimento, o montador ordenou os elementos do filme, manipulou o tempo e o espaço manualmente. A inventividade do montador era exercida basicamente em jogos de novas disposições dos elementos já confeccionados.

Sabemos que o visionamento das imagens de cinema a princípio era feito com lupa e, só no ano de 1924, foi inventada a primeira mesa de montagem, a Moviola. Até os anos cinquenta, utilizam-se apenas a tesoura e a cola. A cada colagem era perdido um fotograma, pois este método exige que se debaste os lados da película que ficam em contato a fim de não fazer “pular” a imagem ou “quebrar” o filme. Somente pelas mãos de um

montador de Fellini (Leo Cattozzo) é que surge a cortadeira e a coladeira de película com fita adesiva (BARROSO, 2006, p. 1).

São do período pós-Segunda Grande Guerra as criações que seriam os embriões da tecnologia digital, que irá alterar as possibilidades pós-captação. Em 1951 surgiu o primeiro gravador de *videotape*. O equipamento consistia em câmeras, que transformavam imagens em impulsos magnéticos gravados, em fitas, que poderiam ser reproduzidas. Sete anos mais tarde surge o formato óptico desenvolvido por David Paul Gregg, que gerou posteriormente o CD e o DVD. Nos anos seguintes a tecnologia digital, onde todas as informações são transformadas em combinações binárias, conquista espaço em todos os campos. Os computadores tornam-se cada vez mais populares e chegam ao cinema.

Nas décadas de 80 e 90 o uso de bits ainda se restringe a filmes experimentais ou de repercussão em circuitos restritos. Segmentação que se altera já no final da mesma década. É de 1999 o filme *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999), um dos expoentes desta chegada da nova tecnologia. Já no ano seguinte, o filme *Dançando no Escuro*, (*Dancer in the Dark*, de Lars Von Trier, 2000), totalmente captado em vídeo, ganha o Festival de Cannes e é indicado ao Oscar.

Seguindo o avanço da captação digital, a montagem digital também se estabelece. As possibilidades de manipulação das imagens e sons se multiplicam com uma infindável possibilidade de novas combinações binárias. Práticas indo desde a recuperação de imagens com problemas de cor, até criação e multiplicação de cenários e até personagens. Atividades antes complexas tornam-se mais acessíveis e, por isso, mais usadas.

Em *Metropolis*, (*Metropolis*, de Fritz Lang, 1927), que retrata o mundo do futuro - 2026 - um grupo dominante vive na superfície da terra e um subjugado trabalha febrilmente no subsolo; uma das sequências busca representar velocidade e agitação, onde homens são obrigados a trabalhar em algo parecido com uma grande fábrica. Os recursos usados para isso são os próprios elementos de cena: homens se agitando de um lado para outro, indicadores de pressão subindo, fumaça. A montagem não é um dos elementos usados com esse objetivo. O ritmo da sequência não acompanha a intenção dramática de agitação. Os planos não são

curtos, se comparados com uma montagem de uma mesma sequência de décadas mais tarde.

Em *Nós que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos* (Marcelo Masagão, 1999), que faz um resgate histórico do século XX, uma sequência tenta representar o trabalho febril e agitado de mulheres em fábricas. Embora use elementos de documentário, imagens históricas e jornalísticas, por exemplo, enquanto *Metropolis* é uma obra de ficção, é possível encontrar semelhanças entre os filmes de Marcelo Masagão e Fritz Lang.

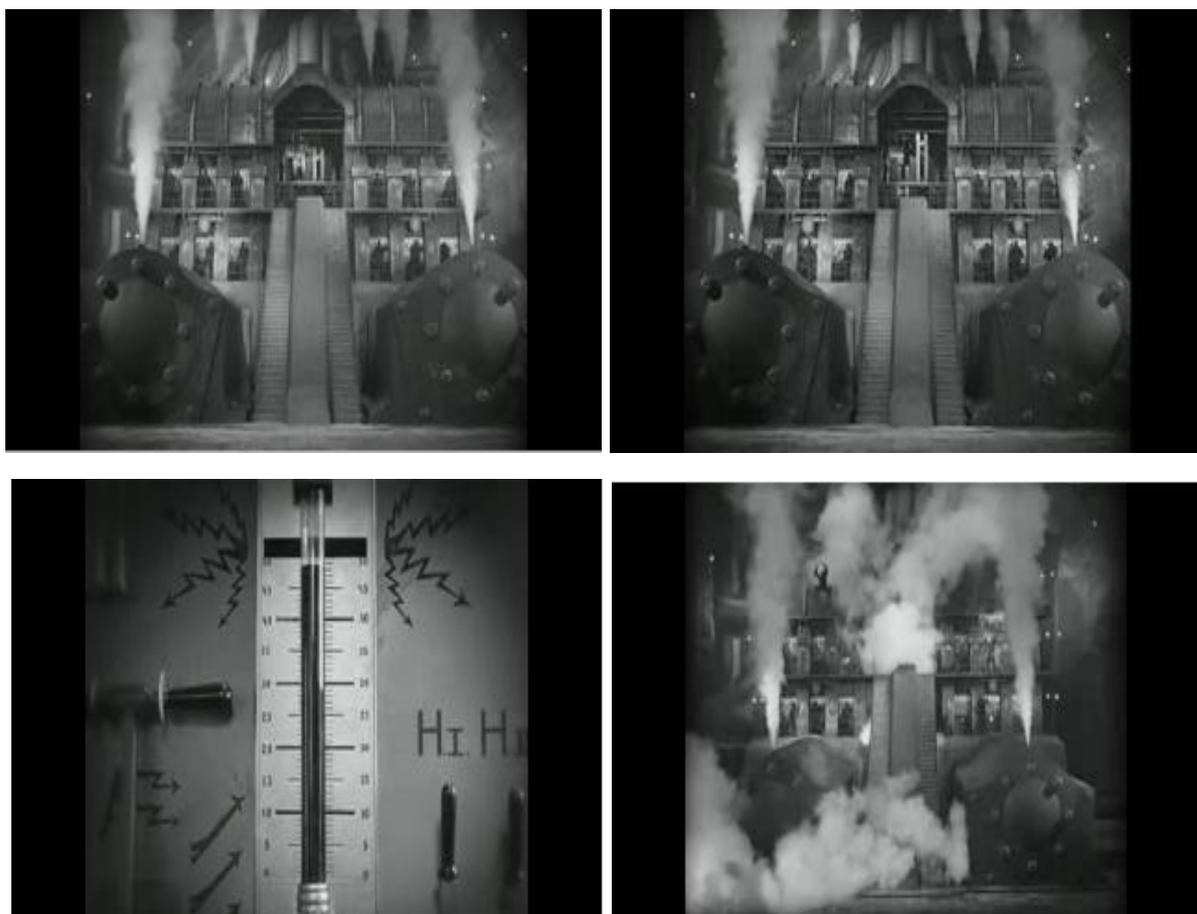


Figura 15 – Sequência do filme *Metropolis*, de Fritz Lang, 1927.

Fonte: Arquivo do autor



Figura 16 – Sequência do filme *Nós que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*, de Marcelo Masagão, 1999.

Fonte: Arquivo do autor

Em ambos os filmes existe uma intenção narrativa semelhante: representar agitação e vida sob pressão, opressão ao ser humano e ligação estreita entre esses elementos e as máquinas. A comparação é útil para ilustrar as diferenças usadas nas duas obras para representar as mesmas intenções.

Em *Metropolis*, como já foi dito, os planos não têm uma duração reduzida para imprimir um ritmo acelerado através da montagem. Os planos variam pouco, sendo ou abertos ou de detalhes e não é usado qualquer outro recurso de montagem. Já em *Nós que Aqui Estamos, por Vós Esperamos* as imagens são fragmentadas, agrupadas e sobrepostas. O quadro se compõe de vários pedaços de imagens, todos com objetos e ações reforçando a intenção narrativa. Os fragmentos de imagem têm dimensões diferentes; uma imagem serve de base, completa o quadro, enquanto outras são sobrepostas. Além disso, os fragmentos trocam constantemente, vão sendo substituídos, aumentando a sensação de movimento. Por fim, as imagens e os fragmentos estão acelerados, o que transmite velocidade.

A amplitude de recursos usados na sequência de 1999 se deve, em boa parte, às possibilidades da tecnologia digital. A montagem em computador possibilita uma facilitação na construção da sequência. As sobreposições, trocas e fragmentações exigiriam trucagens trabalhosas e demoradas da década de 20. Com a tecnologia binária, na década de 90, esse trabalho pode ser feito por apenas uma pessoa em um computador.

A tecnologia digital, segundo Mourão (2002), teve também outra consequência nas questões temporais representadas no cinema: a abertura de “janelas” que se sobrepõem no quadro, sendo possível exibir mais de uma ação ao mesmo tempo e, por consequência, mais de um tempo também. São planos de dimensões e com ações diferentes que são dispostas na tela. São também sobreposições temporais que, de certa forma, eliminam a necessidade do corte. Sem a sobreposição de imagens em janelas seria necessário cortar de uma cena, de um lugar, para a cena seguinte, de outro lugar ou de outra ação. Segundo Mourão (2002), o diretor Peter Greenway soube explorar essas possibilidades em *O Livro de Cabeceira* (*The Pillow Book*, de Peter Greenway, 1996).

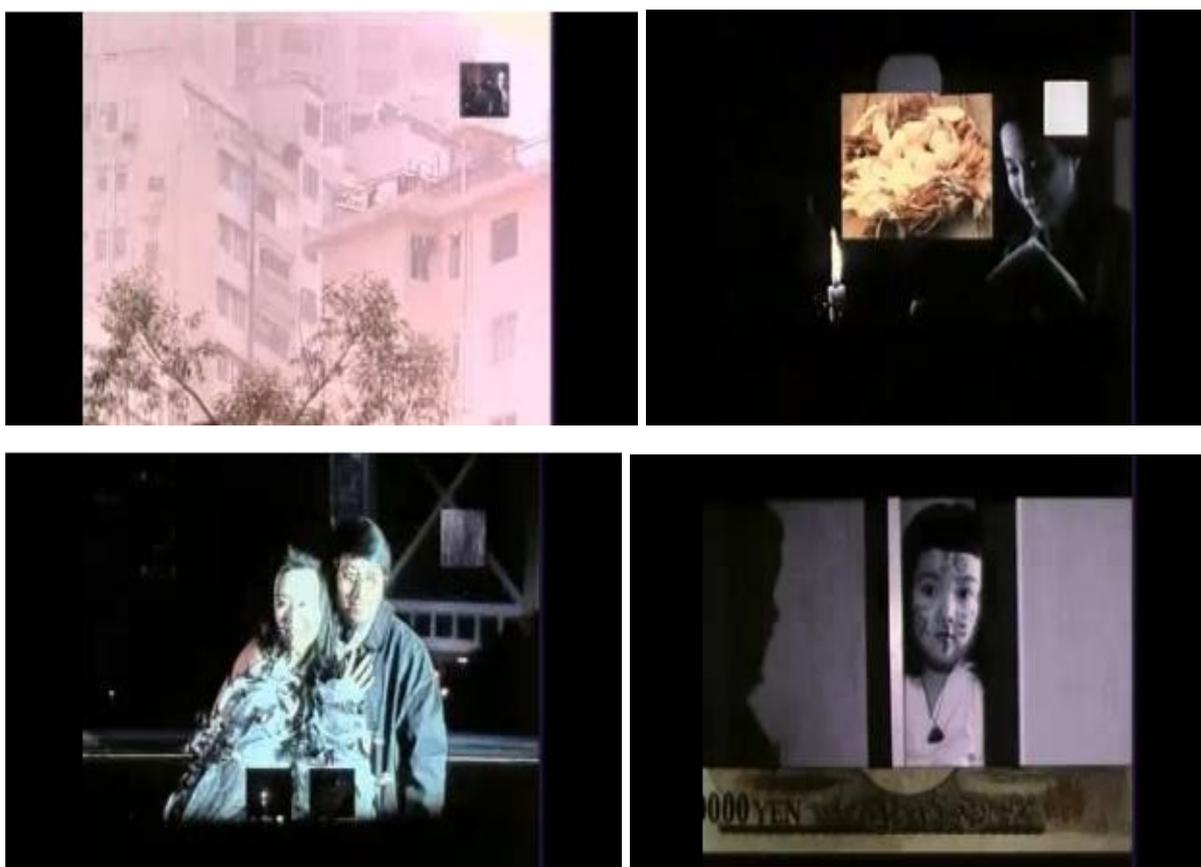


Figura 17 – Fotogramas do filme *O Livro de Cabeceira*, de Peter Greenway, 1996.

Fonte: Arquivo do autor

De alguma forma essa sobreposição de imagens, facilitada pela tecnologia digital, parece ser uma variação da montagem paralela criada por Griffith nos primeiros tempos do cinema. Com a nova tecnologia, a montagem paralela ganha outra configuração, podendo ser feita no mesmo quadro e sem a necessidade de cortes. É possível acompanhar várias ações simultâneas. Mas, se na montagem paralela de Griffith é possível acompanhar várias ações que acontecem ao mesmo

tempo em locais diferentes, nessa, é possível ir além e acompanhar várias ações que acontecem em locais diferentes em tempos também distintos.

Nas “janelas” de Greenway, por exemplo, são apresentadas ações do passado e do futuro da fábula, além de ser possível exibir também ações que estão ocorrendo ao mesmo tempo em locais diferentes. Todas simultâneas na tela em um verdadeiro emaranhado temporal. É como se, passados cerca de 100 anos, a montagem paralela ganhasse uma nova versão, graças a uma nova tecnologia - uma versão contemporânea, de acordo com a tecnologia, só agora disponível.

### 1.3 UMA INTIMIDADE DE RECURSOS

Como já foi dito, a ligação entre o cinema e o tempo é íntima. O cinema é uma construção temporal, com registros distribuídos em uma determinada duração, com um tempo próprio em suas representações, com grandes possibilidades para criar jogos entre passado, presente e futuro, ligação feita através da montagem. Tal proximidade gerou técnicas e recursos que servem especificamente para manipulações temporais ou para tratamentos com o tempo no cinema. Algumas destas técnicas também podem ser entendidas como efeitos, resultado de elaborações feitas sem captação de registro e recursos externos ao filme. O escurecimento da tela, conhecido como *fade out*, é um exemplo. No começo do cinema era obtido através do fechamento da *iris* da câmera, o que provocava um escurecimento circular gradativo das margens para o interior (Figura 7). Seu uso é associado, muitas vezes, à volta gradual da imagem, o *fade in*. O efeito ainda hoje é recorrente, embora agora seja definido e executado durante o processo operacional da montagem. É um dos artifícios usados para indicar a passagem do tempo, uma elipse temporal, na narrativa.

A montagem paralela é também dos primeiros tempos do cinema, como já se viu, e permite o entendimento de duas ou até mais ações que ocorrem ao mesmo tempo. Talvez seja esse o primeiro grande artifício criado pelo cinema para fugir da representação linear de tempo e espaço. Da mesma forma, com a distribuição de

planos, criaram-se os *flashbacks* e os *flash-forward* que permitem os saltos da narrativa para o passado e para o futuro.

Os recursos para indicar esses saltos da narrativa são muitos. A fusão de imagens é uma das técnicas mais comuns para essa indicação e ainda para aludir a elipses temporais. Através dela a passagem de tempo é facilmente compreensível para quem assiste a um filme. Trata-se de uma sobreposição de imagens em que, por algum período, tornam as imagens justapostas passíveis de compreensão.

O recurso tem variados usos na montagem para indicações ligadas ao tempo. Planos de uma mesma ação, curtos, ligeiramente sobrepostos, servem para indicar a supressão de um curto espaço do tempo. Fusões de planos maiores de ações e ambientes diferentes indicam o transcorrer de um período de tempo maior. Neste caso o mais frequente é a sobreposição de um fim do plano sobre o início do próximo, com uma breve leitura possível dos dois planos simultaneamente.

Da mesma forma se presta para indicar alteração temporal da narrativa, resgatando fatos e ações, um gradual desfoque da imagem. Nesta mesma linha o “enevoamento”, com o desfocamento apenas nas margens do quadro também já foi recurso comum para indicar uma recordação ou sonho.

Ainda nas suas origens, sem poder contar com o recurso do som, o cinema usou a indicação gráfica, o cartão, para indicar a passagem do tempo. Embora esse não fosse seu único uso, pois era através dele que os diálogos necessários para o entendimento da fábula se davam nos filmes mudos, os cartões serviam também para todo tipo de indicação temporal, sendo provavelmente o mais fácil de compreender pelo espectador.

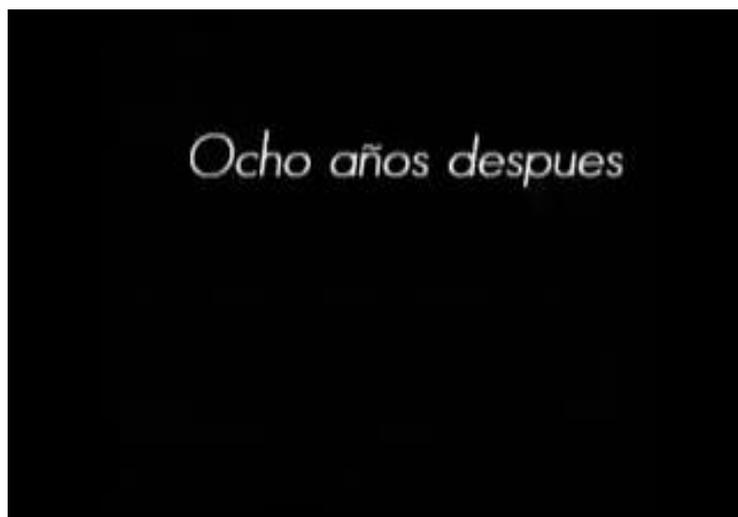


Figura 18 – Fotograma do filme *Um Cão Andaluz*, de Luiz Buñuel, 1928.

