



Universidade de Aveiro
2021

**CAROLINA
DA PAULA GAMA**

**PADRÕES DE MONTAGEM NOS GÉNEROS
CINEMATOGRAFICOS DE COMÉDIA E AÇÃO**



Universidade de Aveiro
2021

**CAROLINA
DA PAULA GAMA**

**PADRÕES DE MONTAGEM NOS GÉNEROS
CINEMATOGRAFÍCOS DE COMÉDIA E AÇÃO**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica do Doutor Nelson Zagalo, Professor Associado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, e coorientação científica da Doutora Ana Patrícia Oliveira, Investigadora Doutorada no DigiMedia Research Centre.

o júri

presidente

Prof. Doutor Pedro Alexandre Ferreira dos Santos Almeida
professor auxiliar da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Francisco Alexandre Lopes Figueiredo Merino
professor auxiliar da Universidade da Beira Interior

Prof. Doutor Nelson Troca Zagalo
professor associado da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Inicio este trabalho, reconhecendo a contribuição de um conjunto de pessoas que possibilitaram a concretização do mesmo.

Agradeço a orientação científica do professor Nelson Zagalo e da Doutora Patrícia Oliveira, pela disponibilidade manifestada ao longo do ano letivo e por todo o apoio prestado. As suas recomendações, contornando as dificuldades inerentes ao período atual, revelaram-se de grande importância no prosseguimento desta investigação.

Obrigada a todos os professores da Universidade de Aveiro, com os quais tive oportunidade de me cruzar, pelo profissionalismo e pela aprendizagem proporcionada.

Por último e não menos importante, agradeço aos meus pais, por terem suportado a continuação dos estudos no 2º ciclo do ensino superior, tendo sempre incentivado sempre as minhas inclinações profissionais e académicas.

palavras-chave

cinema, montagem, gêneros, ação, comédia, filmes, cinematografia

resumo

O presente estudo tem como objetivo estabelecer uma relação de causalidade entre os padrões de montagem e os gêneros cinematográficos de comédia e ação. Ao longo dos anos, a linguagem estética e técnica do cinema não parou de se transformar, adaptando-se aos desejos e necessidades do espectador. Importa, por isso, analisar de que forma a montagem cinematográfica trabalha em função da mensagem que cada gênero pretende transmitir. Através da exploração de múltiplos casos de estudo, torna-se possível analisar o estado da montagem num pequeno grupo de filmes de produção norte-americana, durante a última década. Este estudo propõe-se a acrescentar novos contributos ao conhecimento já existente na área da pós-produção cinematográfica, a partir da análise da realidade atual. O estudo desta problemática fundamenta a existência de padrões diferenciados de montagem em cada gênero cinematográfico, confirmando que essas diferenças são determinantes na definição da sua identidade.

keywords

cinema, editing, genres, action, comedy, films, cinematography

abstract

The present study aims to establish a causal relationship between the montage patterns and the cinematographic genres of comedy and action. Over the years, the aesthetic and technical language of cinema has continued to transform, adapting to the viewer's desires and needs. Therefore, it is important to analyze how the cinematographic montage works according to the message that each genre intends to transmit. Through the exploration of multiple case studies, it becomes possible to analyze the state of editing in a small group of films produced in the United States during the last decade. This study proposes to add new contributions to the knowledge that already exists in the area of cinematographic post-production, based on the analysis of the current reality. The study of this issue underlies the existence of different patterns of editing in each cinematographic genre, confirming that these differences are decisive in the definition of its identity.

ÍNDICE DE CONTEÚDOS

1. INTRODUÇÃO	1
1.1 PROBLEMÁTICA DA INVESTIGAÇÃO.....	2
2. FINALIDADES E OBJETIVOS	3
2.1 FINALIDADES DO ESTUDO	3
2.2 ENFOQUE E ABORDAGEM DE INVESTIGAÇÃO.....	3
2.3 OBJETIVOS DA INVESTIGAÇÃO.....	4
3. QUESTÃO DE INVESTIGAÇÃO	4
4. ENQUADRAMENTO TEÓRICO	6
4.1 MONTAGEM AUDIOVISUAL.....	6
4.1.1 <i>Montagem: Origem do conceito e sua definição</i>	6
4.1.2 <i>Montagem Audiovisual: Origem do conceito e sua definição</i>	7
4.1.2.1 Sequências, cenas, planos e takes.....	8
4.1.2.2 <i>Mise-en-cadre</i>	9
4.1.3 <i>História da montagem no cinema</i>	10
4.1.3.1 Escola norte-americana.....	11
4.1.3.2 Escola Soviética	13
4.1.4 <i>Pós-produção e edição</i>	19
4.1.5 <i>Ritmo da montagem</i>	20
4.1.5.1 Duração dos planos e relações rítmicas entre si.....	20
4.1.6 <i>Corte na montagem</i>	21
4.1.6.1 Tipos de corte e suas utilizações.....	22
4.1.7 <i>Enquadramento visual</i>	22
4.1.7.1 Escala dos planos.....	23
4.1.7.2 Abertura dos planos.....	24
4.1.7.3 Ângulo dos planos	24
4.1.8 <i>Movimento</i>	26
4.1.8.1 Movimento de câmara	26
4.1.8.2 Movimento no interior do quadro.....	27
4.1.9 <i>Composição gráfica</i>	28
4.2 GÊNERO CINEMATOGRAFICO	29
4.2.1 <i>Gênero: Origem do conceito e sua definição</i>	29
4.2.1.1 História do gênero	30
4.2.2 <i>Gênero cinematográfico: Origem do conceito e sua definição</i>	30
4.2.2.1 Gêneros clássicos	33
4.2.2.2 Os gêneros cinematográficos e os seus países de origem.....	34
4.2.2.3 Convenções de gênero.....	34
4.2.2.4 Cruzamento de gêneros e subgêneros	36
4.2.2.5 Padrões estilísticos de montagem nos gêneros.....	37
4.2.2.6 Iconografia no cinema	38
4.2.3 <i>Comédia Cinematográfica</i>	38
4.2.3.1 Definição, temática e assunto.....	38
4.2.3.2 Subgêneros	40
4.2.3.3 Experiência emocional.....	42
4.2.3.4 Iconografia e cenografia	42
4.2.3.5 Padrões estilísticos de montagem.....	42
4.2.4 <i>Ação cinematográfica</i>	44
4.2.4.1 Definição, Temática e Assunto.....	44
4.2.4.2 Subgêneros	45
4.2.4.3 Experiência emocional.....	45
4.2.4.4 Iconografia e cenografia	46
4.2.4.5 Padrões estilísticos de montagem.....	46
5. MODELO DE ANÁLISE	48

6. METODOLOGIA	53
6.1 NATUREZA DO ESTUDO E POSIÇÃO EPISTEMOLOGICA.....	53
6.2 PARADIGMA E ABORDAGEM DE PESQUISA.....	54
6.3 METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO.....	54
6.4 DESCRIÇÃO DAS FASES E DESENHO DO ESTUDO.....	55
6.4.1 Fase 1.....	55
6.4.2 Fase 2.....	56
6.4.2.1 Processo de seleção dos filmes do género de ação.....	57
6.4.2.1 Processo de seleção dos filmes do género de comédia.....	58
6.4.3 Fase 3.....	59
6.4.4 Fase 4.....	60
6.5 POPULAÇÃO E AMOSTRA DO ESTUDO.....	60
6.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS.....	60
6.7 TÉCNICAS E PROCEDIMENTOS DO TRATAMENTO E ANÁLISE DE DADOS.....	62
7. RESULTADOS	62
7.1 RITMO.....	62
7.2 ENQUADRAMENTO VISUAL.....	68
8. DISCUSSÃO DOS DADOS RECOLHIDOS	77
8.1 TESTE DE HIPÓTESES.....	92
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS	96
9.1 PRINCIPAIS CONCLUSÕES.....	96
9.2 LIMITAÇÕES DO ESTUDO.....	98
9.3 CONTRIBUTOS PARA O CONHECIMENTO E PISTAS PARA INVESTIGAÇÕES FUTURAS.....	99
10. REFERÊNCIAS	101
11. APÊNDICES	108

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: THE GREAT TRAIN ROBBERY (1903).....	11
FIGURA 2: EFEITO KULESHOV.....	14
FIGURA 3: GEOGRAFIA CRIATIVA DE KULESHOV.....	15
FIGURA 4: FILMES DE AÇÃO SELECIONADOS: MAD MAX: FURY ROAD (2015), 007: SKYFALL (2012) E AVENGERS: ENDGAME (2019).....	58
FIGURA 5. FILMES DE COMÉDIA SELECIONADOS: THE WEDDING RINGER (2015), THE DICTATOR (2012) E WHY HIM? (2016).....	59
FIGURA 6: APLICAÇÃO DE SLOW MOTION NA SEQUÊNCIA DE AVENGERS: ENDGAME.....	79
FIGURA 7: PLANO PRÓXIMO EM AVENGERS: ENDGAME.....	80
FIGURA 8. PLANO MÉDIO EM 007: SKYFALL.....	81
FIGURA 9: PLANO GERAL EM AVENGERS: ENDGAME.....	81
FIGURA 10: PLANO GERAL EM MAD MAX: FURY ROAD.....	82
FIGURA 11: UTILIZAÇÃO DE UM ÂNGULO ALTO EM AVENGERS: ENDGAME.....	83
FIGURA 12: UTILIZAÇÃO DE UM ÂNGULO BAIXO EM 007: SKYFALL.....	84
FIGURA 13: UTILIZAÇÃO DE LINHAS OBLÍQUAS NA COMPOSIÇÃO GRÁFICA DE 007. SKYFALL.....	84
FIGURA 14: PLANO PRÓXIMO EM THE WEDDING RINGER.....	86
FIGURA 15: PLANO MÉDIO EM WHY HIM?.....	86
FIGURA 16: PLANO GERAL EM WHY HIM?.....	87
FIGURA 17. PLANO PRÓXIMO EM THE DICTATOR.....	87
FIGURA 18: UTILIZAÇÃO DE UM ÂNGULO EXTREMO EM WHY HIM?.....	88
FIGURA 19: UTILIZAÇÃO DE UM ÂNGULO NORMAL EM THE WEDDING RINGER.....	89
FIGURA 20. EQUILÍBRIO VISUAL DA COMPOSIÇÃO GRÁFICA EM THE DICTATOR.....	90
FIGURA 21: PIRÂMIDE DE FREYTAG.....	91
FIGURA 22: UTILIZAÇÃO DO ÂNGULO NORMAL EM TODAS AS SEQUÊNCIAS ANALISADAS.....	91
FIGURA 23: REGRA DOS TERÇOS APLICADA EM TODAS AS SEQUÊNCIAS ANALISADAS.....	92