Fonte: Arquivo do autor

Mesmo em tempos de cinema digital, a indicação gráfica, escrita, ainda é recorrente, embora a tecnologia dos bits tenha também seus representantes entre os recursos. Como já se disse, é associado a ela o uso de sobreposição de múltiplos planos simultaneamente em um mesmo quadro, as janelas, que permitem um cruzamento temporal facilmente compreensível (Figura 17).

O cartão, que existe desde os primórdios do cinema, e as janelas feitas em bits, convivem. São recursos com origens cronológicas diferentes, mas que se encontram em filmes da atualidade. Esse é um encontro de montagem, feito pela montagem. É também um dos muitos possíveis na construção temporal do cinema.

## O TEMPO

Aos assistir a um filme envolvente, o espectador mergulha em uma sala escura, absorvido por imagens e sons, esquecendo por completo o tempo e não poucas vezes sai da sala de cinema satisfeito, com a sensação de que o filme durou bem menos do que as quase duas horas que consumiu sua atenção, apontadas pelo marcador do relógio.

Muitas são as questões envolvendo o tempo na aventura de uma sessão de cinema, a começar pelo que se entende por tempo, passando pelas dúvidas sobre os vários tempos que se vive simultaneamente, e percepções temporais que se ligam, mas não se limitam ao cinema.

### 1.4 OS TEMPOS PARA ENTENDER O TEMPO

Definições isoladas nos dão visões parciais e incompletas do tempo. Embora facilitem de alguma forma a compreensão, não contemplam as muitas possibilidades relacionadas ao tema. Entender o tempo exige uma compreensão de questões ligadas a vários campos de conhecimento, bem como de entendimentos múltiplos sobre o próprio tempo. Hélio Jaguaribe (2003) ao tratar da história do tempo em um artigo publicado no livro *Tempo dos Tempos*, indica a complexidade da tarefa: “A dificuldade em explicar o que é o tempo decorre do fato de que todas as explicações possíveis são necessariamente circulares, ou seja, implicam defini-lo mediante referências ao próprio tempo (JAGUARIBE, 2003, p. 156).

Ao tratar de questões temporais nas imagens, da mesma forma que Jaguaribe, Jaques Aumont diz que muitos são os tempos e que todas as suas manifestações e formas podem ser vivenciadas separadamente, mas que todas estão implicadas. A compreensão depende do entendimento do conjunto. “Não há, pois, tempo absoluto, mas tempo geral (Jean Mitry) que relaciona todas as nossas experiências temporais a um sistema de conjunto que as engloba” (AUMONT, 1993, p. 106).

Aumont (1993), tratando da representação temporal, distingue vários tempos: o tempo biológico, que regula os grandes ritmos naturais; o tempo mecânico registrado, que é medido pelo relógio e, por fim, a experiência temporal. Esta última, do campo da psicologia, abarca o sentido do presente, o sentido de duração, o sentido de futuro e o sentido de sincronia e assincronia. Destes, é o sentido de duração que o autor diz ser o que em geral entendemos por tempo.

A duração é sentida [...] com auxílio da memória a longo prazo, como uma espécie de combinação entre a duração objetiva que escoça, as mudanças que afetam nossos perceptos durante esse tempo e a intensidade psicológica com a qual registramos aquelas e essas (AUMONT, 1993, p. 106).

Outras concepções são possíveis e também integram o conjunto de conceitos necessários para um amplo entendimento do tempo. O tempo próprio do cinema, por exemplo, referido no capítulo anterior e que, conforme Mourão (2002), é representado e depende da organização de imagens e sons feita pela montagem.

É de uso amplo ainda no censo comum o tempo como referência ao período de vivência. Expressões como “coisas do nosso tempo” e “de outro tempo”, em substituição ao presente ou ao passado, são ilustrações do cotidiano desta concepção. Uma noção que se refere a um período histórico.

O conceito referente a um período histórico, bem como os demais, carrega a ideia de duração que, por sua vez, está associada a um movimento, a um passar, um transcorrer. No senso comum esse transcorrer se faz no passar de unidades arbitrárias de tempo, como minutos e segundos. Historicamente o estabelecimento destas unidades básicas, breves, segundo Oliveira (2003), se deve a uma necessidade de encadeamento compassado de vozes para apresentações musicais nos mosteiros medievais.

Essa necessidade que nasceu artística foi a base de uma revolução científica no estudo do movimento, ao permitir também a concepção “do tempo como uma

sucessão linear de unidades de extensão arbitrariamente pequena ou mesmo nula, os instantes” (OLIVEIRA, 2003, p. 45).

A ideia de instante, tão corriqueira e despercebida no cotidiano, é base de debates e estudos para a filosofia. D'Amaral (2003) acredita que uma valorização ao que está por vir na ação do agora, no cotidiano contemporâneo, faz com que se viva um fluxo futuro-presente e não passado-presente. Oliveira sintetiza um de seus conceitos dizendo que “o tempo seria antes de tudo uma linha de instantes, estendendo-se do passado ao futuro, uniformemente percorrido pelo 'agora', pelo momento presente” (OLIVEIRA, 2003, p. 49).

A concepção inicial com propósito rítmico e artístico, as ideias de valorização de passado e futuro ou ainda como ponto de ligação entre o agora, o que será e o que foi têm em comum a ideia do transcórre. O instante está associado ao deslocamento, ao movimento e instante, duração e movimento remetem a um conceito necessário para uma contextualização do que se refere ao tempo: a velocidade.

#### **1.4.1 Um tempo acelerado**

A sociedade atual imprime ao sujeito uma percepção de tempo numa velocidade sem precedentes. Essa velocidade é resultado de fatores de vários campos: a tecnologia disponibilizando um volume quase infinito de formas de acesso à informação, o aumento do volume de informação e a necessidade de desenvolvimento de múltiplos papéis, simultâneos, para o sujeito. “Vivemos assim nessa época intensamente inquietada pelo tempo, que se tornou um mandamento: a velocidade” (D'AMARAL, 2003, p. 17).

A velocidade permeia múltiplos campos de atividade humana e é figura temporal presente rotineiramente no cotidiano da atualidade. A pressa e um, muitas vezes, angustiante planejamento de múltiplas atividades, são exemplos desta ideia. A velocidade torna-se assim uma configuração temporal frequente, associada a

aflições do sujeito contemporâneo. Angústia que se faz presente também na incompreensão do próprio tempo.

Santaella (2007) em *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade* aponta o contexto que se insere e a pertinência da questão da velocidade e do tempo.

À aceleração da história, resultante de uma multiplicação de acontecimentos que atravancam tanto o presente quanto o passado próximo, e às figuras do excesso como modalidades essenciais da contemporaneidade Augé (ibidem, p. 32) [Referência à citação ao livro “Lugar não lugar”, de Marc Augé, 1992] deu o nome de 'supermodernidade'. São pelo menos três as transformações ou figuras do excesso que ela implica:

- A superabundância factual e as dificuldades que esta coloca para o pensamento do tempo.
- O excesso de espaço que é paradoxalmente correlativo ao encolhimento do planeta (...)
- A figura do ego, quem vem sendo debatida por filosofias e teorias de todos os calibres... (SANTAELLA, 2007, p. 173).

A velocidade e seu ritmo acelerado são um dos traços temporais mais visíveis da contemporaneidade e não apenas no campo acadêmico, mas não é único. A multiplicidade temporal é uma realidade. O sujeito contemporâneo convive com numerosas questões temporais que lhe exigem, mesmo que sem um perfeito entendimento conceitual, uma flexibilidade temporal. São vivências que vão muito além de um passado, presente e futuro em ordem linear.

Castells em *A Sociedade em Rede* (2003) dá alguns exemplos destas vivências implicadas numa flexibilidade temporal: o mercado de ações com transações feitas em segundos, flexibilização de jornada de trabalho, negação da morte e culto a eterna juventude.

As questões temporais indicadas por Castells (2003) fazem partes de vários campos de conhecimento e do cotidiano. Estão presentes também na arte e no cinema. Nas fábulas projetadas na grande tela são comuns personagens com o cotidiano de muitas experiências temporais simultâneas. *Pulp Fiction – Tempo de Violência* (*Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino, 1994) ilustra bem este conceito. A narrativa do filme apresenta histórias com cronologia não linear, não causal: em

uma, os gangsteres Vincent Vega (John Travolta) e Jules Winnfield (Samuel L. Jackson) devem fazer uma cobrança que termina em chacina; em outra história, o mesmo personagem leva a mulher do chefe (Uma Thurman) para se divertir. Na terceira, Butch Coolidge (Bruce Willis) é um boxeador que tenta enganar a máfia do jogo.

A abundância de fatos da sociedade mencionada por Santaella está retratada na obra. Isso se expressa, entre outras formas, através da multiplicidade de ações protagonizadas por um mesmo personagem. Vicente Vega, interpretado por John Travolta, por exemplo, vive múltiplas ações na narrativa, entre elas as já mencionadas cobranças encerradas em chacina e missão de entreter a mulher do chefe. A obra tem uma representação temporal que corresponde às noções e vivências temporais da sociedade contemporânea referidas por Santaella (2007) e Castells (2003).

“O pensamento contemporâneo está moldado por uma complexidade que o diferencia radicalmente da estrutura de pensamento linear dominante antes da revolução tecnológica” (MOURÃO, 2002, p. 37). A montagem está inserida neste contexto. É através dela que a não causalidade é construída, emaranhando passado, presente e futuro. Na obra a montagem constrói um tempo fílmico não linear, as sequências de cada uma das três linhas narrativas da fábula não estão em uma ordem de passado-presente-futuro. Cada linha narrativa está em descontinuidade cronológica e todas as ações se intercalam, se misturam e se sucedem também sem uma linearidade.

A montagem transparente, ainda frequente no cinema contemporâneo a *Pulp Fiction – Tempo de Violência*, não é predominante na obra. A construção temporal, com saltos do presente para o passado, do passado para o futuro e do futuro de volta ao passado não é feita com o objetivo de facilitar a compreensão narrativa. A intenção parece tornar essa construção mais um atrativo da obra, onde o espectador deve ir juntando as peças da fábula, quase como um jogo. Missão que se torna ainda mais complexa quando se observa que são três ações narrativas - três tempos - e as três em constantes alterações entre passado, presente e futuro. Muitos tempos e nenhuma ordem facilitadora aparente.

Mesmo que não seja a montagem transparente a que se destaca na obra como um todo, alguns dos seus elementos estão presentes. A distribuição dos planos

dentro das sequências é causal e a construção temporal da narrativa das sequências é linear. Além disso, em sua maioria, os cortes não pretendem ser perceptíveis, respeitando o princípio da invisibilidade.

O emaranhado temporal é criado através da disposição de sequências em paralelo, onde são mostradas alternadamente duas ou mais ordens de coisas sem elo cronológico. Tal construção sugere uma variação da montagem expressiva. A distribuição dos planos, criando um jogo cronológico a ser montado pelo espectador, acrescenta outro sentido aos planos. Os planos e as sequências tornam-se, além de elementos constitutivos da fábula, partes de um quebra-cabeça narrativo, através do embaralhamento da ordem temporal dos acontecimentos.



Figura 19 – Sequência do filme *Pulp Fiction – Tempo de Violência*, Quentin Tarantino, 1994.

Fonte: Arquivo do autor

#### 1.4.2 Os finitos e infinitos tempos

O pensamento linear dominante referido por Mourão (2002) é contemporâneo da também dominante concepção do tempo linear, com começo e fim, constituído de passado, presente e futuro, nesta ordem. Porém esta não é, e nem foi, a única forma de conceber o tempo. Já na Grécia antiga, no campo da filosofia, existia o ciclo temporal. O conceito que tem sua origem associado a fenômenos naturais como as marés ou as fases da lua, se faz sem um início e um fim e sim com sucessivos e até eternos recomeços. O tempo cíclico dos gregos está associado a uma ideia de perfeição, da qual o círculo e os movimentos dos corpos celestes servem de base. É também do campo da filosofia o conceito de tempo imóvel, do instante eterno. Nele não há duração, nem o antes ou o depois. É como um eterno presente.

Ao tratar da história do tempo, Jaguaribe (2003) nos diz que a concepção linear do tempo tem uma concepção religiosa associada, entre outras coisas, ao fim do mundo e ao fim dos tempos. Essa concepção, segundo ele, persiste até nossos dias, mas passando de uma versão religiosa para uma concepção profana. Da mesma forma o tempo circular dos gregos volta séculos depois.

Um novo entendimento circular do tempo, entretanto, surgiu de início com Nietzsche e sua concepção da morte de Deus e do eterno retorno. Contemporaneamente, as teorias cosmológicas de George Gamov e W.R. Bonner sustentam a tese de um infinito processo circular de explosão (o Big Bang), expansão (inflation), reconcentração (big crunch) e nova explosão do cosmo. (JAGUARIBE, 2003, p. 160)

Estas muitas concepções da ordem do tempo não são apenas do campo da física e da filosofia, permeiam a psicologia e a sociologia, por exemplo, e estão presentes também na arte. Nela, são muitos os caminhos e as configurações da representação temporal. Representações essas que surgem junto com a expressão artística humana.

## 1.5 O TEMPO NO CINEMA - DAS CAVERNAS AOS BITS

A história do tempo na arte pode remontar há pelo menos 14 mil anos, se considerarmos as pinturas rupestres da região de Altamira na Espanha. O desenho de uma série de animais inclui o primeiro registro de que se tem notícia de uma representação de movimento em um desenho.

Só é possível entender uma pintura rupestre como pertencente a um histórico do tempo, tendo como referência que a representação de um movimento é implícita à ideia de tempo - concepção indicada por Aumont; para ele o tempo é inerente ao movimento. “Supor que possa existir uma fração de tempo, por menor que seja, sem movimento, torna a noção de movimento inexplicável” (AUMONT, 1993, p. 232).

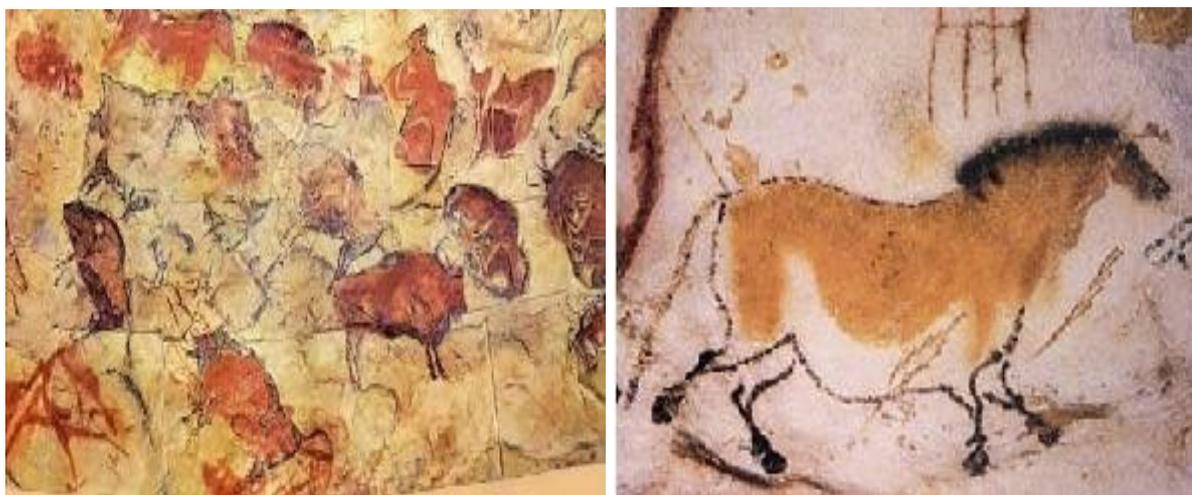


Figura 20 – Fotografias de pinturas rupestres da caverna de Altamira, na Espanha e Lascaux, na França.

Fonte: Arquivo do autor

As figuras de Altamira, assim como todas as representações artísticas dos primeiros homens, é o começo de uma relação muito estreita entre a arte de representação visual e o tempo. A pintura carrega informações acerca do tempo. Isso por pretender ser a representação de um ponto do fluxo temporal, um instante,

ou mesmo de vários instantes sucessivos. Esta junção temporal múltipla e simultânea está no cubismo, por exemplo, que ao fragmentar as formas dá múltiplos pontos de vista, cada um com seu próprio tempo e todos diferentes entre si.

É na Idade Média que a questão do tempo na pintura passa a ganhar especial atenção. A pintura da época pretendia ter um referente real. Até mesmo as pinturas religiosas eram tratadas como se tivessem ocorrido. Anjos, santos e divindades ganhavam traços que tentavam impor uma conotação realista e em boa parte das vezes pretendiam ilustrar um acontecimento. Este estilo naturalista se viu então em um dilema: representar todo o acontecimento ou apenas um determinado momento. Aumont (1993) relata que a solução desta encruzilhada foi engendrada no fim do século XVIII com a criação do conceito de *instante pregnante*.

### 1.5.1 Do pregnante ao qualquer

A proposta da teoria pregnante - assim chamado por Gotthold-Ephraim Lessing em 1766 - diz ser possível representar todo um acontecimento através de um instante, desde que esse instante seja significativo, que contenha a “essência do acontecimento”. Essa é uma concepção estética, sem correspondência à realidade fisiológica, mas que serviu de resposta ao dilema da época (AUMONT, 1993, p. 232). Até então a questão temporal envolvia o campo da estética e da filosofia.

O próximo passo deste debate surge graças à tecnologia. A questão temporal na imagem ganha novo rumo com o surgimento da fotografia. O conceito reinante de instante pregnante dá lugar, ou passa a dividir o debate, com a ideia do instante qualquer.

O aparecimento da fotografia, por volta de 1860, permitiu a representação de um dado momento de um acontecimento com um caráter de autenticidade. A partir da fotografia se reviu a noção da pintura que passou a ser percebida como uma representação figurada, totalmente reconstruída de uma realidade. A possibilidade de captação de um instante qualquer através da fotografia está envolta numa ideia de autenticidade, que passou a ter valor estético superior até, em alguns períodos -

a partir do fim do século XVIII - do que o valor atribuído ao sentido da imagem (AUMONT, 1993). “O que está em jogo na oposição instante-pregnante/ instante qualquer é menos a possibilidade técnica de interromper o visível do que a oposição entre duas estéticas, duas ideologias de representação do tempo na imagem fixa (AUMONT, 1993, p. 233).

Tanto na pintura quanto na fotografia a noção de representação de um instante carrega implícita a síntese de vários instantes. Na pintura isso se dá através da construção da representação figurada de um instante que, na busca da síntese de um período, reúne fragmentos de vários outros instantes. Na fotografia não é diferente. O momento captado tem informações que o ligam a outros instantes, anteriores ou posteriores. Nos dois casos, na pintura e na fotografia, existe já uma justaposição, um cruzamento de informações temporais. Trata-se de uma composição com elementos do que passou e o que está por vir, o que em algum momento se chama passado, presente e futuro.

O que foi, o agora e o que está por vir são instâncias diferentes e juntas remetem a uma ideia de transcorrer. Da mesma forma que o tempo está implícito no movimento não parece possível conceber o movimento sem o tempo. Duas noções que se completam na ideia já referida do transcorrer. O passar do tempo, marcado por anos, dias, segundos ou instantes faz parte da concepção de passado, presente e futuro: o que foi, o que é, e o que está por vir. Este transcorrer está associado à noção de continuidade, que pode ser observada sem esforço no cotidiano em músicas que entoam que “o tempo não pára”<sup>3\*</sup> e em expressões populares como “um dia após o outro”.

Mas a concepção de passado-presente-futuro, como já foi dito, não se dá apenas nesta ordem, menos ainda nas representações e suas questões temporais no cinema. São muitas as combinações temporais possíveis e nessa espécie de jogo de temporalidades a imagem-movimento criou outras possibilidades.

### **1.5.2 O movimento e seus novos tempos**

---

<sup>3</sup> Música de Cazuza e Arnaldo Brandão, originalmente lançada em 1988, no álbum *O Tempo Não Pára* e posteriormente regravação por Barão Vermelho e Zélia Duncan.

Com o surgimento do cinema, a imagem-movimento, as questões da representação temporal se ampliam, se multiplicam e alteram os dados referentes à representação do instante. O tempo passou a ser representado sem a necessidade de escolha de apenas um instante - prenhe ou não - e o instante qualquer também se altera, se multiplica, em muitos instantes sucessivos com os fotogramas.

Foi o cinema que, com a prática e em seguida com a teoria da montagem, permitiu, em primeiro lugar, ampliar a noção de tempo sintetizado à imagem mutável e depois voltar à síntese do tempo na imagem fixa para repensar-lhe as modalidades (AUMONT, 1993).

O tratamento dado às questões temporais no cinema através da montagem perpassa o desenvolvimento da narrativa. O objetivo de contar uma história não estava disseminado nos primeiros tempos. O caráter era basicamente documental ou científico. O encontro entre os filmes e a narrativa foi construído por caminhos que passam, inclusive, pela necessidade de legitimação do cinema como arte.

No fim do século XIX e início do século XX as formas de arte tidas como nobres eram o teatro e o romance, o cinema buscou meios de contar grandes histórias como forma de legitimação. Tanto é que na França, em 1908, foi criada a Sociedade do Filme de Arte, “cuja ambição era reagir contra o lado popular e mecânico dos primeiros filmes” (AUMONT, 1995, p. 91).

Mesmo não existindo um consenso sobre isso, a Georges Méliés é atribuído por muitos historiadores, o título de criador do filme narrativo, mas Aumont (1995) acredita que o encontro entre cinema e narrativa era inevitável. Para ele, mesmo uma fotografia já tem em si uma narrativa, assim como qualquer objeto é uma representação social, que evoca em quem vê o universo a que pertence, mais ainda a imagem em movimento. “[...] a imagem em movimento é uma imagem em perpétua transformação, que mostra a passagem de um estado da coisa representada para outro estado, o movimento exige o tempo. A representação no cinema é uma representação em devir (AUMONT, 1995, p. 91). O autor constrói uma ligação entre a narrativa e a montagem, passando pela questão do tempo ao dizer que foi o cinema, graças às imagens em movimento, quem criou os conceitos de duração e transformação.

Nos primeiros filmes as questões temporais e espaciais diegéticas já existem, mas não parecem estar ainda elaboradas. Mesmo sem usufruir a montagem em

toda amplitude, o cinema já tinha e usava de maneira incipiente, as noções de alteração temporal.

Apesar das inovações criadas por Griffith - como já referido no primeiro capítulo, a montagem paralela, por exemplo - o cinema de narrativa clássica é marcado pela linearidade, homogeneidade e clareza, com o objetivo de deixar a história o mais compreensível possível. O predomínio é da causalidade, onde um plano vai suceder e explicar o anterior. São as sequências em tempo real, em que a duração da projeção é igual à duração ficcional, e as sequências comuns, que comportam elipses temporais mais ou menos importantes, constituem os filmes. Neste contexto ações paralelas e saltos temporais são possíveis, mas são geralmente marcados e anunciados ao público com recursos como fusões e escurecimento da tela (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1992).

O cinema ainda está nas primeiras décadas de existência, mas já tem uma hegemonia. Os filmes, em sua maioria, não fogem do modelo linear da narrativa. A hegemonia tem em si a clareza e facilitação da compreensão para o espectador, mas, havendo uma hegemonia, é natural o surgimento de dissidências e contestações. O cinema também buscou outros caminhos.

Contrário a essa lógica do cinema norte-americano, da necessidade da compreensão como prioridade, o cinema russo das primeiras décadas do século passado opta pela valorização da expressão. “Em seu conjunto as histórias sempre são claras, mas nos detalhes os cineastas soviéticos preocupam-se menos em preservar a coerência e a continuidade dos encadeamentos espaço-temporais do que em despertar o espírito e a paixão do espectador” (VANOYE e GOLIOT-TÉLÉ, 1992, p. 29).

Se por um lado a lógica linear da causa e efeito é sacrificada, por outro, o cinema expande as possibilidades e as manipulações temporais através principalmente, mas não apenas, da montagem.

A sequência do carrinho de bebê na escadaria de *Encouraçado Potemkin* (Figura 8) relatada no capítulo anterior é mais uma vez exemplo deste sacrifício da clareza em nome da expressividade. Não se sabe o tempo transcorrido no despencar do carrinho, mas não há dúvidas quanto ao desespero da mãe e nem da angústia passada ao espectador.

### 1.5.3 O tempo na dissidência européia

A Europa também tem seu movimento na contramão do cinema clássico dominante americano. A ideia de um cinema arte, sem a obrigatoriedade narrativa, é da França, também da década de 20. Essa primeira vanguarda francesa é marcada pelo amplo uso de recursos de manipulação temporal como câmera lenta e montagem acelerada. É a deformação do tempo representado. Efeitos esses que permitiam a criação de universos fantásticos por cineastas como Jean Epstein e Louis Delluc (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1992).

Se a primeira vanguarda é impressionista, a segunda é dos dadaístas e surrealistas. E é em meio às imagens de impacto, do anarquismo e da provocação dos filmes dos dadaístas, que a montagem acelerada se apresenta em filmes como *Entreato* (*Entr'acte*, de René Clair, 1924). Mas são dos surrealistas dois dos filmes que, segundo Vanoye e Goliot-Lété (1992), vão lançar as bases de narrativa não clássica; Em *Um Cão Andaluz*, de Luiz Buñuel, e *A Idade do Ouro*, (*L'Age d'Or*, de Salvador Dalí, 1930) a lógica linear dá lugar à ruptura e é deliberada a confusão entre objetividade e subjetividade (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1992).

Em *Um Cão Andaluz* a questão temporal está inserida na proposta de ruptura. Como relatado no capítulo anterior, as montagens transparente e expressiva são usadas na obra para estabelecer, entre as sequências e os planos, uma descontinuidade de tempo. É através do uso de ambas que é possível reproduzir na obra um tempo em muito semelhante ao dos sonhos. Um tempo onírico sem linearidade.

A concepção de um tempo onírico no filme é possível se for levado em conta a proximidade entre cinema e sonhos. “O parentesco existente entre o universo do filme e o do sonho foi frequentemente apercebido e analisado e todos nós, frequentadores do cinema, obscuramente identificamos sonho e filme.” (MORIN, 1956, p. 97). Metz (1980), autor de *O Significante Imaginário - Psicanálise e Cinema*, também partilha essa percepção:

[...] o fluxo fílmico assemelha-se mais ao fluxo onírico do que os outros produtos da vigília. É recebido, já o dissemos, num estado de menor vigília. O seu significante próprio (as imagens sonoras e em movimento) confere-lhe certa afinidade com o sonho, visto que coincide de entrada com o significante onírico num dos seus traços maiores, a expressão “por imagens”, a capacidade de figurabilidade, segundo o termo de Freud. (METZ, 1980, p. 129).

A questão onírica está intrincada com as questões temporais do filme. O tempo representado na obra de Buñuel busca aludir ao tempo onírico. Um tempo sem lógica definida ou, visto de outra forma, com várias formas possíveis. Há espaço para o tempo descontínuo, para o circular e mesmo o causal. Tal como nos sonhos, em *Um Cão Andaluz* essas representações temporais se mesclam, interagem e se sobrecolocam. A sequência da bicicleta (Figura 9), com a causalidade de alguns cortes e a descontinuidade de outros, como se tratou no capítulo anterior, é um exemplo deste conceito.

Além da descontinuidade temporal provocada através da distribuição de planos e sequências, o filme explicita essa deliberada intenção de confundir a temporalidade narrativa com o uso de cartão referindo o tempo. Ainda no começo da obra uma frase na tela indica a passagem de oito anos e separa duas sequências. Na cena anterior à indicação, o olho de uma mulher é cortado com uma navalha por um homem. Na sequência que segue ao cartão, um homem anda de bicicleta pela rua.

As duas sequências parecem não ter qualquer ligação narrativa. A indicação da passagem dos oito anos parece ser usada apenas para criar uma maior sensação de desconforto. No filme onde o autor buscou fugir de ligações possíveis entre as sequências na tentativa de reproduzir um sentido onírico, a indicação da passagem do tempo é como uma ironia com o uso linear do tempo no cinema dominante da época.

Neste mesmo agrupamento de sequências de *Um Cão Andaluz* existe um salto temporal que indica um ciclo. Após a sequência do homem que anda de bicicleta pela rua, é apresentada uma sequência com uma mulher que está em um quarto e vai até a janela onde olha para o homem que anda e cai da bicicleta na rua.

Aparentemente trata-se da mesma mulher que teve o olho cortado antes do cartão indicativo da passagem de oito anos e nesta segunda aparição o olho da mulher está intacto, o que faz o espectador crer ser uma ação anterior ao ferimento. Assim a narrativa se faz com o corte do olho, que pode ser aqui entendido como presente, indicação de passagem de oito anos, o passeio de bicicleta em um tempo indeterminado e, por fim, a mulher espiando na janela, o passado. A volta da mulher à cena retoma a narrativa da primeira sequência, como que completa um círculo, o tempo em ciclo.





Figura 21 – Sequência do filme *Um Cão Andaluz*, de Luiz Buñuel, 1928.

Fonte: Arquivo do autor

Para tornar o entendimento do tempo do filme ainda mais complexo, se soma ao jogo temporal destas sequências, a “confusão” temporal interna da sequência da bicicleta, onde um plano, com o personagem à noite e no sentido contrário, é sobreposto aos demais que são ambientados durante o dia, conforme foi referido no capítulo anterior (Figura 9).

A questão temporal, descontínua e deliberadamente confusa, em *Um Cão Andaluz*, foge do contexto dos filmes comerciais dominantes de então. Mesmo com exceções, o cinema norte-americano e a sua construção causal, são dominantes. Ainda assim elementos deste cinema mudo de grande público estão presentes na obra. A indicação gráfica da passagem do tempo é originária das obras da época em que o som ainda não estava disponível, embora Buñuel se aproprie do popular cartão indicativo para subverter o seu uso tradicional. A indicação gráfica que em geral esclarecia, no filme confunde.

O uso de uma indicação gráfica para a passagem do tempo neste contexto de confusão temporal indica ainda a intenção de não deixar dúvidas ao espectador quanto à manipulação do tempo no jogo surreal que está sendo proposto; uma indicação ambígua, que funciona como um alerta, mas o faz já provocando um desconforto. Ambiguidade que, mais uma vez, repete a proposta onírica pretendida pelo autor.

#### **1.5.4 Novos jogos com o passado**

As questões temporais e as possibilidades da montagem para criar sensações ganham amplitude ainda maior graças a cineastas europeus da segunda metade do século XX. Jean-Luc Godard e Alain Resnais estão entre os diretores, que nos anos 50 e 60, apostaram nas possibilidades da montagem para exprimir alterações temporais dentro de suas obras. Em *O Ano passado em Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, de Alain Resnais, 1961), por exemplo, o tempo assume contornos e configurações que passam pela montagem, mas que vão além dela.

Na fábula, onde o narrador (Giorgio Albertazzi) é apaixonado pela mulher (Delphine Seyrig), que está em um luxuoso hotel europeu, o tempo tem um papel intrincado. A história gira em torno da dúvida alimentada durante toda a obra acerca de um envolvimento no passado entre os dois personagens. Assim o passado é presente em toda a narrativa. O desenrolar se dá em uma mistura de presente e passado, onde o que passou tem relevância preponderante, mesmo em ações do “agora” na fábula.

O tempo é trazido para um destaque quase como um personagem. Um personagem que bem poderia ser configurado como memória, já que está ligado ao passado e é durante toda a narrativa referido e posto em dúvida. As outras manifestações temporais, como o próprio tempo fílmico, são elementos usados para dar a essa memória um papel de destaque. A construção calcada no passado se faz com todos os elementos cinematográficos colaborando para essa intriga temporal. A decupagem privilegia em vários momentos planos-sequência. A montagem, por sua

vez, privilegia planos longos. Essa combinação, aliada à narração, possibilita um mergulho ao passado.

Na sequência inicial um passeio desvenda detalhes de uma “lúgubre mansão de outra época”, como indica o narrador.





Figura 22 – Sequência do filme *O Ano passado em Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*), 1961, de Alain Resnais.

Fonte: Arquivo do autor

Através dos objetos de arte e antiguidades do corredor, a sequência conduz o espectador ao passado através do que já não está nos corredores. Isso se dá através de uma sucessão de planos-sequência e a locução que vai referindo o que passou e tendo seu volume baixado gradualmente. São poucos os cortes e sempre ligando um plano em movimento a outro do mesmo formato e também a se desenrolar pelos corredores repletos de objetivos antigos.

Passado e presente estão juntos na sequência. O corredor vazio é o presente conduzindo ao passado. A sequência termina em uma sala cheia de pessoas, mas graças à dupla temporalidade da sequência do corredor não é permitido ao espectador saber se o que está por vir um - espetáculo onde a platéia está imóvel e sentada - é passado ou presente.

Na obra, os *raccords* não chocam nem criam sentidos aos planos. Os cortes espaçados reforçam a intenção de um lento transcorrer, que lembra em muito a ideia

do senso comum de tempo. Desta forma parece ser a montagem transparente a mais presente no filme.

Reação diferente provocam os cortes de *Acossado*, contemporâneo de *O Ano Passado em Marienbad* e que, conforme se viu no capítulo anterior, provocam em vários momentos estranhamento pela quebra da continuidade da cena. No filme de Godard a montagem tem como enfoque o ritmo com a interrupção constante das ações unindo planos de ângulos muito próximos, o que resulta em uma agilidade que reforça a narrativa

*O Ano Passado em Marienbad* e *Acossado* estão inseridos em um período artístico e histórico de vanguarda. Em comum aos dois filmes, a ruptura de padrões presentes na maioria dos filmes da época.

O tempo no cinema não é apenas um tempo compressível e dilatável. É também reversível. A circulação faz-se sem entraves, do presente para o passado, por intermédio, não raro, da fusão, que nesse caso comprime não o tempo que passa, mas o que passou (MORIN, 1956, p. 75).

Nos dois filmes a representação do tempo, em suas varias configurações, ganham novos tratamentos. As duas obras ajudaram a ampliar as possibilidades temporais do cinema.