ÍNDICE DE TABELAS

TABELA 1: MODELO DE ANÁLISE: DESCONSTRUÇÃO DOS CONCEITOS EM DIMENSÕES, INDICADORES E SUB-INDICADORES.	48
TABELA 2: FASE 1 - CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DOS FILMES DE AÇÃO A ANALISAR.	108
TABELA 3: FASE 1 - CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DOS FILMES DE COMÉDIA A ANALISAR.	110
TABELA 4: FASE 2 - CRITÉRIOS DE SELEÇÃO FINAL DOS FILMES DE AÇÃO A ANALISAR.	112
TABELA 5: FASE 2 - CRITÉRIOS DE SELEÇÃO FINAL DOS FILMES DE COMÉDIA A ANALISAR.	114
TABELA 6: GRELHA DE OBSERVAÇÃO - CASO DE ESTUDO 1.	115
TABELA 7: GRELHA DE OBSERVAÇÃO - CASO DE ESTUDO 2.	129
TABELA 8: GRELHA DE OBSERVAÇÃO - CASO DE ESTUDO 3.	143
TABELA 9: GRELHA DE OBSERVAÇÃO - CASO DE ESTUDO 4.	162
TABELA 10: GRELHA DE OBSERVAÇÃO - CASO DE ESTUDO 5.	171
TABELA 11: GRELHA DE OBSERVAÇÃO - CASO DE ESTUDO 6.	180

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: DURAÇÃO DOS PLANOS (FRAMES POR PLANO) AO LONGO DA SEQUÊNCIA DE MAD MAX: FURY ROAD.	64
GRÁFICO 2: DURAÇÃO DOS PLANOS (FRAMES POR PLANO) AO LONGO DA SEQUÊNCIA DE 007: SKYFALL.	65
GRÁFICO 3: DURAÇÃO DOS PLANOS (FRAMES POR PLANO) AO LONGO DA SEQUÊNCIA DE AVENGERS: ENDGAME.	65
GRÁFICO 4: DURAÇÃO DOS PLANOS (FRAMES POR PLANO) AO LONGO DA SEQUÊNCIA DE THE WEDDING RINGER.	66
GRÁFICO 5: DURAÇÃO DOS PLANOS (FRAMES POR PLANO) AO LONGO DA SEQUÊNCIA DE THE DICTATOR.	67
GRÁFICO 6: DURAÇÃO DOS PLANOS (FRAMES POR PLANO) AO LONGO DA SEQUÊNCIA DE WHY HIM?.	67
GRÁFICO 7: ESCALA DOS PLANOS DAS SEQUÊNCIAS DE AÇÃO.	69
GRÁFICO 8: ESCALA DOS PLANOS DAS SEQUÊNCIAS DE COMÉDIA.	71
GRÁFICO 9: ABERTURA DOS PLANOS DAS SEQUÊNCIAS DE AÇÃO.	73
GRÁFICO 10: ABERTURA DOS PLANOS DAS SEQUÊNCIAS DE COMÉDIA.	73
GRÁFICO 11: TIPO DE ÂNGULOS DAS SEQUÊNCIAS DE AÇÃO.	75
GRÁFICO 12: TIPO DE ÂNGULOS DAS SEQUÊNCIAS DE COMÉDIA.	75

1. INTRODUÇÃO

A presente investigação insere-se no âmbito do plano curricular do 2º semestre do 2º ano do Mestrado em Comunicação Multimédia, no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, sob orientação do professor Dr. Nelson Zagalo e co-orientação da Dra. Ana Patrícia Oliveira.

Todo o trabalho criativo em cinematografia é pensado ao pormenor. Na sua base, deve sempre existir uma esquematização rigorosa da composição das imagens, fazendo crer ao espectador que tudo o que viu é fruto do improvisado. Neste sentido, a montagem é uma ferramenta valiosa para o cinema. O que difere o cinema do teatro é a capacidade que a montagem tem em alterar o foco da atenção do espectador quanto aos pormenores considerados particularmente interessantes pelo editor e realizador.

Ao longo dos tempos, a linguagem estética e técnica da montagem cinematográfica não parou de se transformar. São vários os aspetos importantes a ter em conta quando o objetivo passa por analisar padrões de montagem: a velocidade, a quantidade e o tipo de planos (que determinam o ritmo), a composição gráfica, o ângulo de visão que nos é apresentado, o enquadramento, os movimentos de câmara e dentro do quadro, entre outros (Vineyard, 2000). Todos esses aspetos influenciam o resultado final da obra cinematográfica, revelando-se determinantes na interpretação narrativa e no impacto emocional produzido junto às audiências.

A montagem pode ser analisada em função de várias perspetivas: de acordo com o género cinematográfico, com o trabalho de autor, com os contextos sociais, económicos, culturais e políticos de uma determinada época (Murch, 2004).

Este trabalho de investigação está focado no estudo comparativo da montagem cinematográfica utilizada em dois géneros distintos - comédia e ação. A análise das suas características e particularidades permite verificar se existem, ou não, padrões de montagem, dentro do mesmo género e as hipotéticas diferenças existentes entre os dois. Na escolha dos géneros a analisar, foi tido em conta o seu sucesso junto

ao grande público e a sua constância ao longo da história do cinema. No caso do género de ação, embora o seu aparecimento seja relativamente recente, é um dos géneros mais bem-sucedidos no cinema e que mantém uma popularidade constante. Em relação ao género de comédia, a sua escolha ficou a dever-se ao facto de ser um género que acompanha o cinema desde os seus primórdios, registando quase sempre níveis de audiência consideráveis.

O problema de investigação resulta da necessidade em analisar relações causais entre as duas variáveis (causa-efeito = montagem-género). Por outras palavras, o estudo pretendeu verificar se a montagem é, ou não, um elemento definidor, e qual a sua contribuição para a construção da linguagem do género cinematográfico.

Existindo já alguns estudos sobre a utilização da montagem nos filmes de género (Murch, 2004) (Nogueira, 2010), (Bordwell, et. al, 2017) (Dancyger, 2003), (Braudy & Cohen, 2009) (Costa, 2017) (Nogueira, 2010), (Grant, 2003), (Schatz, 1981), este estudo diferencia-se pela análise da realidade da última década, dentro do panorama cinematográfico norte-americano e focada nos dois géneros acima referidos.

A observação ativa de diversas obras cinematográficas, ao invés de uma postura passiva, torna-se fundamental para este trabalho de investigação. A abordagem adotada consiste na execução de um trabalho comparativo de múltiplos casos de estudo, referentes aos padrões de montagem em três filmes de cada género.

1.1 Problemática da Investigação

A montagem cinematográfica evoluiu significativamente nas últimas décadas: desde o ritmo dos cortes, a quantidade e tipo de planos usados numa só cena e os meios utilizados para pós-produzir um filme. Torna-se interessante discutir se o aspeto formal da montagem se transforma também em função do género cinematográfico. A procura pela definição de género tem, em primeira instância, o objetivo de encontrar a mensagem que o mesmo pretende transmitir. Este estudo

procura compreender de que forma a montagem se adapta no sentido de servir as principais necessidades e objetivos de cada gênero cinematográfico. Pretende-se, com a presente investigação, averiguar o papel da montagem na construção do momento alto da ação, de acordo com as convenções de dois gêneros cinematográficos distintos.

2. FINALIDADES E OBJETIVOS

Esta investigação segue uma abordagem explanatória, explicativa, social, extrínseca e dedutiva, que tenta explicar o fenómeno, respondendo a questões relacionadas com o “como” e o “porquê”. Esta abordagem reforça e aprofunda os estudos descritivos que já existem, dentro da mesma área de estudo. A investigação tenta perceber e explicar o porquê de existirem diferentes padrões de montagem entre gêneros, consoante as suas características.

2.1 Finalidades do Estudo

A finalidade principal deste estudo consiste em compreender se a montagem é um fator importante na construção da identidade de gênero cinematográfico. Através da investigação pretende-se compreender se existe alguma separação entre a forma (montagem cinematográfica) e o conteúdo (narrativa fílmica), ou seja, se as opções técnicas e estéticas influenciam a mensagem a ser transmitida.

2.2 Enfoque e abordagem de investigação

O enfoque desta investigação é aplicado, isto porque os resultados são relevantes para o investigador, mas dificilmente se tornam generalizáveis e abrangentes. A ênfase está no alcance de resultados mensuráveis específicos e na melhoria da compreensão do problema de investigação. A abordagem deste estudo é dedutiva, implicando uma confrontação com diversas perspetivas teóricas antes de partir para o teste das hipóteses. Essa confrontação acontece no capítulo *4- Enquadramento Teórico*, que contém uma reflexão fundamentada em vários teóricos da área, como base de sustentação ao conhecimento adquirido. O estudo

tem como finalidade o teste de um conjunto de hipóteses de trabalho, permitindo a confirmação, refutação ou modificação de princípios teóricos.

2.3 Objetivos da Investigação

Os principais objetivos desta investigação passam por:

- Compreender os padrões de montagem cinematográfica em dois géneros distintos - comédia e ação (verificar as velocidades, as quantidades e o tipo de planos utilizados em alguns filmes - que determinam o ritmo-, a composição gráfica, o ângulo de visão apresentado, os movimentos de câmara, o enquadramento), por forma a verificar se existe algum padrão dentro do mesmo género;
- Diferenciar os padrões (verificar se existem grandes diferenças entre os dois géneros cinematográficos).

3. QUESTÃO DE INVESTIGAÇÃO

Após a definição do problema de investigação e, como forma de guiar o presente estudo, foi construída a seguinte questão de investigação¹:

Quais são as características que diferenciam a montagem cinematográfica entre os géneros de comédia e ação?

Esta questão foi elaborada tendo por base os critérios de uma boa pergunta de partida definidos por Quivy e Campenhoudt no Manual de Investigação em Ciências Sociais (1998), que são: a pertinência, a clareza e a exequibilidade.

A questão de investigação é simples, exequível e investigável, no sentido em que é realista, possível de executar e reuniu condições e recursos suficientes para ser levada a cabo. O limite temporal foi adequado para investigar o problema, existiu disponibilidade de recursos económicos para alcançar respostas válidas e os meios logísticos permitiram desenvolver a investigação de uma forma viável. A

¹ A questão de investigação esteve sujeita a alterações no decurso do estudo.

pertinência da questão está relacionada com o seu registo explicativo, procurando esclarecer as diferenças encontradas ao nível da montagem em dois géneros bem definidos. Nesse sentido, é uma questão com real interesse que acrescenta valor ao conhecimento existente. É também uma questão significativa e relevante, pois contribui para o desenvolvimento do trabalho do investigador e da comunidade científica que se debruça sobre problemas de investigação similares. Esta é uma questão ética que não produz qualquer juízo de valor, nem causa danos à sociedade. A questão de investigação é clara na medida em que não produz ambiguidade, é consensual, concisa e unívoca, isto é, não produz múltiplos significados, estando bem explícito aquilo que se pretende investigar. Não é, por isso uma questão vaga nem muito longa, sendo direta e precisa.

4. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

O presente capítulo pretende enquadrar teoricamente o objeto de estudo desta investigação, ao sintetizar a revisão da literatura de suporte, encontrando as melhores formas de o abordar. As leituras feitas ajudam a obter informação sobre as investigações já levadas a cabo sobre a área de trabalho e situam a nova contribuição nesse contexto (Campenhoudt & Quivy, 1998).

O capítulo encontra-se dividido em 2 sub-capítulos, são eles:

1. Montagem audiovisual
2. Géneros cinematográficos

4.1 MONTAGEM AUDIOVISUAL

4.1.1 Montagem: Origem do conceito e sua definição

O conceito de montagem é aplicado em diversas artes como a música (*mash-up*²), as artes plásticas e a fotografia (fotomontagem ou *collage*³) ou a literatura (*cut-up*⁴ e escrita automática). Isso significa que a montagem estabelece uma relação entre diversos elementos, independentemente da sua natureza. “A montagem é uma propriedade orgânica de todas as artes.” (Eisenstein, 2002, p.11)

Sergei Eisenstein, um dos pais da teoria do cinema moderno, considerou que a essência da montagem pode ser vista em qualquer lado - na literatura (montagem de palavras e frases), na música (montagem de sons), na pintura (montagem de formas e cores), na arte em geral. Schiavone (2003), seguindo a mesma linha de pensamento, concorda que a montagem é um elemento invisível que está presente no dia-a-dia e que se exprime através de diferentes linguagens. A definição mais genérica do conceito de montagem⁵ refere-se ao processo de junção de várias peças, com o objetivo de formar uma peça única.

² Composição musical criada a partir da junção de duas ou mais músicas pré-existentes.

³ Composição fotográfica criada a partir da junção de várias fotografias.

⁴ *Cut-up*, método de corte ou técnica de corte é uma técnica literária que consiste em recortar o texto aleatoriamente, misturando-o por forma a criar um novo texto.

⁵ "montagem", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* [em linha], 2008-2020, <https://dicionario.priberam.org/montagem> [consultado em 05-12-2020].

4.1.2 Montagem Audiovisual: Origem do conceito e sua definição

Na linguagem audiovisual, a montagem estabelece a junção e a relação entre os diversos planos (peças), que conjuntamente procuram gerar novos significados. A montagem tem, por isso, a capacidade de juntar duas imagens de contextos idênticos ou completamente diferentes. Dessa forma, a montagem consiste na colagem de diversos planos, tornando possível uma projeção contínua (Ramos, 1982).

“Da palavra francesa 'éditer', montagem significa a junção de peças de filmagem para formar um todo. Em estudos de cinema, geralmente refere-se ao estilo de rápida edição adotada pelos cineastas soviéticos de 1920.”

(Craig et. al, 2012, p.448)

A definição de montagem pode ser complexa, adquirindo várias interpretações de acordo com os autores que a teorizam. Na perspectiva de Costa (2017), a montagem é o processo fundamental através do qual se organizam os materiais recolhidos, se define a estrutura da narrativa e se tomam as opções técnicas e estéticas quanto aos planos a utilizar e os cortes a fazer.

“... a montagem consiste em três grandes operações: seleção, agrupamento e junção – sendo a finalidade das três operações obter, a partir de elementos a princípio separados, uma totalidade que é o filme.”

(Aumont et. al, 2017, p.54)

Sob o ponto de vista de Aumont et. al (2017), a manipulação dos planos, feita através da montagem, permite a construção de um filme. Para além da seleção, agrupamento e junção, a montagem rege a organização dos elementos fílmicos visuais e sonoros através da sua justaposição. De acordo com Canelas (2010), a montagem é o processo de seleção, de ordenação e de ajustamento dos planos de um produto audiovisual, que se conclui com a primeira cópia. Sob o ponto de vista de Vineyard (2000,p. 9) a montagem é “uma específica sequência de imagens num

filme, geralmente sem palavras e muitas vezes com música”. Muitos filmes usam a montagem como uma técnica para expressar a passagem do tempo ou uma sequência de eventos com pouco, ou até mesmo nenhum diálogo.

“A montagem é, portanto, a organização discursiva de acontecimentos ou ideias através da escolha e combinação dos planos, tendo em vista determinados propósitos e efeitos discursivos, sejam eles retóricos, dramáticos, éticos ou estéticos.” (Nogueira, 2010, p.94)

No meio audiovisual, a montagem depende de vários fatores: do ritmo (determinado pela velocidade e quantidade de planos e cortes utilizados), do enquadramento (determinado pela escala, abertura, movimento e ângulo dos planos) e da composição gráfica (a forma como os elementos estão posicionados dentro do quadro).

4.1.2.1 Sequências, cenas, planos e takes

Um filme é composto por várias **sequências**. Cada sequência, por sua vez tem um início, meio e fim, estando dividida em **cenas**. As cenas são compostas por uma série de cortes ou pedaços de filme separados e individuais, aos quais se chamam **planos**. “Uma cena é uma série de *takes* naturalmente reunidos, geralmente nos mesmos locais ou conjuntos adjacentes.” (Bordwell et. al, 2005, p.64)

Os elementos que são incluídos dentro do quadro são tão importantes no conjunto final do filme, como aqueles que são excluídos. Do mesmo modo a sequência em que os elementos são apresentados é determinante no conjunto final. A interpretação de um plano depende do que já foi visto e da expectativa relativamente ao que estará para vir. O plano é, segundo Nogueira (2010, p.13), uma “unidade mínima de expressão cinematográfica.” Lucena (2012, p.72), considera-o como “a unidade básica da linguagem da imagem em movimento”. O plano pode, então, ser considerado como cada parte da fita que se apresenta ao espectador tendo sido filmada sem interrupções (Costa, 2017). Na montagem, um plano só ganha sentido em função das relações que estabelece com os restantes

planos. Um plano pode, nesse sentido, ser uma imagem que estabelece a ligação entre dois cortes ou duas transições, que serve para guiar a atenção do espectador. Um **take** ou tomada de câmara é a quantidade de ação gravada ou a filmagem efetuada entre a “ação” e o “corta”. Um filme de Hollywood geralmente contém entre 1000 a 2000 planos. No caso de um filme de ação, pode conter 3000 ou mais planos (Bordwell et. al, 2017).

4.1.2.2 **Mise-en-cadre**

Eisenstein (2002, p.110), defende a montagem como “o mais poderoso meio de composição para se contar uma história”. Na perspectiva do cineasta russo, a montagem é sobretudo um processo criativo indispensável na produção cinematográfica, e não um simples ato de juntar pedaços. Eisenstein (2002, p. 24) define o termo **mise-en-cadre** como “a composição pictórica de cadres (quadros, planos) mutuamente dependentes na sequência da montagem”. A montagem significa, à luz do seu pensamento, a forma de organizar vários planos numa só composição, um elemento essencial do filme e uma necessidade estética e ideológica. “Sabe-se que o meio básico (e único) que levou o cinema a adquirir uma força tão poderosamente emocional é a montagem.” (Eisenstein, 2002, p.225)

A montagem enquanto ato criativo, convida o espectador a participar neste processo, fundindo a sua individualidade com a própria individualidade do autor. Isto significa que, o modo como o espectador interpreta aquilo que vê também está relacionado com as suas características, hábitos ou condição social. Os planos descritivos, isolados em significado, neutros em conteúdo, em contextos e em séries intelectuais, quando se encontram justapostos na montagem, criam diferentes interpretações. A produção de sentido é, segundo Eisenstein (2002), o propósito fundamental da montagem cinematográfica.

“A montagem é a justaposição entre dois ou mais fragmentos derivados dos elementos do tema em desenvolvimento, fazendo surgir a imagem na qual o conteúdo do tema é personificado de forma mais clara, completa e precisa.”

(Eisenstein, 2002, p. 51)

4.1.3 História da montagem no cinema

No final do século XIX, quando surgiu o cinema, os primeiros filmes não utilizavam qualquer tipo de montagem, consistiam apenas numa longa sequência captada a partir de um único plano contínuo e fixo, filmado a partir do lugar do espectador. No entanto, este modo de fazer cinema não perdurou. A montagem passava pelo seu **período experimental** (Abreu et. al, 2014). Abreu et. al (2014), refere que **até cerca de 1903**, o trabalho técnico da montagem consistia unicamente na disposição dos planos uns a seguir aos outros pela sua ordem cronológica e/ou narrativa. Nos **primeiros 30 anos do cinema**, quando o filme ainda era mudo, a montagem utilizada era meramente visual. De acordo com Moscariello (1985) os defensores do neo-realismo italiano, utilizavam a técnica do plano-sequência ou *staging*⁶, com o objetivo de captar a realidade tal e qual como era captada pela câmara, sem quaisquer cortes. “O emprego preferencial do plano-sequência liga-se ao desejo do realizador de orientar a realidade em vez de forçá-la.” (Moscariello,1985, p.22)

Apesar de, em **1900** ter surgido a **Escola de Brighton**, em Inglaterra, indiciando os primeiros trabalhos com utilização da montagem, o seu impulso e consagração aconteceram apenas nos anos que se seguiram, por um conjunto de teóricos pertencentes à escola norte-americana (Abreu et. al, 2014). A utilização da montagem permitiu, como principal efeito estético, que a câmara se pudesse libertar do tão utilizado plano fixo (Aumont et. al, 2017). A teoria da montagem cinematográfica permite enunciar duas funções distintas: a montagem narrativa (teorizada nas **duas primeiras décadas do século XX** pela **escola norte-americana**) *versus* a montagem como produção de sentido (teorizada a partir da **segunda década do século XX** pela **escola soviética**) (Abreu et. al, 2014).

⁶ A técnica de *staging* é o oposto da montagem. Foi frequentemente utilizada num período pré-montagem, quando os cineastas não teriam ainda explorado as possibilidades técnicas e artísticas da sua utilização (Vineyard, 2000).

4.1.3.1 Escola norte-americana

A montagem como processo de significação surgiu apenas com a escola norte-americana que lhe atribuiu uma função narrativa central, garantindo o encadeamento dos elementos da ação segundo uma relação de causalidade e/ou temporalidade diegéticas (Aumont et. al, 2017). A queda da produção europeia durante a primeira guerra mundial permitiu que a produção norte-americana atingisse um elevado estatuto (Dancyger, 2003). Desta escola de pensamento destacam-se dois nomes: **Edwin Porter** e **David Griffith**. Nos seus conhecidos trabalhos como *Life of an American Fireman* (1902) e *The Great Train Robbery* (1903) (*Figura 1*) **Porter**, utilizava a montagem por forma a garantir a fluidez, coerência e continuidade narrativa.

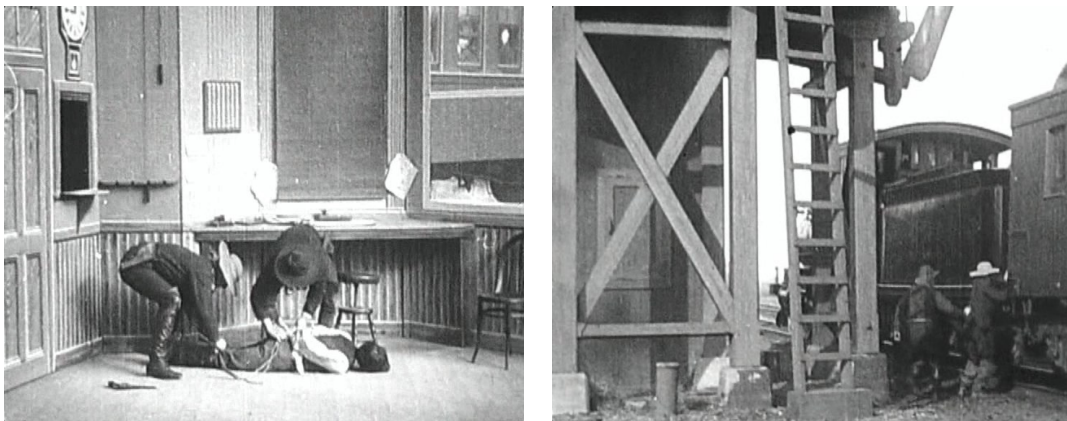


Figura 1: The Great Train Robbery (1903). (Wikimedia Commons, 2021)

Na sua perspetiva, “o plano era a peça básica na construção do filme” e, quando isolado, tornava-se na unidade básica a partir da qual os filmes deveriam ser construídos, dependendo da relação com os restantes planos (Canelas, 2010, p.2). Porter acreditava no poder que a justaposição de planos tinha em criar uma nova realidade. A união de dois planos distintos podia, na sua compreensão, significar mais do que a simples soma das duas partes. A junção dos planos individuais tinha como objetivo o alcance da continuidade temporal, espacial e emocional (Reisz & Millar, 2010).

“Pode-se afirmar que Porter foi quem instituiu a forma narrativa ao ser o primeiro a utilizar uma série de artifícios e efeitos visuais que mais tarde se converteram em convenções específicas do gênero e que ainda hoje são fundamentais para que o público compreenda a sequência narrativa da ação que se está a desenrolar.” (Canelas, 2010, p.3)

Griffith, considerado o pai da montagem, desenvolveu a partir de **1918** as ideias de Porter. Griffith utilizava vários planos como meio de expressão dramática e de criação de impacto emocional entre eles *close up*, *insert*⁷, câmara subjetiva⁸ e *travelling*⁹, levando o espectador para dentro do filme (Abreu et. al, 2014).

Entre os seus contributos destacaram-se também a utilização das montagens alternada e paralela. Segundo Journot (2009), a montagem alternada consiste na intercalação de planos de duas ou mais cenas e/ou sequências de ações, que decorrem ao mesmo tempo e em espaços diferentes, mas que estão diretamente relacionadas. Contrariamente, a montagem paralela consiste na intercalação de planos sem qualquer relação que ocorrem em paralelo, usada com fins retóricos de simbolização para criar efeitos de comparação ou de contraste (Journout, 2009). Como forma de criar suspense e envolver emocionalmente os espectadores com as histórias apresentadas, Griffith usou esse tipo de montagens em filmes como *The Lonedale Operator* (1911), *Birth of a nation* (1915) e *Intolerance* (1916). A montagem de Griffith caracterizou-se ainda pela frequente utilização de flashbacks¹⁰, planos curtos com várias escalas e vários ângulos e variações de ritmo que aumentavam a tensão dramática. O cinema americano clássico privilegiou, a partir de Griffith, o trabalho da montagem, como uma forma de reconstituir ilusoriamente o espaço e o tempo (Geada, 1985).

⁷ Plano de pormenor de um objeto.

⁸ Ponto de vista da personagem.

⁹ Deslocação da câmara de filmar no espaço.

¹⁰ Recuos no tempo.

4.1.3.2 Escola Soviética

Foi na década de 20 que os cineastas começaram a preocupar-se com as possibilidades que a montagem poderia acrescentar aos filmes. Através da sua utilização seria possível transformar o espaço e tempo, levando os espectadores a crer que os planos se uniam fluentemente. Alguns teóricos começaram a considerar a edição como a chave para o cinema de sucesso, capaz de construir a forma geral de um filme. **Lev Kuleshov, Vsevolod Pudovkin, Sergei Eisenstein e Dziga Vertov** foram alguns nomes importantes na linha de pensamento soviético. As teorias e pensamentos desta escola foram profundamente inspiradas e influenciadas pela escola anterior. Todos eles atribuíram à montagem uma função expressiva.

Após a revolução russa de 1917, quando Lenine reconheceu o cinema como uma arte legítima para sustentar a revolução, começaram a surgir algumas correntes de pensamento pertencentes à escola soviética. Contrariamente ao que acontecia nos Estados Unidos, o cinema soviético não era considerado um meio de entretenimento, mas sim um poderoso meio de propaganda política, luta revolucionária e de disseminação de ideias. O início dos anos 20 marcou o final de um período conturbado a nível político e civil causado pela revolução soviética. Por essa razão, as próprias temáticas e enredos dos filmes estavam muito relacionados com este período histórico. “O cinema soviético estipulou a montagem como o nervo do cinema.” (Nogueira, 2010, p.111)

Lev Kuleshov foi o pioneiro da montagem soviética, tendo sido célebre com a sua experiência de montagem conhecida como *efeito Kuleshov* (*Figura 2*). Esta experiência consistiu na intercalação de um primeiro plano de um ator com um ar inexpressivo e neutro com outros três planos distintos: um prato de sopa sobre uma mesa, um caixão com uma criança morta, e uma senhora reclinada num sofá. O resultado dessa intercalação fez compreender que a montagem das sequências adquiria significados e interpretações distintas nos espectadores: no primeiro caso observou-se um homem com fome, no segundo um pai triste e no último, um adulto feliz. O objetivo principal desta experiência consistiu em verificar que um plano

isolado não tem sentido por si só, mas que a montagem com outro plano de seguida, através da justaposição, lhe atribui significação (Canelas, 2010). A repercussão do *efeito Kuleshov* permitiu que a montagem começasse a ser vista não apenas como um meio narrativo para contar uma história em continuidade, mas como um meio capaz de produzir múltiplos sentidos.

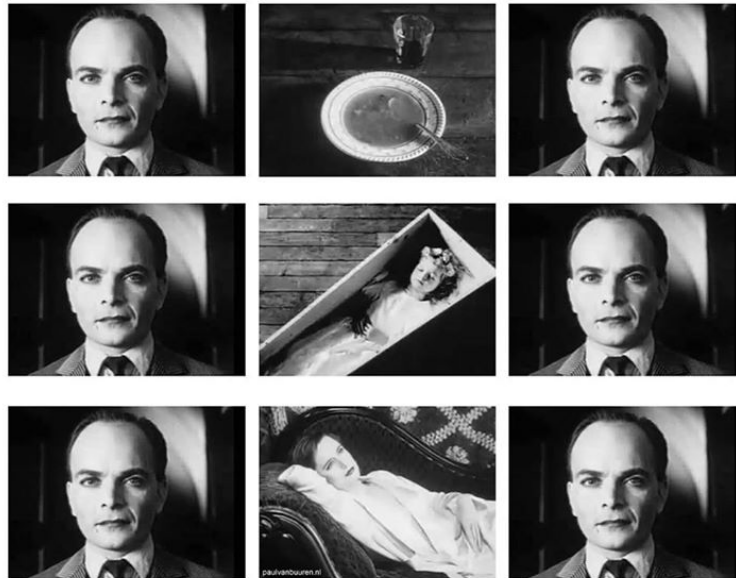


Figura 2: Efeito Kuleshov. (Cinemascope, 2018)

Kuleshov desenvolveu ainda outra experiência de montagem, denominada Geografia Criativa (*Figura 3*). A experiência consistiu em intercalar imagens filmadas em locais e tempos distintos que mostravam um homem e uma mulher a correrem e ambos a abraçarem-se. O resultado dessa intercalação fez compreender que as filmagens teriam sido feitas no mesmo espaço e tempo. Esta experiência, a par com o Efeito Kuleshov veio comprovar que a montagem tinha a capacidade de controlar a percepção de espaço e tempo, e de dirigir emocionalmente o espectador. “Kuleshov havia descoberto a capacidade do cinema de vincular material totalmente não relacionado em sequências coerentes.” (Craig et. al, 2012, p.450)



Figura 3: Geografia criativa de Kuleshov. (Bordwell & Thompson, 2008)

Vsevolod Pudovkin, outro dos nomes com grande importância nesta corrente de pensamento, olhava para a montagem como a base estética do filme. Pudovkin tinha uma visão da montagem como um método de construir, de acrescentar algo mais. Nesse sentido, formulou a teoria da montagem construtiva, tendo por base as ideias defendidas por Griffith. Na sua perspectiva, a matéria-prima do realizador eram os planos que podiam ser vistos como tijolos, blocos de construção utilizados para construir uma cena (Craig et. al, 2012). A partir da montagem o realizador deveria seleccionar e relacionar o que é mais intenso nessa continuidade, do ponto de vista do espectador, destacando os acontecimentos da realidade temporal e espacialmente mais relevantes (Canelas, 2010). Através da sua teoria, Pudovkin afirmou que o realizador tem a capacidade de construir alguns detalhes significativos e omitir os restantes, concentrando a atenção do público durante um determinado período de tempo. “Para Pudovkin, a função essencial da montagem é a determinação de processos psicológicos no espectador.” (Canelas, 2010, p.7)

Sergei Eisenstein foi seguramente um dos maiores teóricos do cinema, mais concretamente da montagem, apesar de não ter sido o seu pai (Canelas, 2010). O seu estilo englobou todos os métodos de montagem que teorizou e defendeu. Para Eisenstein a montagem encontrava-se dividida em 6 categorias, métodos ou modos (Dancyger, 2003): montagem métrica, rítmica, tonal ou atonal, harmónica ou sobretonal, intelectual ou dialéctica (de descontinuidade), e vertical. “Eisenstein acreditava que o impacto da montagem podia ser maior quando existisse um choque entre planos.” (Canelas, 2010, p.9)

Na perspectiva do cineasta, a colisão de atrações, o conflito e o choque entre planos era o que fortalecia o valor da montagem. Partindo desta ideia, Eisenstein propôs um tipo de montagem designada de montagem por atrações, que se contrapôs à montagem construtiva de Pudovkin (Craig et. al, 2012).