### **1.5.5 O futuro no cinema**

Se em *Ano Passado em Marienbad* o passado tem preponderância, em *2001 - Uma Odisséia no Espaço* é o futuro que ambienta a fábula. E se filmes com a narrativa focada no que passou como o de Resnais são raros e, por isso, ganham um caráter quase experimental, exigindo uma carga de conhecimento maior do espectador para que ocorra entendimento, obras focadas no futuro são populares. Tanto é que o cinema possui uma categoria própria para eles: a ficção científica.

Embora a denominação não seja a mais precisa, o gênero ficção científica aqui interessa como referência a tramas que se ambientam em um tempo que está por vir, centrados na ciência ou não.

Em *2001 – Uma Odisséia no Espaço*, como já referido no capítulo sobre montagem, é uma referência pelas inovações que apresentou quando de seu lançamento. Inovações técnicas como o uso de *steadycam* e estilísticas como um ritmo narrativo lento, divergente do reinante no cinema comercial norte-americano da época. Embora tenha uma construção causal e os *raccords* pretendam ser transparentes, alinhados na construção clássica americana, ainda assim a montagem tem papel relevante neste contexto temporal.

A montagem da obra que privilegia longos planos, cortes distribuídos com economia e principalmente o silêncio (aí incluída também a economia nos diálogos e o amplo aproveitamento da trilha sonora), parece seguir a proposta futurista da narrativa. Assim a montagem reitera uma ideia de futuro que no imaginário da época era sonhado como tranquilo, equilibrado e silencioso.

Vaz (2003), ao tratar das mudanças do que se entende por futuro no livro *Tempo dos Tempos*, diz: “Fiéis ao progresso e à revolução, sonhávamos com o advento próximo de uma sociedade igualitária, que asseguraria a liberdade de todos e a erradicação - ou ao menos a atenuação - das mazelas humanas” (VAZ, 2003, p. 73).

O filme de Kubrick está também inserido em um período histórico de deslumbramento com conquistas especiais da humanidade. Americanos e soviéticos viviam, desde o final da década de 50, uma disputa onde as conquistas especiais faziam parte. Em 1968, ano do lançamento do filme, o homem se preparava para pousar na lua, o que viria a acontecer no ano seguinte. Aspectos científicos na obra estão alinhados com este contexto. O tratamento dado ao silêncio no filme, por exemplo, pode ser ligado ao conhecimento científico de vácuo e ausência de som no espaço. Assim a montagem que colabora com esses aspectos no filme está inserida no imaginário da época. É através dela, embora não apenas com ela, que a obra entra em sintonia com o que se imagina como futuro no final da década de 60 e início da de 70. Cinema e imaginário têm ligações e é possível supor que cinema e o imaginário trocam, interagem.

Nessa construção mútua estão também as noções ligadas à percepção do tempo. “Os filmes dilatam ou demoram os momentos intensos que atravessam, como raios, a vida real” (MORIN, 1956, p. 73).

A obra de Kubrick ambientava o futuro e agora, observada como algo do passado, é percebida como referência, entre outros motivos, pela influência que teve sobre outros filmes da mesma vertente como *Contatos Imediatos do 3º Grau* (*Close Encounters of the Third Kind*, de Steven Spielberg, 1977) e a sequência *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*, de George Lucas 1977), por exemplo. Ou seja, de alguma forma ela influenciou e reforçou o mesmo imaginário que fazia crer em um futuro tecnológico e com aspecto calcado na ciência.

Anterior a esse período, nos anos 50, segundo Deleuze (2007), é que a questão temporal ganhou novos contornos e debates no cinema. Para o filósofo, o marco desta mudança é o filme *Cidadão Kane*, de 1941, do diretor Orson Welles. A obra que retrata a vida do magnata Charles Foster Kane (Orson Welles), menino pobre que se tornou grande empresário do setor da mídia, é referência por apresentar inovações técnicas e narrativas e, para o autor, é o marco fundamental da imagem-tempo.

#### **1.5.6 A imagem-tempo**

Com a imagem-tempo, a partir do pós-classismo (*Nouvelle Vague*), Deleuze (2007) diz que o tempo no cinema deixou de ser só o tempo cronológico para ser uma questão mais ampla, mais completa. O conceito define o que vem substituir a imagem-movimento. A imagem-tempo é um estado da imagem, onde a atenção está na própria imagem e não na próxima. Como diz o autor, se perde em ação, mas se ganha em observação.

Na imagem-movimento a imagem enseja, chama, incita a uma sequência, a uma ação, ao porvir. O futuro está prenhe na imagem, em cada plano. Na imagem- tempo o porvir não tem tanta importância. Passado, presente e futuro podem estar no mesmo plano.

A profundidade de campo é o recurso mais comumente usado para isso a partir de *Cidadão Kane*. São várias ações no mesmo plano, com vários campos de visão diferentes, mas ligadas ao que Deleuze (2001) chama de uma diagonal. Passado, presente e futuro à escolha de quem vê. A profundidade de campo também permite uma representação mais realista e ainda uma ampliação de jogos temporais. Possibilita um encontro de muitos tempos e pode bem ilustrar o conceito de cristal de Deleuze: “O que o cristal revela, faz ver, é o fundamento oculto do tempo, quer dizer, sua diferenciação em dois jorros, o dos presentes que passam e o dos passados que se conservam.” (DELEUZE, 2001, p. 21).

A sequência que começa com um menino brincando na neve ilustra essa situação. Sem cortes, a sequência inicia com o quadro ocupado apenas pelo menino jogando bolas de neve. Em seguida novos personagens entram em quadro, tomando o protagonismo da narrativa que passa a se desenrolar dentro da casa, mas o menino segue em quadro, ao alcance do olho. O espectador, durante o diálogo dos três adultos, pode acompanhar - e escolher ver - o menino que brinca com a neve.

O presente aqui pode ser entendido como o protagonismo da cena, que começa com o menino na neve e segue com os adultos dentro da casa. Enquanto os adultos são o elemento principal o menino passa a ser o anterior, o passado, ou seja, durante boa parte da sequência, a partir do momento em que a cena passa a se desenrolar dentro da casa, tem-se passado e presente juntos, no mesmo quadro, à escolha de quem vê. O menino que no começo era protagonista, no fim, como o passado, está como um retrato na parede.



Figura 23 – Sequência do filme *Cidadão Kane*, 1941, de Orson Welles.

Fonte: Arquivo do autor

Já na imagem-tempo o porvir perde essa importância, a montagem passa a ter outra função primordial, que não o de entrega do que se está esperando, a ação, a sequência, a imprevisibilidade. A ideia da montagem na imagem-tempo é permitir uma maior contemplação, é privilegiar o olhar, é permitir o ver.

Essa concepção está diretamente ligada à definição da duração do plano, que já não pode ser demasiadamente breve. A sucessão dos planos e seus respectivos tamanhos - duração - definem o ritmo, a velocidade, do filme. É isso que definirá, se é possível contemplar ou não a imagem que se apresenta. Da mesma forma o corte é preponderante. É necessário que o *raccord* não cause choque ou enseje surpresa. Os elementos que compõem o quadro e o plano, que se encontram através do corte, devem instigar a contemplação. Corte e duração dos planos são atribuições definidas na montagem.

A imagem-tempo concebida por Deleuze (2007) aponta, mesmo não sendo o objeto nem o foco principal, para o papel da montagem, uma função que é encadeadora e organizadora da narrativa fílmica, classificada como “normal” por Jaques Aumont (1995). Uma presença indicativa da montagem transparente, onde a atenção não está nela mesma e que pretende passar despercebida. Mas a montagem neste contexto vai além do papel encadeador, tem também uma capacidade de alterar e até criar sensações através da disposição dos planos. Ainda assim não se trata da montagem expressiva no sentido de alterar o sentido da imagem presente nos planos, mas muda a relação temporal na obra.

Já o tempo da narrativa não é linear, na sequência clássica de passado-presente-futuro. É possível conceber as três fases em um mesmo momento, num mesmo plano. O corte não se faz necessário e, de certa forma, a montagem paralela também é desnecessária como se viu anteriormente (Figura 22). E assim como em uma sequência ou plano, a descontinuidade é possível também no filme como um todo.

Em *Cidadão Kane* há já no começo uma subversão da linearidade. O filme começa com a morte do protagonista e a fábula se desenrola com a investigação do passado do magnata Charles Foster Kane (Orson Welles).

Ao começar com a morte do protagonista a obra se desenrola em boa parte no passado. É um grande *flash back* perfeitamente compreensível. Mais, o artifício é de grande valia para a narrativa que instiga a curiosidade. É nessa sequência que os mistérios da trama são apresentados e o espectador acompanha o desenrolar em busca de respostas.

Apenas poucas décadas antes Griffith, em *O Nascimento de Uma Nação*, que também necessita de um resgate do passado para a fábula, opta por apresentar os acontecimentos em ordem causal (Figura 6), sendo inicialmente apresentada a chegada dos africanos ao continente americano, em seguida é mostrada a abolição dos escravos e só então se desenrola a trama. Tudo em ordem linear. No filme de 1915 cada acontecimento anterior à trama principal é indicado através de grafismos, o que torna o resgate das ações, além de linear, facilmente compressíveis. É uma construção temporal quase didática.



Figura 24 – Sequência do filme *Cidadão Kane*, Orson Welles, 1941

Fonte: Arquivo do autor

Em *Cidadão Kane*, 36 anos depois, a volta ao passado da trama se dá sem indicações gráficas. E a ordem passado-presente é invertida. A trama começa com o presente para depois voltar ao passado. Ainda assim a construção não apresenta qualquer dificuldade de entendimento ao espectador.

## 1.6 ENCONTROS TEMPORAIS NO CINEMA

A imagem-tempo, de certa forma, ao propor uma maior contemplação e esse advir, entre outras coisas, de uma duração maior dos planos, resgata um ritmo mais lento da narrativa via montagem. Os poucos cortes em algumas sequências de *Cidadão Kane*, por exemplo, lembram os primeiros registros do cinema dos irmãos Lumière.

O resgate de sequências com um menor número de cortes, assim como o anteriormente referido resgate dos planos-sequência, reitera uma ideia de ciclo no cinema. Assim como o próprio tempo pode ser concebido em ciclos, a evolução dos filmes, em alguns aspectos, também pode. A valorização dos planos-sequência a partir da década de 50, com o conceito de imagem tempo, e das sequências com poucos cortes, são exemplos disso.

São resgates que fazem um paralelo ao tratamento da representação do tempo nos próprios filmes. No começo do cinema o tempo representado era linear, com passado, presente e futuro separados e distintos. Com o transcorrer dos anos, passado, presente e futuro passaram a dividir a mesma tela, o mesmo plano. Da mesma forma o cinema como atividade incorporou novas tecnologias e ao mesmo tempo resgatou elementos, que haviam perdido valor como, por exemplo, o cinema digital que resgata o cartão com grafismo do cinema mudo é também um encontro de passado e presente.

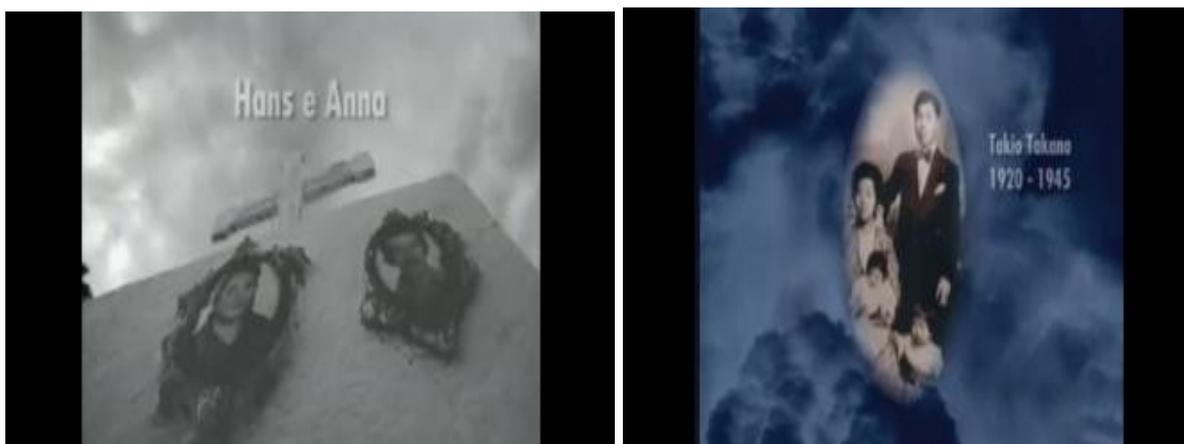
O filme *Nós que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos* (1999), de Marcelo Masagão, é um exemplo deste “convívio” multitemporal. A edição totalmente digital do documentário consumiu duas mil horas e é quase totalmente feito com imagens de arquivo, em película e em preto e branco. Todas as informações complementares às imagens julgadas necessárias pelo diretor são apresentadas em grafismos na tela, uma nova roupagem para os antigos cartões.

Em *Nós que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*, os grafismos incorporam facilidades possibilitadas pela edição digital. Possuem imagens, fragmentos de imagens, fragmentos de imagens em movimento, sobreposições e movimento no próprio grafismo. Está nele a essência dos cartões do cinema mudo, com o grafismo

sem reforço de narração, mas estão também os recursos facilitados pelos bits, com os fragmentos de imagens sobrepostos.

Nestes cartões, assim como em toda obra de Marcelo Masagão, os fragmentos de imagens estão presentes e envoltos em uma recontextualização temporal. Nos cartões nada evidencia que as imagens correspondem ao período histórico que muitas vezes é indicado pelo grafismo. No restante da obra esse descontexto não só é mais evidente como é deliberado. Elas ilustram a ideia geral do filme: as ações históricas têm importância independente de seus tempos, das datas em que ocorreram, e ganham um novo significado. Bernadet (2007) tratou sobre essa questão na sua análise da obra de Masagão:

O filme de Masagão não despreza os fatos, mas estes não constituem seu objetivo maior. Ele usa alguns fatos (guerras, muro de Berlim) como referências, mas o objetivo é antes algo como o imaginário, ou as mentalidades do século. É para a realização dessa proposta que se torna particularmente eficiente a quebra da cronologia das imagens, bem como a perda ou a enorme diminuição de seu teor narrativo (BERNADET, 2007, p. 1).



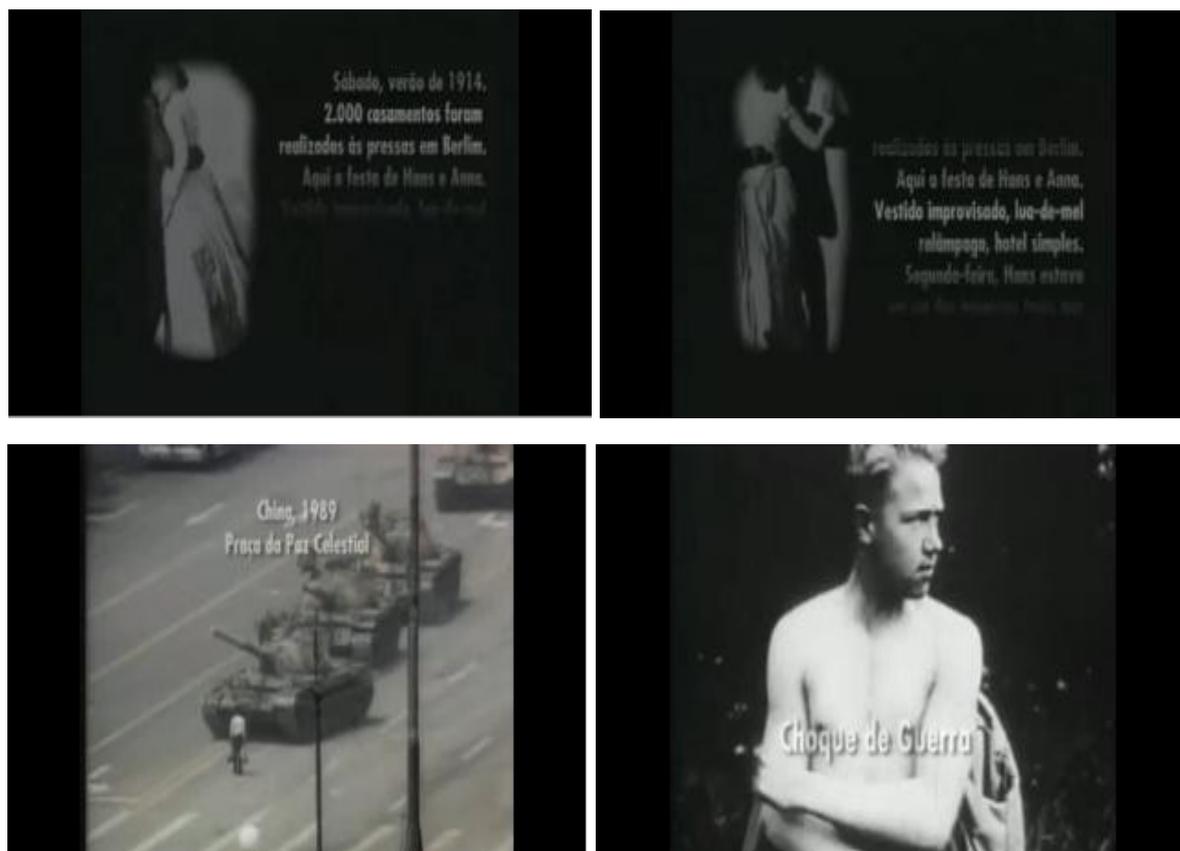


Figura 25 – Fotogramas do filme *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*, 1999, de Marcelo Masagão.