Deleuze (2006), considera que o trabalho de Eisenstein baseava-se nas oposições, atrações e saltos qualitativos, utilizando uma montagem “saltitante”. Na sua opinião, cada plano tinha uma energia potencial em termos visuais. Esta energia podia ganhar força quando o primeiro plano conflituava, ou seja, colidia com o seguinte. Para além dessa colisão visual, nos seus trabalhos, Eisenstein aumentava a taxa de corte antes do clímax das cenas, provocando maior impacto emocional. Apesar de se enquadrar na mesma escola de pensamento que Kuleshov e Pudovkin, Eisenstein rejeitou a ideia de que o plano é um elemento da montagem. Para o cineasta, o plano era antes considerado uma “célula ou molécula da montagem” (Eisenstein, 2002, p.55).

Ainda sobre o pensamento da escola soviética, destaca-se o trabalho desenvolvido por **Dziga Vertov**, nome de referência para o género cinematográfico de documentário. Vertov defendeu a ideia de que o cinema devia expressar a verdade e realidade, sendo essa a sua matéria-prima. Durante a década de 1920 desenvolveu conceitos como *anti-estudio* e *cine-olho*, acreditando que a realidade devia ser apresentada tal como é, sem encenações, atores, estúdios e reconstituições (Abreu et. al, 2014). No filme *The Man with the movie camera* (1929), Vertov exemplificou de forma clara toda a sua teoria, procurando mostrar a dualidade da vida entre a realidade imperfeita captada pelo olho humano *versus* a realidade perfeita observada pela câmara. Vertov acreditava que a câmara de filmar tinha a capacidade de captar a verdade, o mundo sem intervenção humana.

“...as obras fílmicas dos anos 20 de Dziga Vertov e Sergei Eisenstein apresentam algumas das marcas de experimentação estilística, retórica e semiótica mais notáveis de toda a história do cinema, incidindo o propósito de experimentação sobretudo ao nível da montagem – em torno da qual cada um

daqueles autores centrou quer a sua criação quer a sua reflexão sobre o cinema e as suas potencialidades.” (Nogueira, 2010, p.137)

O primeiro plano usado no cinema soviético destinava-se não apenas a mostrar ou apresentar algo, mas sim a atribuir-lhe um significado, a expressar.

Neste período a montagem foi tida essencialmente como um meio de produção de sentido, uma forma diferente de comunicar e de dotar a linguagem cinematográfica de maior expressividade. Moscariello (1985), considera que autores da escola soviética, como Eisenstein e Vertov, provocavam um cinema “intelectual”, com recurso à montagem para produzir associações de ideias na mente dos espectadores.

Também no **panorama Europeu**, durante a década de **20**, a montagem era tida como um instrumento fundamental para atribuir ao cinema um carácter artístico e expressivo. Na época experimental do cinema, **Marcel Martin**, crítico de cinema francês, referiu a montagem impressionista como um tipo de montagem que procurava tornar o espectador sensível à existência do corte e à rápida sucessão de planos (Nogueira, 2010). A narrativa deixou de ter um papel de destaque e a montagem ganhou protagonismo no cinema. Esta foi, seguramente, uma década de experimentação e inovação intensiva para o cinema, que permitiu a formulação de debates teóricos bastante relevantes na atualidade (Craig et. al, 2012).

Entre 1920 e 1950, a montagem conheceu o seu **período clássico**, quando os cineastas se preocuparam em tornar a montagem invisível e impercetível ao espectador, sobretudo no cinema clássico de Hollywood (Moscariello, 1985). Estas opções ficaram a dever-se em grande parte, ao aparecimento do cinema sonoro em 1927 quando a montagem deixou de ser meramente visual. Ao contrário das ideias que tinham sido defendidas até ao momento, **Bazin** e **Tarkovski** consideravam que um filme não tinha necessariamente de utilizar a montagem para se construir. Aliás, Bazin chegou a propor a ideia da montagem proibida ou interdita, discutindo aquilo que se perde ou ganha com a utilização da montagem (Aumont et. al, 2017). Na perspetiva de Bazin (1992), a montagem interdita não consistia em

regressar ao plano sequência do início do século XX, nem em rejeitar os recursos expressivos que a mudança de plano oferecia. No seu entender, a falta de cortes e junções de planos oferecia à audiência uma percepção mais realista da história no seu espaço e tempo (Vineyard, 2000). O cineasta francês utilizava a montagem da forma mais transparente possível e apenas no caso de ser estritamente necessária e essencial.

Por sua vez, **Pier-Paolo Pasolini** defendeu que a escolha dos momentos significativos era uma tarefa imperativa na montagem. Na perspectiva do cineasta italiano “o cinema é substancialmente um plano-sequência infinito, como o é precisamente a realidade perante os nossos olhos e ouvidos, durante todo o tempo que nos encontramos em condições de ver e de ouvir” (Nogueira, 2010, p. 123).

Reforçando as ideias propostas pelos teóricos soviéticos, **Bela Balasz** atribuiu uma classificação das múltiplas modalidades da montagem: ideológica, metafórica, poética, alegórica, intelectual, rítmica, formal e subjetiva. No seu ponto de vista, a montagem apresentava não a realidade mas sim a verdade ou a mentira.

Gilles Deleuze teve uma grande importância no reconhecimento da rutura entre o cinema clássico, e o **cinema moderno**, que surgiu após **1950**. O filósofo francês distinguiu o cinema clássico como um tipo de cinema padronizado e metódico, no qual se filmava para a montagem, do cinema moderno, mais descomprometido e livre, com recorrente recurso aos planos extradiegéticos e subjetivos (Krasner, 2013).

Neste período, os cineastas tanto pretendiam ocultar a montagem, como torná-la visível com múltiplas opções técnicas e estéticas. Na perspectiva de Geada (1985, p.32), “o cinema moderno procura escapar definitivamente à cenografia teatral”.

Em **1956**, **Jean-Luc Godard** defendeu a existência de uma clara relação de dependência entre *mise-en-scène*¹¹ e montagem. No final dos anos **60**, o cinema

¹¹Encenação em palco para uma produção de teatro ou filme. Tudo o que aparece no enquadramento (personagens, adereços, cenários, iluminação, etc). O termo surgiu no teatro, no final do século XIX, início do século XX e foi desenvolvido em França nos anos 50 (Craig et. al, 2012). Em cinema, utiliza-se a expressão *mise-en-shot*, para designar tudo o que aparece em frente à câmara. (Buckland, 2002).

passou pelo período **contemporâneo**, com a criação de filmes intimistas, independentes e *blockbusters*¹², através dos quais a montagem invisível acabou por não se tornar dominante (Nogueira, 2010).

Posteriormente, nos anos **80**, o cinema sofreu grande influência de outro meio, a televisão. O cinema transpôs da televisão, o ritmo acelerado de montagem com a frequente utilização de planos rápidos, característicos dos spots publicitários e videoclips. Neste período deu-se também um progressivo e generalizado aumento no estudo académico de cinema.

O surgimento da digitalização na **última década do século XX**, alterou profundamente o trabalho de produção cinematográfica. Também a área de pós-produção, mais concretamente de edição e montagem viram nos progressos tecnológicos, a capacidade de introduzir múltiplas possibilidades técnicas e estéticas. A montagem tornou-se mais livre, flexível e abrangente, fazendo crescer produções digitais fora do cinema e televisão, na internet, como por exemplo na plataforma *Youtube* (Nogueira, 2010). A tecnologia e a digitalização têm consolidado a sua importância na montagem cinematográfica que se estende até à atualidade.

4.1.4 Pós-produção e edição

A etapa de pós-produção é a última etapa do processo de produção audiovisual, que se segue à conclusão da filmagem. É através desta etapa que se estabelece a montagem do material gravado e, através da edição, dá-se a forma final aos diversos elementos (planos, som, música, efeitos) (Canelas, 2010). A edição é considerada um processo de decisão entre o realizador e o editor: decisão sobre que tipo de plano escolher, que movimento de câmara adotar, quando e onde se devem fazer os cortes, que ângulo e perspectiva se pretende mostrar, que *takes* escolher e de que forma se devem ordenar e organizar. Na perspectiva de Bordwell et. al (2017), o próprio espectador também assume um papel importante na

¹² Longas-metragens de entretenimento.

percepção da edição, identificando que um corte muito rápido, confere um ritmo acelerado ao filme.

“A edição é a essência da montagem. Sem a edição um filme seria mais como um documentário longo do que uma experiência cinematográfica. A edição controla o ritmo de uma cena.” (Vineyard, 2000, p.79)

4.1.5 Ritmo da montagem

“O ritmo é o elemento principal da imagem fílmica, expondo o percurso do tempo dentro do plano.” (Costa, 2017, p.73). O ritmo da montagem depende do poder informativo e sedutor da história e da noção psicológica do tempo. Na perspectiva de Dancyger (2003), ao longo dos anos o ritmo da montagem foi sofrendo uma aceleração progressiva. Essa aceleração deve-se sobretudo à necessidade que o espectador tem em receber grande quantidade de informação de uma só vez, e à capacidade que o filme tem em prender a sua atenção. No entanto, Bordwell et. al (2005), vê o ritmo de edição acelerado como um fator limitativo. Ao assistir a uma sequência fílmica com um ritmo muito acelerado, o espectador tem um tempo muito reduzido para ser capaz de interpretar tudo aquilo que viu. É importante notar que em qualquer filme, o ritmo do corte é mais rápido à medida que nos movemos em direção ao clímax. “O ritmo é uma expressão importante da emoção da sequência.” (Dancyger, 2003, p.180). O ritmo da montagem define-se essencialmente através da duração de cada plano (que determina a quantidade de planos utilizados), a velocidade do movimento de câmara e a quantidade de cortes que vão surgindo entre os planos.

4.1.5.1 Duração dos planos e relações rítmicas entre si

Um plano pode ser tão curto quanto um único *frame*. A escolha da duração dos planos explora o potencial rítmico da edição, que pode ser mais lento ou mais acelerado (Bordwell et. al, 2017). No caso de um plano contínuo, onde não há cortes, o ritmo é estabelecido pela própria ação.