Fonte: Arquivo do autor

Um dos recursos para atingir esse imaginário e a mentalidade do século, referidos por Bernadet, a que recorre Masagão é a composição de quadros com fragmentos de imagens extraídos de outros contextos. O recurso, bastante usado ao longo da obra, dá um novo significado às imagens que, ao serem partidas, perderam parte do seu contexto original, e ao serem reunidas com outras ganham um novo sentido.

Um exemplo deste recurso está em uma das primeiras sequências do filme. Os quadros são composições de fragmentos de imagens de máquinas em funcionamento, prédios, pessoas em movimento, veículos e engrenagens. Fragmentos agrupados em duplas ou trios e que vão se sucedendo. Não é dada ao espectador a informação de onde foram extraídos esses fragmentos, mas, reunidos,

ilustram a ideia de um período histórico de intensa produção industrial e de progresso.

O objetivo de expressar a movimentação na sociedade contemporânea é ainda reforçado pela aceleração das imagens. A aceleração, bem como a composição dos quadros com mais de um fragmento de imagem, são recursos de montagem.

Na continuidade da mesma sequência novos fragmentos de imagens são agregados aos quadros. Uma a uma, as imagens de Pablo Picasso, Sigmund Freud, Josef Stalin e Albert Einstein são acrescentadas ao quadro, em sobreposição aos fragmentos já presentes (prédios, máquinas, pessoas, etc.).

A técnica e o objetivo se repetem. Não é possível saber o contexto de onde foram extraídas as imagens, mas reunidas estendem a ilustração da efervescência do período aos campos da ciência, artes e política.

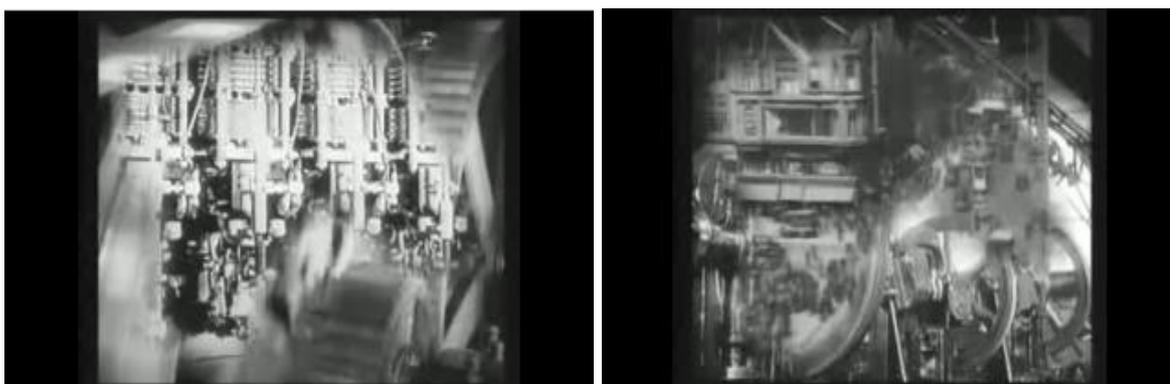




Figura 26 – Sequência do filme *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*, 1999, de Marcelo Masagão.

Fonte: Arquivo do autor

Além do deslocamento e do reagrupamento, a montagem joga também com a duração destas imagens. Em um mesmo quadro cada fragmento de imagem possui uma duração independente das demais. A aceleração e a desaceleração também são aplicadas em alguns destes fragmentos. O quadro é composto por imagens paradas, outras mais lentas e algumas muito rápidas. A inexistência de um padrão e o agrupamento destas várias velocidades e durações forma um quadro de múltiplas sensações simultâneas, o que reforça a noção de inquietação e da já referida efervescência do período histórico pretendida pelo autor.

As questões temporais implicadas nessa sequência vão além da velocidade ou da recontextualização de fragmentos de imagens. A opção por material de arquivo é um exemplo. O reaproveitamento de imagens é explicitado no uso apenas de material em preto e branco. Imagens nessas cores remetem aos primeiros registros cinematográficos e são associados no senso comum a algo antigo, ao passado. Essa opção reitera o conceito de passado, presente em todo o filme.



Figura 27 – Sequência do filme *Nós que Aqui Estamos Por Vós Esperamos*, 1999, de Marcelo Masagão.

Fonte: Arquivo do autor

### 1.6.1 Do fragmento à ausência do tempo

A fragmentação temporal pode ser perfeitamente ilustrada com o uso de partes de imagens. Esses fragmentos, como já foi dito, são extraídos do seu contexto original, da imagem como um todo a que pertencem, e aplicadas em outro contexto, novo, criado a partir da junção de vários fragmentos, mas uma parte da informação temporal original da imagem é mantida no fragmento. Essa informação é necessária para a criação do novo contexto que ele compõe. O pedaço de imagem ilustra um tempo, o da sua imagem original, e esse seu tempo vai ajudar a formar outra representação temporal, junto com os demais fragmentos, que é a representação de um período histórico.



Figura 28 – Sequência do filme *Nós que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*, 1999, de Marcelo Masagão.

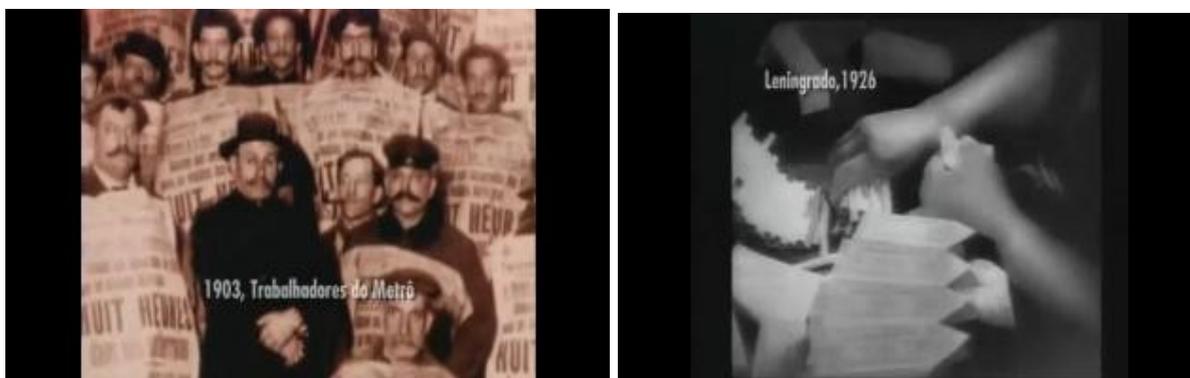
Fonte: Arquivo do autor

A sequência da Figura 27 ilustra essa fragmentação temporal. Com o objetivo de representar o progresso nas cidades, a montagem faz uso de pedaços de várias imagens. Inicialmente são usados fragmentos que remetem a um período onde carros e máquinas dominam o cenário urbano. Em um segundo momento, sobre essas são sobrepostos fragmentos que remetem a um período histórico anterior, onde os cavalos e a carroças ainda fazem parte das ruas da cidade. Não por acaso, um destes fragmentos mostra justamente um cavalo caindo em uma rua, cercado por fragmentos que revelam o movimento de carros. A alusão parece ser ao fim do período das carroças e o domínio das máquinas.

Nesta sequência, uma das primeiras do filme de Masagão, é feito um arranjo temporal. Além do já referido tempo próprio de cada fragmento, que ajuda a

representar outro tempo que não o seu original, essa construção pretende representar também dois períodos históricos: o próprio da origem da imagem (início do século, com as ruas da cidade tomadas por cavalos) e o novo formado pelos fragmentos (depois da década de 30, com as ruas tomadas por carros).

A multiplicidade temporal também pode ser exemplificada pela mesma sequência. Tempo agora entendido como um período histórico, um conjunto de anos, como, neste caso, as primeiras décadas do século XX e as décadas posteriores a popularização dos carros, a partir da década de 40 do mesmo século. Muitos são os exemplos de agrupamentos de períodos históricos na obra. Em outra sequência do filme, onde são representados os trabalhadores que fizeram o século XX, o autor refere em uma sequência de planos a 1903, década de 20, de 30 e 60.



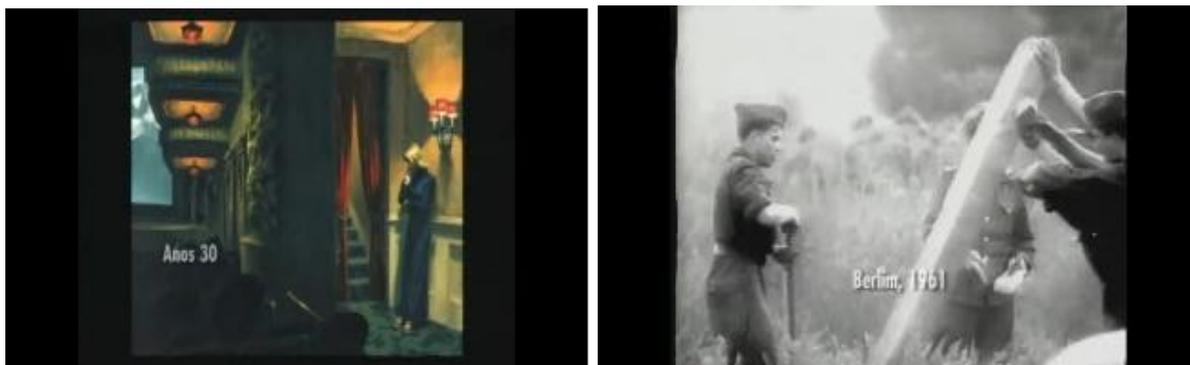


Figura 29 – Fotogramas de *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*, 1999 de Marcelo Masagão.  
Fonte: Arquivo do autor

O agrupamento se faz através de recursos tradicionais da montagem como fusões, *fade out* e cortes. O período a que se referem é indicado por grafismos sobre as imagens. Nesta sequência é presente ainda uma variedade de cores que parece servir para reforçar a ideia de diversidade já marcante graças à indicação de períodos variados. Embora sejam variadas as tonalidades todas mantêm aspectos que remetem a ideia de passado, ao que no censo comum é associado à material antigo, de arquivo. A variação de cor pode ser original das imagens, mas, pode também ter sido um recurso da edição digital que permite, com facilidade, alterações cromáticas.

A multiplicidade temporal pode ainda ser entendida como a mesma indicada no início deste capítulo, presente nas pinturas cubistas. Cada pedaço do todo tem seu próprio tempo. Cada fragmento tem “sua lógica especial e até temporal” (AUMONT, 1993, p. 235). Juntas, formam um novo quadro, representam outro tempo.

A descontinuidade temporal referida anteriormente é evidente em todos os exemplos citados do filme. Não há a preocupação de seguir uma lógica causal histórica na junção das sequências. Mesmo na construção interna destas sequências, nos agrupamentos dos planos, embora ocorra uma junção seguindo uma ordem cronológica, ela é parcial, não se mantém em todo o conjunto. Essa montagem se torna ainda mais peculiar se for levado em conta que se trata de uma obra de caráter documental - pelo menos parcialmente, já que pretende ser um registro do século XX baseado em acontecimentos reais - e os fatos não são alinhados em um sentido progressivo cronológico. O agrupamento narrativo segue

uma lógica temática e não de datas. Na sequência trata dos trabalhadores (figura 28), mais uma vez isso fica evidente. Já na sua parte final, depois de indicar os anos 60 e 70, são apresentadas imagens de trabalhadores brasileiros com a indicação dos anos 80 e em seguida são encadeadas imagens de trabalhadoras orientais e a indicação volta aos anos 70.



Figura 30 – Sequência de *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*, 1999, de Marcelo Masagão.

Fonte: Arquivo do autor

O filme faz ainda sobreposições temporais através apenas de imagens, sem outros recursos para indicar os períodos históricos diferentes a que se referem as imagens. O plano do muro de Berlin é o que melhor ilustra esse perfeito “encavalamento” temporal.

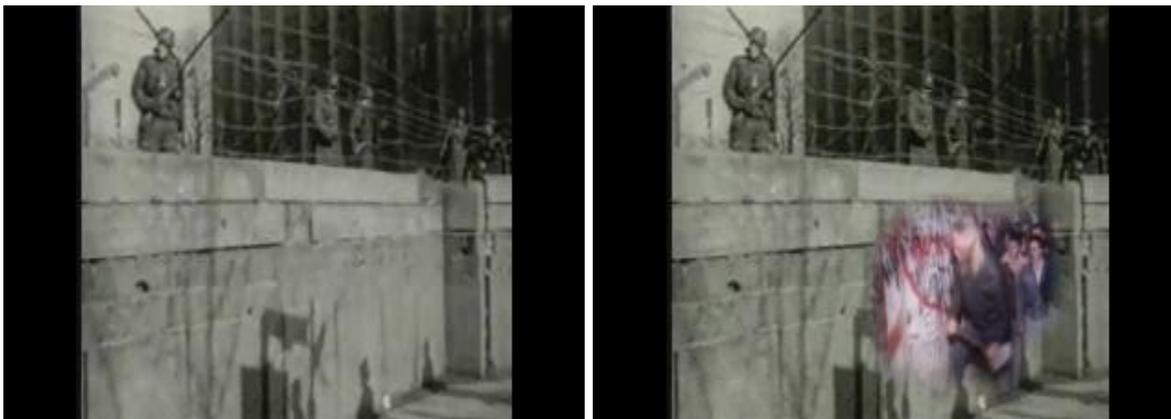


Figura 31- Sequência de *Nós que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*, 1999, Marcelo Masagão.

Fonte: Arquivo do autor

No plano sobre a imagem em preto e branco do muro é sobreposto um fragmento de imagem, colorida, de um grupo que derruba um muro. A montagem consegue, com a sobreposição, juntar o período do muro enquanto ainda servia para separar as duas Alemanhas com o período da derrubada do muro.

O recurso da sobreposição não é novo, existe desde os primeiros anos do cinema. Mas aqui há como elemento que realça a diferença dos períodos históricos a que se referem as imagens: a cor. O colorido do fragmento da derrubada evidencia que essa imagem é de um período posterior a imagem que ocupa o restante da tela.

Tantas questões ligadas ao tempo em *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos* e tantos jogos com as questões temporais parecem, na verdade, tornar o tempo algo secundário na obra. É como se fosse dito que não importa quando cada ação aconteceu, mas sim, que elas aconteceram. Se assim for, o único tempo que de fato conta no filme é o que ele pretende retratar como um todo: o século XX.

Essas sobreposições, arranjos descontínuos e cruzamentos se alinham com o tratamento dado aos personagens da obra. Nada evidencia que os nomes dados aos sujeitos que estão indicados pertencem realmente a eles. É a porção ficção da obra documental. Com as personagens também o pensamento do autor parece mostrar que mais importante que saber os nomes é saber que existiram pessoas que passaram por todas as situações levantadas no filme.

Assim, se o tempo é relegado a um segundo plano em relação aos acontecimentos, e se os arranjos levam o espectador a se ater aos fatos e não às datas ou a sua ordem, de certa forma o tempo está sendo subtraído. Aparentemente a disposição caótica do tempo cria uma ausência do tempo. Se ele não importa, ele, de certa forma, não existe.

#### 1.6.1.1 O tempo atual na tela

Não deixa de ser um paradoxo conceber a ideia de que o tempo de certa forma é subtraído ou mesmo relegado em *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*. Já que o tempo, entendido como um período histórico, está na gene do filme, e o é não apenas por pretender retratar um período histórico, está na obra uma síntese das muitas possibilidades temporais concebidas ao longo dos mais de 100 anos de cinema e também uma representação do tempo que vivemos.

Este nosso tempo é volumoso, espesso, denso, rugoso. O tempo contemporâneo é o da eclosão das tecnologias que mudam os corpos, que aceleram os ritmos, que criam mundos na ordem do virtual, que embaralham o real e virtual, que desrealizam o real, tiram-lhe a consistência que antes era o tapete sob os nossos pés. (TAVARES d'AMARAL, 2003, p. 16).

A obra, que pretende retratar um tempo, o período histórico do século XX, se situa no fim deste período, em 1999. Essa posição permite que o filme faça uso de todos os recursos temporais desenvolvidos ao longo do século e que tais recursos possam ser compreendidos pelo espectador. Dito de outra forma, no final do século XX a complexidade temporal da sociedade, referida anteriormente por Santaella (2007), permite que o filme tenha a mesma complexidade na representação temporal e seja perfeitamente compreensível. No filme o tempo é fragmentado, múltiplo, não linear e, de alguma forma, até ausente.

Na obra os cruzamentos entre passado, presente e futuro, saltos e sobreposições temporais, recontextualizações e arranjos do tempo são muito próximos do emaranhado entendimento que se tem do tempo no cotidiano. Assim a obra não apenas está inserida em um contexto que permite facilmente seu entendimento como também faz uso das possibilidades temporais disponíveis.

Os jogos temporais em *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos* são também resultado e junção de avanços tecnológicos. Nele estão desde os primeiros registros mudos em preto e branco como os próprios fragmentos de imagens e trechos de filmes, até a tecnologia digital, usada na montagem, e que manipula todos os registros. Estão também as indicações de passagem de tempo quase didáticas dos primeiros tempos do cinema e as complexas sobreposições de vários tempos do cinema contemporâneo.