O cineasta, ao controlar o ritmo da edição, controla a quantidade de tempo que o espectador tem para apreender e refletir sobre aquilo que vê. Ao longo das últimas décadas, o público começou a exigir imediatismo e energia e, correspondendo a essas necessidades, o cinema ofereceu ao espectador uma sequência de planos cada vez mais curtos (Dancyger, 2003).

Embora no **começo do século XX** as longas-metragens fossem pouco comuns e com duração muito variável, de acordo com Bordwell et. al (2005), uma longa-metragem nos anos 1915 e 1916 tinha cerca de 75 minutos de duração, utilizando apenas entre 240 a 450 planos, com cerca de 12 segundos de duração média.

Nos **anos 20**, os planos tornaram-se mais curtos e conseqüentemente, surgiam em maior quantidade. Neste período, uma típica longa-metragem de Hollywood continha o dobro da quantidade de planos, com uma duração média de cada plano reduzida para metade, quando comparada com o início do século XX. Entretanto, com o aparecimento do cinema sonoro, a taxa de corte diminuiu e os planos voltaram a ser mais longos. O ritmo dinâmico da edição no filme mudo foi, depois de 1933, recuperado por uma rápida sucessão de cenas curtas (Bordwell et. al, 2005).

Segundo os estudos de Zagalo (2009), este tipo de edição rápida tão utilizada, provoca tensão ou felicidade. Dancyger (2003), sugere que um ritmo acelerado causa sensação de dinamismo, conflito, excitação, energia e força. Pelo contrário, um ritmo lento pode provocar inatividade e despoletar emoções como calma, tranquilidade e tristeza (Zagalo, 2009).

4.1.6 Corte na montagem

“O corte é a passagem instantânea de um qualquer enquadramento para o próximo.” (Schiavone, 2003, p.27). O corte é o tipo de transição mais básica e natural que existe entre um plano e o seguinte, fornecendo uma mudança. Os cortes fazem mais do que simplesmente isolar as partes da ação, eles também a enfatizam. Schiavone (2003), considera que um corte é utilizado para ligar dois enquadramentos subordinados entre si, ou para destacar certos elementos visuais.

Segundo Nogueira (2010, p.168), “O corte é, discursiva e tecnicamente, a operação fundamental da montagem” que pode estabelecer vários tipos de ligação ou colagem: dois planos na mesma ação, dois planos de duas personagens na mesma cena ou dois planos de ações descontínuas que ocorrem em paralelo. O corte funciona como uma forma de deslocar o nosso campo de visão de acordo com o tipo de plano que é intercalado, permitindo um avanço ou recuo no espaço e/ou no tempo (Murch, 2004). Por essa razão, é necessária uma planificação muito cuidadosa para que se consiga montar várias sequências sempre em corte, evitando a falta de *raccord*¹³. Os planos podem ser filmados descontínuamente, porque o espaço e o tempo não são fatores limitativos.

4.1.6.1 Tipos de corte e suas utilizações

O tipo de corte mais simples e mais utilizado é o direto, também chamado de *hard-cut*. Um corte suave muda apenas ligeiramente o centro de interesse, enquanto um corte irregular altera-o drasticamente. Existem, outros tipos de cortes com transições mais graduais: a **desfocagem**, encadeado ou **dissolve**, o **fade in** e **fade out** e a **iris in** e **iris out**, que efetuam mudanças suaves no espaço e tempo, marcam ritmos de montagem, efetuam elipses e separam sequências de forma marcante. Segundo Bordwell et. al (2005), as transições começaram a ser utilizadas com maior frequência entre a década de 20 e a década de 40.

4.1.7 Enquadramento visual

Sob o ponto de vista de Schiavone (2003) o enquadramento é a delimitação do campo visual que a câmara nos apresenta, determinando a forma como observamos a realidade. Faz parte da linguagem cinematográfica, decidir o que se inclui e o que não se inclui em cada momento do filme, ou seja, decidir quais os elementos que vão estar presentes ou ausentes dentro do quadro (personagens, cenários, adereços, etc).

¹³ A continuidade narrativa (de movimento ou ação) entre cenas é um elemento fundamental na montagem. Se não for conseguida pode provocar efeitos estranhos ao espectador. Existem algumas regras de movimento ou ação que devem ser cumpridas por forma a manter o *raccord* como a regra dos 30° e regra dos 180° (Murch, 2004), (Aumont et. al, 2017).

4.1.7.1 Escala dos planos

A escala de um plano refere-se à distância a que a câmara é colocada face a um objeto, assunto ou personagem. Essa distância determina muitas vezes a carga emocional e expressiva dos planos (Marner, 1980):

- O **Plano geral** (*Extreme/ Very long shot/ Long distance*) é um plano informativo que enquadra o ambiente ou cenário que envolve a personagem;
- O **Grande plano** ou plano de situação (*establishing shot*) descreve e contextualiza o espaço onde a ação decorre;
- O **Plano de conjunto** é utilizado frequentemente em televisão e enquadra a personagem dentro do plano, inserida no cenário;
- O **Plano americano** (*Mid/ Medium Long Shot*), inicialmente utilizado nos filmes clássicos do género *western* para enquadrar a personagem pela zona do joelho é, juntamente com o plano médio, o mais usado;
- O **Plano (geral) médio** ou Plano Aproximado de Tronco (*Long/ Medium shot*) enquadra a personagem pela cintura e capta o essencial da linguagem corporal;
- O **Plano próximo** ou plano aproximado médio de peito (*Medium Close up*) enquadra a personagem pelo peito e é utilizado em diálogos de plano e contra-plano;
- O **Plano Aproximado** ou grande plano (*Close up*) enquadra a personagem pelos ombros e intensifica o dramatismo. É um plano expressivo que dá destaque à emoção;
- O **Muito grande plano** ou Plano de detalhe (*Extreme Close Up*), enquadra um objeto pequeno ou parte do rosto de uma personagem, refletindo o seu estado emocional;
- O **Plano de pormenor** (*Insert*) dedica a atenção a pequenos pormenores da ação ou das personagens e liga dois planos diferentes;
- O **Plano objetivo** ou câmara objetiva coloca o espectador como um observador exterior da ação que ocorre;

- O **Plano subjetivo** ou câmara subjetiva (*Point of view shot*) oferece a percepção do ponto de vista de um personagem ou objeto, colocando o espectador no seu lugar;
- O **Plano de corte** (*cut in*) é frequentemente utilizado para desviar a atenção da ação principal para imagens que estão relacionadas com o sujeito ou com o desenvolvimento da ação.

Bordwell et. al (2017) considera que, habitualmente, os planos gerais são deixados no quadro por mais tempo do que os planos médios, e os planos médios são deixados mais tempo do que os *close ups*. Habitualmente, um plano afastado seguido de um plano próximo aumenta a intensidade dramática. Pelo contrário, um plano próximo seguido de um plano afastado pode sugerir sensação de calma, distensão e alívio.

4.1.7.2 Abertura dos planos

A abertura do plano refere-se à abertura da lente que nos permite desvendar os elementos dentro do quadro. Os planos abertos posicionam a ação em determinado contexto, convergindo para um determinado ponto de fuga. Por sua vez, os planos fechados acentuam a emoção e expressão da personagem e conferem intensidade dramática à cena, comprimindo a profundidade de campo (Costa, 2017). Na perspectiva de Dancyger (2003), os planos com abertura média central oferecem uma sensação de tranquilidade.

4.1.7.3 Ângulo dos planos

“A lente da câmara substitui o olho do observador, e as mudanças de ângulo da câmara - direcionada ora para uma pessoa, ora para outra, ora para um detalhe, ora para outro - devem estar sujeitas às mesmas condições como as dos olhos do observador.” (Braudy & Cohen, 2009, p.9)

O Ângulo do plano é a posição ou perspectiva sobre a qual a câmara se encontra em relação ao objeto ou personagem. De acordo com Vineyard (2000), um bom cineasta possui a capacidade de manipular e distorcer a perspectiva da audiência.

Dancyger (2003) considera que o uso de vários tipos de ângulos - baixos e altos - para representar um mesmo elemento, adiciona o sentido de conflito e perigo. É de facto interessante apresentar múltiplos pontos de vista (perspetiva) para representar uma cena. Dessa forma, o espectador observa com rigor alguns detalhes. A utilização de múltiplos ângulos para representar uma mesma cena só começou, no entanto, a ser utilizada por volta de 1917, no período de rutura entre o cinema experimental e o cinema moderno (Bordwell et. al, 2005). Existem diferentes tipologias de ângulos de acordo com a altura a que a câmara é posicionada (Marner, 1980):

- No **Ângulo normal** ou reto (plano frontal), a câmara encontra-se à mesma altura que o objeto filmado ou ao nível do olhar da figura humana. Este ângulo expõe igualdade hierárquica a nível psicológico entre a personagem e o espectador, sendo por isso o ângulo mais usado;
- O **Ângulo** $\frac{3}{4}$ oferece um posicionamento a três-quartos (45 graus) face ao ângulo frontal, fazendo uma clara alusão ao desenho de perspetiva;
- No **Ângulo alto**, (*high-angle, plano picado, plongée*) a câmara encontra-se a um nível mais alto que o objeto, reduzindo emocionalmente a personagem;
- No **Ângulo baixo**, (*low-angle, contra-picado, contre-plongée*) a câmara encontra-se a um nível mais baixo que o objeto, oferecendo-lhe um ar de grandiosidade e domínio;
- O **Ângulo extremo** (*extreme-angle, birds-eye view*) enquadra a personagem ou objeto com uma posição diretamente acima da cena, de frente para baixo;
- O **Ângulo de perfil** forma um ângulo de aproximadamente 90 graus em relação ao plano frontal, dando ênfase ao perfil da personagem;
- O **Ângulo traseiro** posiciona a câmara por detrás do objeto ou personagem;
- O **Plano zenital** acontece verticalmente em relação à ação, fornecendo uma vista de topo, do céu, localizando geograficamente a ação;
- O **Plano oblíquo** tem uma grande conotação afetiva, pois representa o estado anímico da personagem.

4.1.8 Movimento

“O movimento pode ser utilizado para transmitir conhecimento, comunicar informações, transmitir emoções e expressar a beleza estética.” (Krasner, 2013, p.135). Segundo Feldman (1997), o movimento é um dos elementos primordiais na apreciação das imagens. Um plano fixo habitualmente é mais passivo, enquanto um plano em movimento tende a oferecer uma sensação dinâmica à narrativa, captando melhor a atenção do espectador.