A montagem costura as possibilidades de representação, de encontros temporais e as disponibilidades técnicas. O filme faz uso de grande parte dos avanços que a atividade engendrou ao longo da história do cinema. Do corte simples, passando pelas sequências paralelas de Griffith, até as sobreposições múltiplas possíveis e facilitadas pela tecnologia digital, tudo está na obra, a serviço do encontro de décadas, tempos contínuos e descontínuos, arranjos e emaranhados temporais.

## 2 ENCONTROS DO TEMPO COM A MONTAGEM

### 2.1 DA ORIGEM ÀS RECICLAGENS DA MONTAGEM

No caminho de observações deste estudo é possível notar que é no pré-cinema que são dados os primeiros passos na evolução das questões temporais e de montagem. Nesta fase também são mais facilmente notadas as questões envolvendo os dois temas. Esta facilidade se dá pela simplicidade, envolvendo o cinema em seus primeiros passos, o que torna qualquer questão mais perceptível. A simplicidade é entendida numa comparação com o cinema das décadas seguintes, onde todos os processos se tornaram mais complexos e mais elaborados. Com os filmes sendo praticamente registros documentais de ações do cotidiano, ainda sem elaborações narrativas como roteiro, jogos de planos e elementos de ficção saltam aos olhos todo e qualquer elemento novo.

Nos registros dos irmãos Lumière a montagem - ou um esboço do que viria a se tornar - se restringe à definição do corte inicial e final. Definição mínima, que ocorre apenas uma vez, já que cada um destes pequenos filmes é constituído de uma única tomada. Atividade tão restrita parece insignificante diante das inúmeras possibilidades que a montagem irá desenvolver ao longo da história do cinema, mas há nesta escolha algo de organizador, visto que define onde começa e onde termina o relato, a duração deste registro e em que momento a ação será interrompida.

Embora essa duração seja, em muito, influenciada pela própria duração da bobina do filme, ainda assim não é possível imaginar que não houvesse um planejamento prévio definido, em que momento da ação seria iniciada a gravação e, da mesma forma, quanto tempo duraria a ação para ser comportada no rolo com cerca de um minuto.

A definição dos cortes iniciais e finais e, por consequência, a duração do registro, podem ter sido definidos antes da gravação e não necessariamente após o registro. Ainda assim há aí já algo de organização, próprio da montagem. Há também, sejam por que fatores forem determinados, dois cortes - inicial e final -

também próprios da montagem. Assim nesta fase, onde o cinema ainda é embrionário, a montagem também o é, mas o que já existe dela indica um caminho natural para o que foi o primeiro papel percebido da montagem nas fases seguintes do cinema: um papel de organizador.

Os poucos elementos próprios da montagem já presentes - definição da duração e de cortes - são apenas organizadores como se pode perceber em registros como o da saída da fábrica, o jardineiro e a refeição do bebê, todos dos irmãos Auguste e Louis Lumière. Os cortes nada acrescentam ou exprimem.

A montagem, mesmo incipiente nestes primeiros registros, está envolta em um ambiente que a encaminha para a transparência: os filmes tentam ser registros fiéis de ações, praticamente não existem cortes e nem múltiplos pontos de vista através de planos e enquadramentos variados. Não existe elaboração da montagem suficiente neste período que permita uma classificação da atividade, mas tais elementos possibilitam que se entenda a evolução da montagem rumo à transparência. Até aqui toda a atenção está centrada na própria ação registrada e a montagem passa despercebida, não é notada.

A simplicidade aparente destes primeiros passos do cinema mal permite perceber o quão profícuos são. Mesmo observando apenas estes registros dos irmãos Lumière é possível encontrar as origens não apenas da montagem transparente como da expressiva também.

O filme *Demolição de um muro*, conforme mostrado no capítulo um, é aqui entendido como o primeiro registro da montagem como um todo, por haver nela uma intenção, um uso pensado previamente, de manipulação do registro filmico com o objetivo de dar uma ordenação outra que não a obtida na captação. Porém, a obra também dá visibilidade à montagem. No filme a montagem é perceptível, não está transparente. A reversão da demolição do muro causa surpresa, exprime algo que está além da própria imagem impressa na película. É, mesmo que rudimentar, uma montagem expressiva. A obra pode ser entendida como a primeira que faz a utilização intencional da montagem e o primeiro indício de uma montagem não transparente.

Os cortes iniciais e finais, imperceptíveis, estão no pré-cinema. O corte perfeitamente visível e expressivo também está. Assim, já nesta fase, as montagens transparente e expressiva encontram seus fundamentos. O entendimento de que

esse cinema inicial já tinha tais fundamentos, remete à ideia inicial deste estudo, que tratou das infinitas possibilidades desta arte. A riqueza de caminhos que viriam a ser percorridos pelo cinema tem seu começo já no começo do cinema.

Não tardou para que esses rudimentos da montagem fossem ampliados. O cinema ainda não tinha som quando Griffith dispôs sequências de mais de uma ação, entendidas como ocorrendo simultaneamente, no que viria a ser chamado de montagem paralela. Também são do período do cinema mudo os feitos de Eisenstein, que subverteram a noção de espaço e tempo de fora da tela e conceberam uma disposição de fotogramas, capaz de alterar até o sentido do que já estava no próprio fotograma com a montagem expressiva.

As sequências anteriormente analisadas de *O Nascimento de Uma Nação*, de montagem transparente e montagem paralela, e de *Encouraçado Potemkin*, com sua montagem expressiva, ilustram a proficuidade desse período do cinema. Juntam-se a elas as observações feitas sobre *Metropolis* e *Um Cão Andaluz* e que ampliam os exemplos de possibilidades da montagem ainda no cinema mudo, respectivamente com a montagem transparente na obra de Lang e a montagem expressiva e totalmente desconstrutora da linearidade temporal do filme de Buñuel.

Essas obras mostram que já era possível conceber ainda no começo do século passado disposições de planos e sequências que garantiriam um lugar de destaque à montagem entre os elementos cinematográficos. As sequências analisadas destas obras tinham múltiplas ações simultâneas, descontinuidades espaciais e temporais. Tais exemplos permitem entender também que os fundamentos das possibilidades da montagem estavam já nos primeiros tempos do cinema.

*Um Cão Andaluz* e *Encouraçado Potemkin* são especialmente relevantes nesta conclusão. Os dois filmes apresentam montagens que permitem vislumbrar quase tudo que a montagem cinematográfica viria a usar recorrentemente anos e décadas depois. São eles que quebram o paradigma da linearidade temporal e de uma construção causal, didática por assim dizer. Eisenstein e Buñuel, mesmo não apresentando todas as possibilidades, abrem caminho para uma infinidade de possibilidades da montagem em relação às questões temporais.

Mesmo em *Cidadão Kane* é possível concluir que boa parte do que o torna um filme referência se deve ao que já havia sido apresentado no cinema mudo. A construção da obra como um grande *flashback* é um exemplo. O filme começa com

a morte do protagonista e segue com a narrativa convencional, entendida aqui como o presente diegético, se alternando com recordações. Uma construção diferente da linear, predominante nos filmes comerciais, mas que não deixa de ser uma derivação das alterações temporais de *Um Cão Andaluz*. Na obra de Buñuel passado e presente não são causais também.

Outros elementos estão implicados nestas duas construções, tais como intenções narrativas e compreensões diferentes (*Um Cão Andaluz* com o intuito de confundir, *Cidadão Kane*, de instigar a curiosidade). Contudo as duas obras seguem o mesmo princípio de desconstrução da linearidade temporal consagrada na maioria dos filmes com o passado-presente-futuro.

Entre as obras aqui analisadas é possível entender que a próxima inovação significativa referente à montagem e sua matéria-prima, o tempo, está em *Acosado*. Os cortes que provocam pulos nas imagens, os *jump cut*, criam uma nova variação da montagem expressiva. Na de Eisenstein a expressividade está na disposição dos planos com imagens diferentes, no choque, no jogo de imagens com elementos diferentes na sua composição. Na montagem de Godard a expressividade vem do choque das mesmas imagens, de quadros compostos pelos mesmos elementos. “Consiste em montar dois planos que são, na verdade, fragmentos da mesma tomada de cena, eliminando uma parte desta tomada e conservando o que vem logo antes e logo depois” (AUMONT, 2003, p. 265).

Na montagem de Eisenstein a expressividade advém dos cortes, mas sua força está calcada também na variação das imagens, onde o sentido de uma reflete, age, no sentido da seguinte. Já a expressividade de Godard, feita sobre imagens muito parecidas, parece estar mais calcada no próprio corte.

Por estar entre quadros compostos praticamente da mesma imagem ou com variações mínimas, o corte se torna mais visível, mais perceptível ao espectador. A semelhança entre as imagens separadas pelo corte também causa estranhamento, o que chama a atenção para a causa deste pulo, o corte, a montagem.

Além disso, *Acosado* dá significado para algo que antes ou não tinha valor estético ou poderia ser entendido como um erro. Os “pulos” de imagens que até então podiam ser entendidos apenas como cortes incorretos por não respeitar os movimentos diegéticos, com Godard passam a reforçar uma sensação presente nas sequências. É como transformar o que antes era uma falha em um efeito.

Esses “saltos”, apresentados por Godard em *Acosado*, tornaram-se de amplo uso, principalmente em documentários, mas não apenas neles. As obras audiovisuais para televisão, notadamente o telejornalismo, usam esse recurso de montagem corriqueiramente. Essa apropriação do *jump cut* pela televisão, de certa forma, reitera a ideia de cinema como instaurador de discursividades. O *jump cut* é mais um elemento nascido no cinema, que, incorporado pela televisão, já não é apenas cinema.

Pensando no uso dos “saltos” em *Acosado* como um erro que passou a ter valor estético, o *jump cut* é como uma subversão: o que antes não tem valor, agora, a partir de *Acosado*, tem. O que antes não era visível, agora é. Isso diferencia a montagem desta obra da maior parte dos outros avanços da montagem, que são novas roupagens, as variações, as combinações de outros registros já existentes desde os primórdios do cinema.

A história do cinema é como uma construção circular, onde os elementos que já existentes são resgatados, ganham novas composições e são apresentados ou reapresentados. Uma grande espiral onde o novo é como um reaproveitamento de algo do passado, em geral com elementos novos agregados, mas com um princípio encontrado em outro período histórico do cinema. Entre os filmes observados neste estudo alguns pontos confirmam essa ideia.

Em alguns momentos a montagem expressiva de Eisenstein, por exemplo, se faz com a montagem paralela de sequências: é a montagem paralela de Griffith extrapolada, ampliada, com um número maior de ações na construção. O agrupamento e a distribuição de muitas ações paralelas como a da sequência da Escadaria de Odessa (Figura 8) em *Encouraçado Potemkin*, gera uma ausência da percepção do espaço e do tempo onde as ações ocorrem e quanto elas duram. O princípio das ações ocorrendo simultaneamente estava já nas obras de Griffith com suas duas ou três sequências paralelas, mas Eisenstein amplia esse uso com quatro ou cinco sequências simultâneas, para dar, e até retirar, novas sensações.

Novamente, décadas depois, Tarantino de certa forma também se serve da criação de Griffith para contar histórias paralelas. Ele o faz agora com blocos inteiros de sequências dispostas de forma a serem entendidas como paralelas as ações de *Pulp Fiction*.

Cada uma das três obras tem configurações próprias em torno da paralelidade. Eisenstein amplia o número de ações nesta construção e cria novos sentidos com isso, Tarantino aplica o princípio sobre outros elementos que não apenas ações e o faz sobre grandes blocos de sequências.

Da mesma forma as janelas em *O Livro de Cabeceira* também podem ser entendidas como uma nova roupagem para as ações paralelas criadas por Griffith. São ações que se entende ocorrer simultaneamente e que, no filme, se pode ver simultaneamente. Aqui o corte é suprimido graças às possibilidades e facilidades da tecnologia digital, que permite a sobreposição em um mesmo quadro, mas o princípio da paralelidade de acontecimentos diegéticos é o mesmo já presente nos primeiros anos do cinema.

Essas associações que indicam a recorrência na história do cinema não pretendem indicar uma pobreza de criação, nem tampouco que a criação nesta área se restringiu aos primeiros anos do cinema. Como já foi dito, a cada reaproveitamento são agregados novos elementos e feitas novas combinações, o que não deixa de ser criação também. O que se quer é deixar claro que os princípios, as bases da montagem, nasceram junto com o próprio cinema.

Além disso, as já referidas novas combinações parecem ser infinitas tanto são os elementos à disposição da montagem. São essas combinações que tornam o cinema a arte do possível.

*Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*, pretende ser um relato histórico do século XX e assim o é também nesta trajetória da montagem. É uma síntese da evolução da atividade e reúne também muitos dos jogos possíveis graças à montagem e aos elementos que estão à sua disposição como imagens (novas e antigas), músicas, grafismos, planos e sequências, efeitos (como *fade in* e *fade out*), paralelismos e cruzamentos temporais. No filme de Masagão há sequências com registros de caráter documental com montagem mínima, ações paralelas, montagem transparente, expressiva, saltos e até janelas com sobreposição de imagens feitas em tecnologia digital. Uma grande amostragem das possibilidades da montagem a serviço de um relato histórico.

Nas questões da montagem, como já foi dito, a história do cinema parece ter boa parte dos seus fundamentos desenhados ainda nos seus primeiros anos e está constituída de reaproveitamentos que configuram uma aparente, e também já

referida, espiral. Situação semelhante, mas não de todo, se observa nas questões temporais ligadas à história desta arte.

Sobre o tempo, da mesma forma que na montagem, estão nos primeiros filmes os fundamentos das complexas manipulações e representações que seriam desenvolvidas nas décadas seguintes.

## 2.2 DA APRESENTAÇÃO À AUSÊNCIA DO TEMPO

O cinema em seus primeiros momentos ainda é um deslumbramento, entre outros fatores, pelo movimento. As imagens já não são estáticas como nas fotografias. O movimento não traz consigo apenas o encantamento da novidade, vem com ele a duração e a percepção do transcorrer entre dois pontos. E isso já nos primeiros registros, que nestas vistas eram apenas dois pontos para criar entre eles essa percepção de transcorrer, o início e o fim do registro. Nestes primeiros filmes a duração das ações representadas era igual ao da ação registrada. Como vimos ao tratar do tempo no capítulo dois, nos filmes dos irmãos Lumière, as ações representadas respeitam a duração real das ações. O tempo, nestes pequenos filmes, era apresentado sem cortes. Essa apresentação temporal se dava com a manutenção o mais fiel possível de cada ação captada.

É possível entender, desta forma, que ainda não existia um tempo próprio do cinema, diegético. Nesses registros o tempo dentro e fora do cinema é o mesmo, mas estava ali algo que tem relação com muitas das questões temporais e seu amplo desenvolvimento posterior: a duração.

Assim, diferente da montagem, que já nos primeiro registros tem seus princípios estabelecidos, o tempo próprio do cinema não nasceu com ele. Pelo menos não tão imediatamente, não nas vistas dos irmãos Lumière. No começo desta arte o tempo diegético é o mesmo do não diegético. Muito rapidamente o tempo ganha novas configurações no cinema.

O tempo diegético se desenvolve com a montagem, mais especificamente com o corte. O corte elimina o que é entendido como desnecessário das ações

representadas. A aceleração e o retardamento de parte destas ações também participam da formação de um tempo próprio do que está na tela. A representação já não possui a mesma duração da ação propriamente dita.

Em *O Nascimento de Uma Nação* já está consolidado este entendimento. As elipses temporais são usadas em várias sequências. Isso fica claro se observa-se que a fábula, uma longa trajetória envolvendo a escravidão ao longo de toda a guerra civil norte-americana, é resumida em três horas e sete minutos de filme. Já existem tempos diferentes dentro e fora da tela.

Embora nesse aspecto de um tempo próprio do cinema o filme ilustre essa consolidação, já nas primeiras décadas do cinema, e sob outros aspectos também temporais, ele serve para demonstrar que havia muito a ser desenvolvido ainda, a começar pela duração do próprio filme como um todo. Vindo de uma predominância de curtas-metragens, a obra de Griffith ultrapassou os cento e cinquenta minutos de duração. Uma quebra de padrão, mas ainda diferente da duração que se estabeleceu como predominante mais tarde: cerca de cento e vinte minutos. Como foi visto no capítulo dois, na obra ainda existe uma preocupação com a linearidade temporal. A construção é causal. Mesmo já existindo registros de descontinuidade temporal no cinema da época, o filme que tem pretensões comerciais, opta por uma linearidade facilmente compreensível ao público. Existe um tempo próprio do cinema, diegético, mas esse tempo ainda não é rico de possibilidades. Segue o princípio da clareza, do entendimento fácil.

Essa ideia de que a linearidade temporal está ligada à necessidade de permitir um fácil entendimento ao público da época parece ser reforçada pelo uso de recursos que indicam a supressão de parte das ações, como os *fade out* mencionados no capítulo um (Figura 6).

Apenas dez anos depois de *O Nascimento de Uma Nação*, de 1915, em 1925, as questões temporais do cinema estão tão mais elaboradas e possibilitam jogos intrincados como os construídos por Eisenstein em *Encouraçado Potemkin*. Como mostrado nos capítulos anteriores a construção temporal é tão elaborada que permite entender até um hiato de tempo.

Mais complexas ainda estão as elaborações do tempo em *Um Cão Andaluz*, de 1928, e também ainda do período do cinema mudo. Nele há descontinuidade temporal, causalidade e ausência dela, jogos de idas e voltas com o passado e

presente e até provocações em relação à preocupação da linearidade temporal do cinema.

Essas construções temporais na obra de Buñuel a tornam uma obra referencial nas questões ligadas ao tema. O filme tem já os princípios que permitem muitas das elaborações ligadas ao tempo e que se tornarão mais tarde recorrentes e de fácil entendimento. O tempo onírico, caótico, do filme quebra os paradigmas reinantes na época. É como se abrisse um mundo de possibilidades, de tempos de todas as formas para o cinema.

Do ano anterior a *Um Cão Andaluz*, 1927, *Metropolis*, não traz a mesma riqueza de possibilidades ligadas ao tempo do que a obra de Buñuel, mas figura neste corpus basicamente por ter sua trama ambientada no futuro. Essa ambientação o torna também uma ilustração de uma construção envolvendo o tempo e que, como se verá em seguida, também poderá ser entendida como base para outras elaborações temporais.

A breve listagem feita neste capítulo em forma cronológica linear, serve para indicar e ilustrar o conceito de que grande parte das possibilidades temporais do cinema foram concebidas já nos primeiros anos desta arte, embora não nos primeiros registros do pré-cinema. São ainda do cinema mudo os fundamentos dos jogos com o tempo que predominam até hoje no cinema.

Estão aí a linearidade passado-presente-futuro, a ausência dela, jogos com idas e vindas entre passado e presente, tempo linear e circular e ainda ambientações narrativas em outras configurações que não no presente. Assim, se ficar entendido que o cinema começa com o cinema mudo, é possível aceitar que as possibilidades temporais do cinema também têm sua origem neste período. As possibilidades de jogos e construções de tempo surgiram nas primeiras décadas do cinema.

Como foi dito antes, nos registros dos irmãos Lumière, ainda não existia um tempo próprio do cinema, mas havia algo diretamente ligado ao tema: a duração. Assim é possível entender que o pré-cinema não tinha um tempo diegético, mas tinha pelo menos um elemento ligado às questões temporais. Então, a origem das questões temporais está no pré-cinema. O tempo diegético e as possibilidades temporais, por sua vez, têm suas origens no cinema mudo.

As possibilidades ligadas ao tempo, concebidas nestes primeiros anos, serão ampliadas e recombinadas ao longo da história do cinema. Assim como na montagem nas questões temporais, também existe um aspecto cíclico. Conceitos são resgatados, ganham novas roupagens e apresentações.

A ambientação narrativa em outra configuração que não o presente, ilustra esse conceito. *Metropolis*, de 1927, e *O Ano Passado em Marienbad*, de 1961, têm em comum uma ambientação que não é apenas o presente. O primeiro tem sua fábula no futuro e o segundo constrói uma trama onde o passado é presente. Mesmo separados por mais de 30 anos, ambos têm em comum uma questão temporal centrada na ambientação narrativa que não é apenas o presente.

A comparação não é tão simples. Na obra de Alain Resnais as elaborações em relação ao tempo são muito mais complexas. O tratamento narrativo dado ao passado é mais sutil do que uma simples ambientação em outro período histórico que não ao contemporâneo à obra como no caso do filme de Fritz Lang.

Além disso, ambientações narrativas em outras configurações não contemporâneas aos espectadores, existem desde a origem do cinema, mas em geral ocorriam no passado. O que torna *Metropolis* parte desta listagem é a ambientação no futuro, algo pouco usual.

Apesar dessas ressalvas, é possível observar traços em comum entre as duas obras e que permitem ver em um a fonte do outro. Ambos têm presença forte, com peso na narrativa de uma configuração de tempo que não é o presente. Nos dois também a construção é causal, com as fábulas sendo desenvolvidas basicamente em ordem linear. É como um jogo temporal indireto: um contando toda a trama em outro tempo: o futuro, e o outro referindo durante toda a trama outro tempo, o passado.

Embora de maneira mais sutil e mais elaborada *O Ano Passado em Marienbad* refaz algo que *Metropolis* já fez: dá relevância narrativa a outro tempo que não o presente. Assim, de certa forma, se serve de um princípio já existente nas primeiras décadas do cinema aqui ilustrado por *Metropolis*. Fica mais evidente essa ideia de que se o olhar, com o intuito de buscar semelhanças e reaproveitamentos, for dirigido sobre *Metropolis* e *2001 – Uma Odisséia no Espaço*, mostra que ambos têm uma construção causal e também têm suas narrativas ambientadas no futuro.

O conceito de ciclicidades também pode ser ilustrado com *Um Cão Andaluz* e *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*. O primeiro reúne numa mesma sequência no passado e no presente de uma mesma ação, não se preocupando em manter uma causalidade como ilustra a sequência da bicicleta analisada no primeiro capítulo (Figura 9). A mesma despreocupação causal está presente em várias sequências do filme de Marcelo Masagão: nas que se referem aos trabalhadores do século XX, por exemplo (Figura 29), estão reunidas imagens de 1903, 1926, 1961 e dos anos 30.

*Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*, assim como na montagem, nas questões temporais também pode ser entendido como uma síntese da evolução do cinema neste campo. Há nele construções lineares de passado-presente-futuro, descontínuas, hiatos temporais, enfim, uma multiplicidade temporal. Tem também tratamentos e detalhes dados ao tempo próprios da origem do cinema como os grafismos, que indicam datas e que fazem referência aos cartões do cinema mudo. O passado, aliás, é relevante em todo o filme. A obra tem como objetivo ser um registro histórico, e assim é calcado no que passou. Faz isso também com um amplo uso de registros de outros tempos, com o tempo sendo entendido como período histórico.

O filme de Marcelo Masagão também se serve de princípios presentes desde a origem do cinema, mas a obra tem também elementos temporais surgidos após o cinema mudo. Entre esses elementos está a recontextualização temporal, feita com imagens antigas, que ganham novo significado ao serem agrupadas.

A recontextualização de imagens, o cruzamento de várias épocas diferentes - onde o elo é um conceito proposto pelo autor em cada sequência - e a sobreposição temporal são aspectos relativamente recentes na história do cinema. *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*, resgata, faz novas combinações, usa múltiplas configurações e se torna uma síntese de boa parte das possibilidades ligadas ao tempo no cinema.

## 2.3 OS TEMPOS PELA MONTAGEM

A construção temporal em *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos* se torna possível graças à montagem. É através dela, e dos recursos facilitadores da tecnologia digital, que uma imagem da década de oitenta - queda do muro de Berlim - pode ser sobreposta sobre uma da década de 40 - construção do muro - para criar uma nova imagem, multitemporal, do começo do século XXI (Figura 31).

É do pré-cinema o primeiro registro onde montagem e tempo dão início a um sem número de possibilidades. Esse encontro se dá no filme *Demolição de um muro*. Este pequeno filme, aparentemente tão simples, aponta para as múltiplas possibilidades a serem desenvolvidas com a montagem e o tempo.

O corte que poderia ser o final do filme, pois é no fim da tomada e da bobina - na queda do muro - torna-se um corte expressivo temporal. Ele marca o início da reversão de uma ação anteriormente mostrada e mais: o corte junta a ação normal com a revertida. É o corte que reúne o presente (muro sendo derrubado) e a reversão deste presente, voltando ao passado (muro reerguido).

Assim o princípio da não causalidade está já nesta fase do cinema. E se dá através da montagem com o uso do corte e da manipulação do registro (reversão). O filme de Lumière, que é o começo da montagem, pode ser entendido também com o que dá início ao uso da montagem para criar, manipular, alterar o tempo.

O tempo representado no cinema é, a partir de então, passível de alterações, não está mais preso à ordem de começo, meio e fim, ou passado-presente-futuro. Uma possibilidade comum em outras artes como a literatura, por exemplo, mas não no cinema. Também é possível imaginar os reflexos desta criação no tempo fora da tela. De alguma forma essa novidade foi percebida e processada pelo público da época. Embora não seja objeto deste estudo o aprofundamento nos mecanismos de construção do imaginário, não é difícil acreditar que está na obra o começo de uma relação entre o imaginário, o cinema e o tempo, tema ao qual se voltará mais a diante.

*Demolição do muro*, como já foi dito, pode ser entendido como o começo desta relação montagem-tempo e, se assim o é, esse encontro tem um início, mas não tem um fim: segue, e neste caminho tem muitas configurações.

Como vimos anteriormente, em *O Nascimento de Uma Nação*, a montagem transparente fez surgir na tela um tempo linear, causal, muito próximo do tempo feito de começo, meio e fim - passado, presente e futuro - próprios de uma concepção religiosa e principalmente do que se entende por tempo no senso comum. Essa proximidade parece estar associada à facilidade de entendimento do espectador. Ainda assim foi a montagem que facilitou a compreensão com seus efeitos indicando elipses e *flashbacks*.

Em *Encouraçado Potemkin* o encontro foi da montagem expressiva com um tempo suspenso. A distribuição de planos e sequências concebida faz com que se perca a noção de espaço diegético e tempo. Não há duração nas ações, no lugar dela a atenção é para a emoção. Na obra esse encontro é tão rico e envolvente que em muitos momentos faz não apenas o espectador se perder no tempo do filme, mas esquecer também do tempo que existe fora dele.

As montagens expressiva e transparente se intercalam e se unem ao tempo linear e não linear para fazer um tempo onírico em *Um Cão Andaluz*. É através de uma meticulosa distribuição de planos, sequências e cortes que a montagem neste filme apresenta um tempo de sonhos, onde cabem todos os tempos.

Em *Cidadão Kane* a montagem se une ao tempo para dar uma nova percepção de tempo. A quase invisível montagem do filme está a serviço de construções temporais sofisticadas, onde é possível ver passado e presente ao mesmo tempo e sem cortes. É através dela que também são construídos, por assim dizer, os blocos narrativos (investigação e *flashbacks*) que se intercalam, também aí numa construção temporal com passado e presente. Da mesma forma em *O Ano Passado em Marienbad* a montagem é usada para que o tempo, através do passado, ganhe contornos quase tão visíveis quanto o de uma personagem. Contudo na obra de Alain Resnais, esse jogo entre passado e presente está baseado muito mais nos diálogos da narrativa e na decupagem de planos e passeios. A montagem, mais do que transparente, é mínima, apenas cumprindo seu papel encadeador e organizador. Evidentemente a montagem está ali e é usada apenas para fazer a fábula fluir.

Situação inversa ocorre em *Acrossado*. No encontro entre montagem e tempo, na obra de Godard, é o tempo que cede destaque para que a montagem se apresente com algo novo, mas a ligação entre ambos é essencial para a novidade apresentada na obra: o *jump cut*. Os saltos surgem através de microelipses temporais. Uma porção quase ínfima do tempo de uma ação é suprimida pelo corte e faz surgir um recurso de montagem novo.

Em um contexto, onde jogos mais elaborados com o tempo - distantes da linearidade de passado-presente-futuro dos primeiros filmes - são perfeitamente entendidos pelo público, *Pulp Fiction* apresenta uma narrativa múltipla e descontínua temporalmente. Na obra, a montagem causal interna de cada sequência está a serviço de uma construção temporal não causal como um todo.

Quando do lançamento de *Pulp Fiction*, em 1994, o entendimento das questões temporais por parte do espectador parece pleno. Indicações de elipses ainda existem, mas não são essenciais e já foram abolidas na maioria dos filmes, *flashbacks* e *flash-forward* são corriqueiros e construções descontínuas são comuns. Neste ambiente *Pulp Fiction* parece propor mais um passo nesta relação que envolve a montagem, o tempo e o espectador. A ideia parece ser um jogo temporal. É como um *game* onde o espectador deve ir decifrando a ordem dos acontecimentos.

Dito de outra forma, as questões temporais do cinema estão tão estabelecidas, tão claramente entendidas pelo público, que é possível Tarantino ir além das construções envolvendo o tempo diegético, usadas comumente pelo cinema dito comercial, destinado a um grande público. Ele intrinca ainda mais as questões que envolvem o tempo e acrescenta algo de jogo ao filme. Cabe ao espectador construir, descobrir e decifrar a ordem dos acontecimentos da fábula. Já *O Livro de Cabeceira e Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*, ambos da mesma década de *Pulp Fiction*, têm a montagem posta não no sentido de envolver o espectador em um jogo. Em comum aos três há uma contemporaneidade histórica: todos são de um mesmo período onde a tecnologia digital já está estabelecida.

Esse aspecto tecnológico parece transparecer em *O Livro de Cabeceira e Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos*. As duas obras fazem uso das facilidades possíveis com a tecnologia digital, para dar novos tratamentos a já conhecidas construções envolvendo o tempo. As janelas concebidas por Peter Greenway são,

como já se disse, uma construção com ações paralelas, onde os antigos cortes de Griffith dão lugar a quadrados com imagens encravadas na imagem principal. O elemento novo aqui é que as ações paralelas podem ser vistas ocorrendo simultaneamente. Na montagem paralela de Griffith é necessário um entendimento do espectador de que as ações estão ocorrendo ao mesmo tempo na trama. Na construção de Greenway esse entendimento é facilitado ou torna-se desnecessário, já que é possível ver as duas ações ocorrendo ao mesmo tempo.

Essa construção através de janelas permite ainda que o emaranhado temporal seja mais complexo. As ações sobrepostas não precisam ser referentes ao mesmo tempo da narrativa; uma delas, por exemplo, pode ser um *flashback* ou mesmo uma antecipação. Tudo sendo visto ao mesmo tempo, no agora.

Essa construção de ações paralelas de períodos diferentes da fábula através das janelas retoma a ideia da ciclicidade. Elas remetem aos planos de *Cidadão Kane*. Na obra de Welles, em vários momentos, como já se viu (Figura 23), a fábula se desenrola e o que passou permanece no quadro. Nos dois casos passado e presente estão simultaneamente em exibição, no mesmo quadro, para o espectador. Porém no filme da década de 40 o recurso usado para isso era uma composição entre enquadramentos, movimentos de câmera e disposição de elementos de cena. Em o *Livro de Cabeceira* o passado ou mesmo o futuro é sobreposto no mesmo plano por um recurso de montagem.

O mesmo recurso está presente em *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos* e mais uma vez a obra de Masagão parece ser uma ilustração adequada para o encontro da montagem com as questões do tempo e suas possibilidades. Se, como se disse anteriormente, entender-se o filme como uma obra que reúne uma síntese da evolução da montagem e uma amostra de grande parte da evolução das questões temporais, é natural que seja entendido como um bom exemplo do encontro destas duas questões.

As montagens transparente e expressiva na obra são usadas na obra de forma a possibilitar os já mencionados cruzamentos, sobreposições e outros jogos com o tempo. Além disso, o filme mantém elementos próprios do começo do cinema como as indicações de períodos históricos com grafismos, lado a lado com elementos bem mais recentes como as janelas de ações paralelas.

Por fim, *2001 – Uma Odisséia no Espaço*, neste pequeno resgate do encontro entre tempo e montagem nas obras aqui observadas, pode, aparentemente, não ter uma relevância maior. A montagem é toda causal, transparente, seguindo o contexto dos filmes comerciais da época. Da mesma forma o tempo diegético é causal, linear e sem maiores surpresas. O que o trouxe para o grupo de filmes observados neste trabalho é que pode ilustrar a interferência do contexto histórico, da mentalidade ou do imaginário nesta relação da montagem e do tempo.

A ligação entre cinema e imaginário é conhecida e já foi amplamente discutida (MORIN, em 1956 e METZ em 1980, por exemplo). Existe entre eles uma ligação estreita onde há uma interação. Assim se acredita ser possível uma construção recíproca entre cinema e imaginário também na noção de tempo. O imaginário age sobre como entendemos o tempo e o tempo entendido pela sociedade engendra o imaginário. Tal interrelação passa pelo cinema e por consequência pelo seu elemento mais característico, a montagem.

O imaginário é aqui entendido restritamente no sentido proposto por Maffesoli (2007) como uma ideia de algo coletivo, uma noção que abarca um conjunto de valores, emoções, criações, ideias, memórias, mitos, imagens. Imaginário esse que, segundo Silva, é temporal, histórico, ligado a um período. “O imaginário é uma rede etérea e movediça de valores e de sensações partilhadas concreta ou virtualmente.” (SILVA, 2003, p. 9). Se assim o é, o imaginário do início do século passado carrega diferenças do atual ou de outros, referentes a outros períodos históricos. O cinema em seus primeiros tempos e as representações temporais deste período são também diferentes das atuais.

O tempo, que nos primeiros filmes era apresentado e basicamente linear, era tão pequena a manipulação, pode ser um reflexo de sua época em que o ritmo de vida era também outro. As manipulações, sobreposições e velocidades do tempo nos filmes hollywoodianos atuais também podem ser reflexo de um cotidiano notadamente corrido, de vivência de múltiplos tempos.

A já mencionada necessidade de facilitar o entendimento para os espectadores dos primeiros filmes reforça essa ideia. A representação com o tempo igual ao da ação propriamente dita está inserida neste contexto. O uso de recursos para indicar a passagem de tempo ou as elipses temporais - efeitos como o *fade out* e cartões com grafismos - também indica essa troca. Ao longo da história do cinema tais

recursos foram tornando-se desnecessários para que o espectador compreendesse que uma parte da ação e do tempo fora suprimida, ou seja, a gradual redução do uso destas indicações ilustra o aumento da compreensão do espectador. Se por um lado não é possível ignorar que isso indica uma natural assimilação da linguagem cinematográfica pelo público, por outro também pode indicar que a complexidade das questões temporais no cotidiano do espectador pode ter permitido, facilitado e interferido nessa assimilação. “O pensamento contemporâneo está moldado por uma complexidade que o diferencia radicalmente da estrutura de pensamento linear dominante antes da revolução tecnológica” (MOURÃO, 2002, p. 37).