A distribuição de detalhes num quadro presume que haja movimento dos olhos de um fenómeno para outro de acordo com a composição (Eisenstein, 2002). A **direção do movimento** acontece quase sempre da esquerda para a direita, de acordo com a leitura que os nossos olhos fazem.

A comunicação através do movimento está relacionada com os movimentos de câmara e os movimentos dos elementos que se encontram dentro do quadro. A **velocidade** através da qual os elementos se movem ou mudam ao longo do tempo e espaço é também outro fator crucial na produção de movimento.

4.1.8.1 Movimento de câmara

O movimento da câmara é uma propriedade única da imagem no cinema, que não se manifesta em nenhuma outra arte (Krasner, 2013). **Movimentos lentos** transmitem-nos uma sensação de calma, relaxamento e tranquilidade. Pelo contrário, **movimentos acelerados** aumentam a excitação, envolvimento e inquietação. O **movimento de aproximação** da câmara ao objeto ou personagem envolve e aproxima emocionalmente o espectador, enquanto que o **movimento de afastamento** da câmara produz o efeito contrário. Moscariello (1985), defende que **movimentos de câmara inesperados** colocam o espectador alerta.

Após a I Guerra Mundial, durante o período experimental do cinema, alguns cineastas usavam movimentos de câmara irregulares e desajeitados para retratar o estado emocional psicológico interno da personagem através de planos subjetivos (Krasner, 2013). Posteriormente, no final dos anos 50 essa tornou-se uma prática comum na produção de documentários, criando um sentido de

instabilidade. Nesse mesmo período, o estilo *mise-en-scène* esteve fortemente associado aos movimentos de câmara para evitar a montagem, consequentemente diminuindo o ritmo dos filmes.

Alguns tipos básicos de movimentos de câmara são (Vineyard, 2000):

- O **Zoom In** e **Zoom Out** (*travelling* ótico) que oferecem uma visão progressivamente mais próxima ou mais afastada do objeto;
- A **Panorâmica** (*Pan Horizontal, Vertical* ou *Tilt*) que utiliza o mesmo eixo de rotação para acompanhar a ação de forma panorâmica;
- O **Dolly** (*Up, Down, Zoom* ou *Vertigo, Expand, Contract, Collapse, Depth, Character*), que utiliza movimentos ao longo do espaço para captar a ação;
- O **Crane** ou **jib**, que utiliza um braço mecânico para mover a câmara de modo complexo e capturar movimentos pouco usuais;
- O **Travelling** (horizontal, vertical, combinado, transversal), que move a câmara sobre uma superfície, acompanhando a ação.

A **velocidade** do movimento de câmara depende de dois fatores: a taxa em que o filme foi filmado e a taxa de projeção, ambas calculadas em *frames* por segundo (*fps*). A taxa padrão utilizada na filmagem audiovisual, considerada adequada para criar a ilusão de movimento contínuo e verosímil é de 24 *fps*. Esta taxa foi estabelecida quando surgiram os filmes com som sincronizado, no final da década de 1920. Para o movimento ser visto de forma natural é necessário que a taxa de filmagem e a taxa de projeção correspondam ao mesmo valor. Bordwell et. al (2017) considera que a alteração da velocidade da câmara pode criar efeitos surrealistas.

Uma montagem que utilize **fast motion**, apresenta os planos a uma velocidade maior que o tempo real, provocando por vezes efeitos cômicos. Por sua vez, o **slow motion** apresenta os planos a uma velocidade menor que o tempo real, oferecendo mais tempo para observar os eventos com detalhe.

4.1.8.2 Movimento no interior do quadro

Para além dos movimentos de câmara, o movimento dentro do quadro é também importante na determinação do ritmo de montagem. O movimento dentro

do quadro considera as ações que decorrem entre as personagens e/ou os objetos. Os estudos de Sjill (2005), citados em Zagalo (2009), baseados na direção de movimento no quadro, indicam que os movimentos da direita para a esquerda são “desconfortáveis” e os movimentos da esquerda para a direita são “confortáveis”.

4.1.9 Composição gráfica

A composição gráfica é o processo criativo que visa a organização estética dos diversos elementos (personagens, objetos, espaços, volumes, massas e profundidades, cores, linhas de força, fundos) no quadro. Alguns destes elementos são partilhados com as restantes formas de arte e fazem parte das suas convenções e tradições estéticas, respeitando algumas regras, como a regra dos terços¹⁴, por exemplo.

“Os assuntos importantes devem estar na mesma área geral do quadro para cada um dos planos que serão cortados juntos, 'mas', desde que o assunto importante não seja deslocado de um lado do quadro para o outro...”

(Bordwell et. al, 2005, p.50)

O cinema de Hollywood sempre privilegiou as composições centradas, simétricas e equilibradas. Aliás, a composição de Hollywood continua, ainda hoje com algumas tradições antigas das artes visuais. Segundo Bordwell et. al (2005), a composição gráfica mais frequente apresenta os elementos mais importantes em T. Enquanto a simetria reflete uma organização, equilíbrio, estabilidade, serenidade e balanceamento dos elementos no quadro, a desorganização reflete instabilidade, desconforto, tensão e conflito.

¹⁴ A regra dos terços é uma regra de composição que estabelece a divisão do enquadramento em 9 partes iguais, com 2 linhas horizontais e 2 linhas verticais imaginárias. O foco de interesse deve estar na interseção das linhas, ou seja, nos 4 pontos dourados.

4.2 GÉNERO CINEMATográfico

4.2.1 Género: Origem do conceito e sua definição

“(...) Os géneros são termos convenientes que se desenvolvem informalmente.” (Bordwell et. al, 2017, p.327). O conceito de género tem sido bastante discutido por vários autores ao longo dos anos, no entanto, a sua definição é difícil de concretizar. Segundo Bordwell, et. al (2017) a palavra género, de origem francesa, significa espécie, tipo, categoria ou classe e aplica-se a todos os tipos de formas culturais. Costa (2017) considera, por essa razão, que os géneros podem ser estudados por várias áreas, desde a literatura, pintura, teatro, cinema e música. No entanto, a verdadeira origem do termo surge do latim *genus*, que significa “nascimento, descendência, origem”¹⁵. De acordo com Altman (1999), um género pode ser definido como uma categoria útil em que se agrupam obras ou composições, em função das suas características formais ou de conteúdo, de acordo com múltiplos conceitos.

“O género permanece o sistema de categorização mais antigo usado por produtores, distribuidores e consumidores para examinar e classificar quase todos os trabalhos criativos.” (Friedman et. al, 2014, p. 2)

Habitualmente um género é identificado de acordo com o seu conjunto de particularidades e especificidades, implicando um processo de categorização, classificação e agrupamento (Craig et. al, 2012). Segundo Nogueira (2010, p.3), os géneros “tendem a instituir-se em modelos ou fórmulas artísticas facilmente reconhecíveis, partilháveis e imitáveis”. Do ponto de vista do autor (2010), um género pode ser reconhecido a partir das suas relações de semelhança, afinidade e identidade entre diversas obras. e identidade entre diversas obras. Grant (2003) considera que o género pode ser definido por intenções e finalidades críticas, em vez de ser definido por atributos.

¹⁵ **género**", in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*, 2008-2020, <https://dicionario.priberam.org/g%C3%A9nero> [consultado em 18-01-2021].

4.2.1.1 História do gênero

A noção de gênero surgiu pela primeira vez na literatura por volta de **384 - 322 a.C**, na **Grécia Antiga**, quando o filósofo **Aristóteles** tentou separar a **poesia** em várias categorias entre elas a **sátira**, a **tragédia**, o **narrativo** ou **épico**, o **dramático** e o **lírico** (Grant, 2003). Esta distinção, inicialmente restrita à literatura, significava que esta se dividia com base nas suas diversas técnicas, assuntos e funções.

Posteriormente, durante o período neoclássico, nos séculos XVII a XVIII, a literatura foi dividida em mais categorias. Já no final do século XVIII, a corrente romântica veio quebrar todas as regras de espécies literárias e gêneros. No início dos anos 40, a nova crítica e os neo-aristotélicos, resgataram essas distinções da literatura por gênero. Desse resgate surgiram três grandes grupos de gêneros: o drama, a ficção e a poesia. Em 1948, Austin Warren e René Wellek, propuseram-se a estudar o gênero com base na sua forma externa, analisando os seus elementos estruturais e formais, e na sua forma interna, observando a sua atitude, tom e objetivo (Friedman et. al, 2014). Essa estratégia foi adotada posteriormente em 1970, quando Buscombe tentou definir os gêneros cinematográficos.

Os gêneros tentam muitas vezes estabelecer regras, restringindo os trabalhos a uma categoria fechada. Mas, segundo Grant (2003), a intenção que Aristóteles teve em separar a poesia em categorias, serviu apenas para descrever as características que cada gênero apresentava, não pretendendo impor a sua perspectiva como a mais correta.

4.2.2 Gênero cinematográfico: Origem do conceito e sua definição

“Um gênero cinematográfico é uma categoria ou tipo de filmes que congrega e descreve obras a partir de marcas de afinidade de diversa ordem, entre as quais as mais determinantes tendem a ser as narrativas ou as temáticas.”

(Nogueira, 2010, p.3)

É possível afirmar que os gêneros cinematográficos derivaram primariamente desses 3 grandes grupos de gêneros literários – drama, poesia ou ficção. O cinema

adotou as suas características de género a partir da literatura e do teatro. O conceito de género continua a ser empregue na teoria e na crítica do cinema e da arte.

Tal como na literatura, um género permite identificar, classificar e diferenciar diferentes tipos de obras cinematográficas. A forma mais fácil que existe para categorizar filmes é agrupá-los por género (Craig et. al, 2012). Desse modo é possível escolher o filme que se pretende visualizar de acordo com gostos e preferências pessoais. "...o género é um sistema para organizar a produção, bem como para agrupar filmes individuais que têm significado coletivo e singular." (Craig et. al, 2012, p.192).

Schatz (1981) considera que um filme de género envolve uma série de aspetos que representam um padrão narrativo relativamente previsível, popular e familiar, facilmente identificável. Seguindo a mesma linha de pensamento, Altman (1999, p.15), considera que "os géneros são definidos pela indústria cinematográfica e reconhecidos pelas audiências de massa". "O cinema de género tende para a padronização ou estabilização de formas como garantias de êxito e, conseqüentemente, como premissas criativas." (Nogueira, 2010, p.9).

Na perspetiva de Schatz (1981), torna-se mais difícil identificar um género literário do que um género cinematográfico, apesar deste último derivar historicamente do primeiro.