Essa troca entre imaginário e cinema no *corpus* deste estudo parece mais evidenciada, como já foi dito, quando se lança o olhar sobre *2001- Uma Odisséia no Espaço*. Conforme foi abordado no capítulo dois sobre o tempo, o filme é de um período histórico de intenso debate e conquistas espaciais. Não parece difícil perceber que esse contexto influenciou a obra com suas referências científicas, projeções acertadas sobre aspectos tecnológicos e principalmente sobre como imaginamos uma das configurações do tempo: o futuro. Da mesma forma é sabida a influência que a obra teve sobre outros cineastas e por consequência seus filmes, o que também gera um efeito multiplicador, já que se reflete nos públicos. As referências científicas mais presentes no cotidiano influenciaram o filme e o filme influenciou o cotidiano.

O imaginário da época está no filme, e o filme também está no imaginário do período. Há uma interrelação, uma retroalimentação. Essa interação passa pela questão temporal. A imagem do que e como seria o futuro foi influenciada pelo ambiente mostrado no filme 2001.

Assim é possível entender que possibilidades temporais do cinema como descontinuidade e simultaneidade entre passado, presente e futuro, reversão do tempo, retardamento e aceleração, saltos temporais e a ausência do tempo passaram a figurar no imaginário. Deixaram de ser apenas diegéticas. O cinema, através do imaginário tem a capacidade de permitir que se creia em várias formas de vivenciar o tempo.

O cinema é o campo onde todas as configurações de tempo são possíveis e são expressas. É também onde todas as manipulações e configurações de tempo são manifestadas. Um tempo representado em forma linear com passado, presente

e futuro, nesta ordem, com todas as variações que a imaginação pode criar. É onde o tempo pode ser multiplicado, reduzido ou acelerado. É onde o tempo histórico pode fugir do seu contexto ou mesmo ser recontextualizado.

Por tudo isso o cinema é um espaço, uma manifestação, um campo, onde apenas um conceito de tempo não existe. Exatamente como fora dele.

Tabela 2 - Período tecnológico, filmes, escola-movimento e as respectivas características em relação à montagem e questões temporais.

PERÍODO TECNOLÓGICO	FILME	MOVIMENTO/ESCOLA /PERÍODO	MONTAGEM	TEMPO
Cinema Mudo	<i>Démolition d'un mur</i>	Pré-cinema	Incipiente. Sem cortes.	Tempo apresentado. Tempo real das ações.
	<i>O Nascimento de Uma Nação</i>	Surrealismo	Montagem transparente. Montagem paralela.	Causal.
	<i>Encouraçado Potenkin</i>		Montagem expressiva. Montagem de múltiplas ações paralelas.	Tempo suspenso. Hiatos temporais.
	<i>Metropolis</i>		Transparente	Causal. Futuro como ambiente
	<i>Um Cão Andaluz</i>		Transparente e expressiva.	Tempo causal, não linear e circular. Um tempo onírico.
Cinema sonoro	<i>Ladrões de Bicicletas</i>	Neorealismo Italiano	Montagem transparente. Cortes	Causal.
	<i>Cidadão Kane</i>	Pós-classismo	subordinados à imagem. Montagem transparente.	Tempo cristal. Imagem-tempo. Presente-passado.
	<i>Acosado</i>	Nouvelle Vague	Montagem transparente e expressiva. <i>jump cut</i>	Falsa narrativa linear.
	<i>O Ano passado em Marienbad</i>	Nouvelle Vague	Transparente	O passado como ambiente
	<i>2001 – Uma Odisséia no Espaço</i>		Montagem transparente. Silêncios.	Causal. O futuro como ambiente.
Cinema Digital	<i>Pulp Fiction</i>		Transparente e expressiva.	Descontínuo.
	<i>O Livro de Cabeceira</i>		Transparente. Janelas (nova versão da montagem paralela).	Descontínuo. Tempos sobrepostos.
	<i>Nós que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos</i>		Transparente e expressiva. Janelas.	Descontínuo. Sobreposto. Hiatos temporais. Recontextualização temporal. Multiplicidade temporal.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em mais de um sentido este estudo foi uma viagem no tempo. Entre os 13 filmes que constituíram o *corpus* deste trabalho estão representantes de muitas - e para nós as mais importantes - épocas do cinema: dos registros pré-cinema dos irmãos Lumière às obras totalmente digitais de Greenaway e Masagão. A construção deste *corpus* foi também histórica, cronológica e com um componente temporal. Por outro lado o trabalho foi um mergulho no próprio tempo, na busca do seu entendimento, implicações e configurações e neste passeio, neste estudo, alguns entendimentos ficam mais claros e outros se revelaram.

A montagem e o tempo diegético nasceram praticamente juntos. Ambos têm seus primeiros passos na época do cinema mudo. Os princípios, as bases das questões temporais e da montagem, em todas as suas configurações, nasceram juntos com o próprio cinema. A ligação estreita entre montagem e tempo se faz também pela origem comum dos dois e ainda da origem comum a própria arte a que pertencem, o cinema.

O começo desta rica ligação é conhecido, diferente do destino, dos próximos passos, do fim desta união, que não se sabe nem onde e nem como serão. O que se sabe é que o cinema é uma construção circular. Os elementos e configurações originais do começo são resgatados, ganham novas composições e são reapresentados. É como uma grande espiral, com infinitas possibilidades de combinação, que se sabe onde começa, mas que não tem fim.

Essas permanentes reciclagens não indicam uma pobreza de criação, que poderia ser entendida erroneamente como restrita apenas aos primeiros anos do cinema. Ao contrário, a cada reaproveitamento são agregados novos elementos, feitas novas combinações ao que já existe. Essas combinações e recriações são de infinitas possibilidades, torna o cinema uma arte sem limites, onde tudo é possível.

Entre tantas possibilidades está o tempo. Inicialmente apenas um espelho na tela do que existia fora dela, com suas ações sem cortes, mas que evoluiu e ganhou tantas configurações quantas o homem foi capaz de imaginar antes e depois do cinema. No cinema todos os tempos são possíveis e são expressos: tempo linear, circular, um tempo multiplicado, reduzido ou acelerado, tempo onírico, um complexo

tempo contemporâneo, um tempo histórico dentro e fora do seu contexto, um tempo só de passado ou apenas de futuro, um tempo simultâneo de passado, presente e futuro, um tempo representado, uma ausência de tempo.

São sim diferentes os tempos do cinema e fora dele, mas é tão rica a ligação entre os dois, envolve tanto o espectador, que é possível perder a noção de duração do tempo que ele acompanha na sala escura e o outro com que ele se depara ao deixar o cinema.

Esses tempos imaginados pelo homem desde os primeiros tempos da humanidade, representados nas outras artes, forjados pelos diferentes cotidianos vivenciados pelos povos, ganharam as telas. O cinema teve espaço para a representação de todas essas configurações. Por outro lado também criou as suas próprias representações de tempo que foram entregues, devolvidos, às outras artes, aos diferentes contextos históricos, às muitas formas de rotina do homem ao longo deste pouco mais de um século de existência.

A adaptação e a evolução da relação do tempo e do cinema só foram possíveis graças à evolução e a adaptação da montagem. A atividade também tem uma relação de reciprocidade com o tempo. Com a montagem se moldou os tempos, mas isso só foi possível por que a atividade se adaptou aos tempos, às tecnologias, aos avanços dos contextos históricos.

A atividade que joga com planos, sequência, duração e entendimento desde o seu começo teve um caráter organizador que jamais perdeu. Tornou-se mais rica em possibilidades sem perder sua essência. Mesmo a montagem expressiva mantém a característica de ordenadora da narrativa.

A manutenção de características presentes desde o começo do cinema tanto na montagem quanto na representação temporal, bem como a cíclica volta de elementos, são uma tônica, mas não uma verdade sem exceções. Novas configurações temporais e novos recursos de montagem surgiram ao longo da história do cinema. Os saltos de *Acosados* e a multiplicidade temporal de *Nós Que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos* exemplificam essa ideia.

Assim como as configurações temporais e os recursos de montagem têm uma ligação íntima com o imaginário, as inovações e novidades também têm. Tudo está interligado: imaginário, tempo, cinema. É como uma grande teia interligada, que se

sabe onde está a origem e não se tem a menor ideia de onde vai terminar, mas segue-se tecendo-a e expandindo-a.

A possibilidade de crer em uma eterna juventude, na imortalidade de instituições, na possibilidade de parar o tempo ou de viver vários tempos simultaneamente, por exemplo, presente no cotidiano, está associada a muitos outros fatores, mas há aí também uma questão relacionada ao imaginário e ao tempo tratado e apresentado no cinema.

Diante do exposto é possível acreditar que as questões temporais cotidianas, ou de descontinuidades de tempo, que se acredita possível, podem ser fruto do cinema e por consequência da montagem. Por outro lado a montagem pode ser entendida como uma técnica engendrada e desenvolvida para dar ao cinema as possibilidades temporais que já existiam no imaginário. Existe ainda a possibilidade, e é nela que se acredita, de que essas duas vias convivam.

## REFERÊNCIAS

ASSIS BRASIL, Gilberto. **Elementos de linguagem cinematográfica**. Porto Alegre: (Fundamentos de Cinema, FABICO-UFRGS), 2000<sup>a</sup>.

\_\_\_\_\_. **Montagem**. Porto Alegre: (Fundamentos de Cinema, FABICO-UFRGS), 2000b.

AUMONT, Jacques. **A estética do Filme**. Campinas: Papirus, 1995.

\_\_\_\_\_. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

\_\_\_\_\_. **As teorias dos cineastas**. 2 ed. São Paulo: Papirus, 2008.

\_\_\_\_\_; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. São Paulo: Papirus, 2003.

BARROSO, Eliane Ivo. **Bazin e a Questão da Técnica Cinematográfica**. Semiosfera. 2006. Disponível em: <<http://www.eco.ufrj.br/semiosfera/anteriores/semiosfera02/normas/frnormas.htm>> Acessado em 10 de 06 de 2009.

BAZIN, André. **O Cinema**. São Paulo: Brasiliense. 1991.

BERNARDET, Jean-Claude. **Notas de Produção**. Disponível em: <<http://www.webcine.com.br/notaspro/npnosque.htm>>. Acessado em novembro de 2007.

\_\_\_\_\_. **O autor no cinema: a política dos autores: França, Brasil anos 50 e 60**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BRUNET, Sophie; JURGENSON, Albert. **La Practica Del Montje**. Barcelona: Gedisa, 1996.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem Secreta do Cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede, vol. 1**. São Paulo: Paz e Terra. 2003.

D'AMARAL, Márcio Tavares. **“Sobre tempo: Considerações intempestivas”**. In DOCTORS, Marcio (org). **Tempo dos tempos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DOCTORS, Márcio (org). **Tempo dos Tempos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, Ed 2002.

FOUCAULT, Michel. **Estética: literatura e pintura, música e cinema**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

FURASTÉ, Pedro Augusto. **Normas técnicas para o trabalho científico: Elaboração e Formatação**. Explicitação das normas da ABNT. 14 ed. Porto Alegre: s.n., 2006.

GARDNIER, Ruy. **Breve histórico das concepções da montagem no cinema**. *Portar Brasileiro do Cinema*. 2005. Disponível em: <[http://www.heco.com.br/montagem/ensaios/04\\_03.php](http://www.heco.com.br/montagem/ensaios/04_03.php)>. Acessado em 21 de 02 de 2008

LEGROS, Patrick. et al. **Sociologia do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2007

MAFFESOLI, Michel. **No Fundo das Aparências**. Petrópolis: Vozes. 1996.

\_\_\_\_\_. **O Conhecimento Comum**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MARTIN, Marcel. **Le Langage Cinematographique**. Paris: Cerf, 1995

METZ, Christian. **O Significante Imaginário**. Lisboa, Portugal: Livros Horizonte, 1980.

MORIN, Edgar. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa, Portugal: Moraes Editora, 1956.

MOURAO, Maria Dora. **O tempo no cinema e as novas tecnologias**. *Cienc. Cult.* [online]. 2002, v. 54, n. 2, pp. 36-37. ISSN 0009-6725.

MURCH, Walter. **Num Piscar de Olhos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, Ed 2004.

PALÚ, João Paulo. **As relações no processo de montagem cinematográfica entre os filmes “Um homem com uma câmera” e “Koyaanisqatsi”**. Bauru: Universidade Estadual Paulista Júlio De Mesquita Filho, 2008.

PINTO, Rafael Spuldar. **Personagem e autoria no Documentário de João Moreira Sales**. Porto Alegre: PUCRS, 2006.

ROCHA, Adriano Medeiros da. **Construindo o Cinema Moderno**. UNIrevista - Vol. 1, nº 3 (julho 2006) ISSN 1809-4651.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagem Líquida na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SILVA, Juremir Machado. **As Tecnologias do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

VANOYE, Francis; Anne GOLIOT-LËTË. **Ensaio Sobre a Análise Fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

VIERA Jr., Erly. **Algumas considerações sobre cinema e tempo nas periferias do capitalismo flexível**. Ciberlegenda. 2007. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/artigorerlyfinal.pdf>. Acessado em nov. 2007>. Acessado em 03 de 05 de 2008.

WOLTON, Dominique. **Pensar a Comunicação**. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.

**ANEXO**

## ANEXO A - FICHA DOS FILMES

Demolição de um muro

Título original: **Démolition d'un mur**

Direção: Louis Lumière

Montagem: -

Duração: 54"

Ano: 1896

O Nascimento de Uma Nação

Título original: **The Birth of a Nation**

Direção: David Griffith

Montagem: David Griffith

Duração: 187'

Ano: 1915

O Encouraçado Potemkin

Título original: **Bronenosets Potemkin**

Direção: Sergei Eisenstein

Montagem: Sergei Eisenstein

Duração: 65'

Ano: 1925

Metropolis

Título original: **Metropolis**

Direção: Fritz Lang

Montagem: -

Duração: 155'

Ano: 1927

Um Cão Andaluz

Título original: **Un Chien Andalou**

Direção: Luiz Buñuel

Montagem: -

Duração: 15'52"

Ano: 1928

Cidadão Kane

Título original: **Citizen Kane**

Direção: Orson Welles

Montagem: Robert Wise

Duração: 119'

Ano: 1941

Ladrões de Bicicletas

Título original: **Ladri di Biciclette**

Direção: Vittorio De Sica

Montagem: Eraldo da Roma

Duração: 90'

Ano: 1948

Acossado

Título original: **A Bout De Souffle**

Direção: Jean-Luck Godard

Montagem: Cécile Decugis e Lila Herman

Duração: 90'

Ano: 1959

O Ano passado em Marienbad

Título original: **L'année dernière à Marienbad**

Direção: Alain Resnais

Montagem: Jasmine Chasney e Henri Colpi

Duração: 86'

Ano: 1961

2001- Uma Odisséia no Espaço

Título original: **2001 - Space Odyssey**

**Direção:** Stanley Kubrick

Montagem: Ray Lovejoy

Duração: 149'

Ano: 1968

Pulp Fiction - Tempo de Violência

Título original: **Pulp Fiction**

Direção: Quentin Tarantino

Montagem: Sally Menke

Duração: 154'

Ano: 1994

O Livro de Cabeceira

Título original: **The Pillow Book**

Direção: Peter Greenway

Montagem: Chris Wyatt

Duração: 126'

Ano: 1996

Nós que Aqui Estamos, Por Vós Esperamos

Direção: Marcelo Masagão

Montagem: Marcelo Masagão

Duração: 72'

Ano: 1999

## GLOSSÁRIO

- Decupagem: como instrumento de trabalho consiste em uma 'listagem' de cenas e planos feitos sobre o roteiro. De forma mais ampla é entendida como a estrutura do filme em relação a planos e sequências.
- Efeito: todo procedimento um pouco exagerado, forçado, destinado a produzir certo efeito de ordem emocional no espectador (Aumont, p. 92-2003).
- *Fade out*: efeito de origem técnica que gera o escurecimento gradual da imagem.
- *Fade in*: efeito de origem técnica que gera o aparecimento gradual da imagem.
- *Flashbacks*: figura narrativa onde há uma volta no tempo. Um pulo ao passado.
- *Flash-forward*: figura narrativa onde há uma antecipação do futuro. Um salto no futuro.
- Fusão: sobreposição parcial ou total de duas ou mais imagens.
- *Inser*: imagem de curta duração inserida entre outras duas de um mesmo contexto. Poder ter caráter explicativo, servir para lembrar o passado ou antecipar algum acontecimento.
- *Jump cut*: *raccord* entre dois planos muito semelhantes e com diferença de espaço e tempo muito pequena.
- *Raccord*: encontro de dois planos de um filme e a forma como se encadeiam.
- *Steadicam*: equipamento em que uma câmera é acoplada ao corpo, cujo principal objetivo é eliminar o movimento do operador durante a locomoção.
- *Slow motion*: câmera lenta. Movimento retardado em relação ao movimento não diegético.
- Vídeotape: fita de material plástico com cobertura de material magnético, onde são registradas as informações. Sistema de gravação, anterior ao digital.
- Zoom: recurso óptico de aproximação (*zoom in*) ou distanciamento (*zoom out*) de personagens e detalhes.