A discussão sobre a estabilidade dos géneros é extensa e permite diversas apreciações por parte de diferentes teóricos. O género pode ser considerado como um processo em andamento, que está sujeito a vários ciclos.

Neste contexto, um ciclo significa "... um grupo de filmes feitos dentro de um período de tempo limitado" produzido a partir das características dos filmes comerciais de sucesso (Neale, 2000, p.7). No entanto, os filmes não devem repetir de forma constante as mesmas estratégias, eles devem igualmente introduzir elementos novos, originais e imprevisíveis (Altman, 1999). Na opinião de Dixon (2000) demasiada originalidade pode ter um efeito contrário, aumentando o risco do filme não ser bem-sucedido. A natureza repetitiva dos filmes de género, por

norma, diminui a importância do filme, tornando-o muito previsível. Apesar disso, os filmes de gênero comerciais utilizam muitas vezes fórmulas genéricas, padronizadas e repetitivas para contar histórias familiares (Neale, 2000).

“A história do cinema é uma história de repetição, em que ideias e histórias são constantemente recicladas e renovadas com novos cenários, novas fantasias e execução física atualizada.” (Dixon, 2000, p. 11)

Buckland (2002), argumenta também que os gêneros não são permanentes e que os seus atributos se alteram ao longo do tempo. Na mesma linha de pensamento, Grant (2007, p.6) considera que “...os filmes de gênero estão sempre relacionados com o tempo e espaço em que são feitos”. Isto significa que não são entidades estáticas, são fluidos, abertos, e dão resposta às condições sociais, dependendo de cultura para cultura. Na perspectiva de Bordwell, et. al (2017) essa mutação ocorre à medida que os cineastas concebem variações a partir das fórmulas mais antigas. “Os gêneros não são estáticos ou fixos. À parte dos problemas de definição e limites, os gêneros são processos contínuos”. (Grant, 2007, p.34).

Contrariamente, Schatz (1981) defende que os gêneros são sistemas fechados, contínuos e constantes. O gênero é considerado pela crítica cinematográfica tradicional, como um sistema fixo e permanente (Altman, 1999). “Os gêneros têm identidades e fronteiras estáveis e claras.” (Altman, 1999, p.16)

Para um gênero ser estável, é imperativa a produção de filmes genericamente semelhantes mas, ao mesmo tempo, que se constitua um público relativamente sólido, capaz de identificar e reconhecer as características básicas de cada tipo de filme.

“Muitos críticos tratam o gênero como um sistema estático ou sincrónico, baseando-se em obras de uma ampla gama de períodos históricos para localizar fórmulas fixas ou oposições temáticas consistentes.”
(Karnick & Jenkins, 1995, p.2-3)

Os filmes de género são muitas vezes desconsiderados pelos críticos que os vêem como superficiais, triviais e estereotipados. “De um modo geral, género é uma categoria mais usada para descrever e analisar filmes, não para avaliá-los.” (Bordwell, et. al, 2017, p.328).

Os géneros podem ser divididos em quatro categorias, de acordo com funções específicas (Nogueira, 2010): a **ficção** (tem como objetivo entreter e assenta formalmente na narrativa); o **documentário** (visa o testemunho e reflexão da realidade); o **experimental** (tem como propósito a expansão e exploração de formas, técnicas e métodos de criação cinematográfica) e a **animação** (que pretende explorar a imaginação, o processo criativo e a pluralidade estética).

4.2.2.1 Géneros clássicos

Existem alguns géneros de ficção, que estão desde há muito presentes na história do cinema: a **comédia**, o **drama**, o **fantástico**, a **ficção científica**, o **film noir**, o **musical**, o **terror**, o **thriller** e o **western** – todos eles considerados géneros clássicos. Um género torna-se clássico quando é bastante coeso a nível estético e relevante a nível histórico. A familiaridade na criação das expectativas nos espectadores, como forma de antecipar o sucesso, e a aplicação das mesmas fórmulas e padrões comerciais, são características recorrentes deste tipo de géneros.

De acordo com Schatz (1981), os géneros clássicos abordam a ameaça à ordem social, sendo que aquilo que os distingue são as atitudes que as personagens têm perante essa ameaça. No género de ação, a ameaça ou conflito é resolvida pelo herói, habitualmente do sexo masculino. Por outro lado, no género de comédia, essa ameaça é resolvida por um herói duplo, habitualmente um casal com problemas amorosos. “O filme de género é o produto produzido em massa pela indústria cinematográfica de Hollywood.” (Buckland, 2002, p.77).

O cinema americano é das maiores indústrias cinematográficas clássicas, sendo considerado o maior centro de produção de filmes de género em todo o mundo (Grant, 2007). A facilidade de entreter e satisfazer o espectador fazem com

que o cinema de género continue a predominar fortemente na indústria cinematográfica norte-americana.

4.2.2.2 Os géneros cinematográficos e os seus países de origem

“...os fatores cruciais que permitem distinguir um género não são apenas características inerentes aos filmes em si mesmos; eles também dependem da cultura particular com a qual estamos inseridos.” (Neale, 2000, p.16)

Alguns países encontram o seu género predominante: os filmes de artes marciais, *samurai* e *wu xia pian* produzidos no Japão e na China, a comédia italiana, o melodrama musical em *Bollywood*, o *Heimat* alemão, o cinema *hindi* mitológico na Índia, o *carbaretera* no México e o *film noir* francês, um subgénero de filme policial (Bordwell, et. al, 2017). Os espectadores estão relativamente bem familiarizados com o género que representa a sua cultura.

4.2.2.3 Convenções de género

“...cada género encontrará o seu estilo próprio, na medida em que uma série de convenções acabam por se instituir e circular entre diversas obras.” (Nogueira, 2010, p.25). A delimitação de um género é frequentemente feita a partir da delimitação das suas características particulares, que podem estar relacionadas com as temáticas, narrativas, locais, personagens e bandas sonoras. Grant (2003), considera que os géneros possuem também algumas convenções visuais definidas pelo cenário, vestuário e objetos físicos.

No entanto, esta delimitação está sujeita às constantes mutações que os géneros vão sofrendo ao longo do tempo. Torna-se por isso complicado balizar e arranjar fronteiras minuciosas que permitam definir cada género.

“Não existem critérios uniformes para a classificação genérica, dado que a determinação dos géneros e dos subgéneros, no caso de narrativas filmicas,

depende, entre outros, de diversos fatores, tais como o público-alvo, a técnica utilizada, o cenário, tema ou o tom.” (Costa, 2017, p.17)

A maioria dos teóricos do cinema concorda consensualmente que nenhum género pode ser definido de maneira única e rígida, pelo facto de alguns géneros compartilharem o mesmo assunto ou tema. Isso significa que o assunto abordado não é um fator determinante na sua definição. A **experiência emocional** pode revelar-se mais facilmente um fator chave para identificar um género. Quando o espectador escolhe um filme consoante o género, deve ter a capacidade de reconhecer instantaneamente a experiência emocional que será proporcionada. Dessa forma, os filmes de género encorajam nos espectadores certas expectativas familiares a partir das convenções.

“Assim, quando um espectador seleciona um filme para assistir, ele está, de certo modo, a optar por um determinado tipo de experiência emocional. Por exemplo, pretende ter altas doses de adrenalina quando vê filmes de Aventura, medo quando elege filmes de Terror e riso quando escolhe filmes de Comédia.”
(Costa, 2017, p.19).

Apesar disso, a expectativa relativamente ao que o filme tem para oferecer, frequentemente ultrapassa a emoção. Quando as expectativas são correspondidas, podem provocar uma sensação de satisfação no espectador. Pelo contrário, quando as expectativas não são cumpridas, existe uma maior curiosidade e interesse em resolver o mistério.

“À medida que passamos repetidamente pelo mesmo tipo de experiência, desenvolvemos expectativas que, à medida que são continuamente reforçadas, tendem a transformar-se em "regras.” (Schatz, 1981, p.18)

Por norma, cineastas e espectadores, partilham das mesmas convenções de género. Se, para os cineastas a convenção define o seu método de trabalho de

produção cinematográfica, para o espectador a convenção passa muito pela expectativa emocional particular e adquirida sobre aquilo que irá experienciar. O género é o resultado da interação entre cultura, público, filmes e cineastas.

Habitualmente o público reconhece um género de filme a partir da identificação das personagens-tipo, do enredo (e das relações estabelecidas entre si), das temáticas e assuntos abordados, da banda sonora, dos significados evocados, dos padrões estilísticos¹⁶, da iconografia¹⁷ e da reação emocional provocada (Costa, 2017) (Bordwell et. al, 2017) (Braudy & Cohen, 2009).

São estas as características que contribuem para a convenção de um género, que depende naturalmente do seu contexto histórico-social e cultural.

Para além desse aspeto, é também relevante ter em conta o facto de alguns géneros terem perdido a sua força ao longo dos anos. É o caso do *western* e dos filmes de propaganda, que surgiram num contexto específico e circunstancial. O género cresce e vai-se modificando, encontra picos de popularidade, prestígio ou declínio durante períodos mais ou menos longos, atravessando ciclos. Quando determinado género começa a ter mais sucesso, existe maior propensão para a indústria cinematográfica continuar a trabalhar no mesmo.

“As convenções funcionam como um acordo implícito entre criadores e consumidores para aceitar certas artificialidades, mas essas artificialidades funcionam em contextos específicos.” (Grant, 2007, p.10)

4.2.2.4 Cruzamento de géneros e subgéneros

Para além das convenções, os géneros cruzam-se entre si, procurando características comuns uns com os outros (Grant, 2007). Existem, por essa razão, alguns filmes de difícil categorização, que vão buscar características a mais do que um género, não se enquadrando em apenas um. A mistura de géneros num só filme

¹⁶ Os padrões estilísticos referem-se aos aspetos estéticos de montagem e cinematografia.

¹⁷ A iconografia de um género é o significado e simbologia que os objetos e personagens transmitem. A iconografia engloba certos códigos visuais (cenários, vestuário) mas também aspetos não visuais como o diálogo, a música, o elenco. (Schatz, 1981)

tem vindo a tornar-se uma nova convenção narrativa, com implicações para a montagem (Dancyger, 2003). Bordwell, et. al (2017) considera que a mistura de géneros é uma boa maneira de inovar.

“Os filmes de Hollywood sempre misturaram géneros para atingir uma gama mais ampla de espectadores. Ao fazer isso, eles fundem elementos característicos e convenções de diferentes géneros.” (Friedman et. al, 2014, p. 9)

O cruzamento de géneros é um fenómeno regular. Aliás, Buckland (2002) considera que maioria dos filmes possui géneros híbridos, com diferentes atributos. Devido à sua amplitude, alguns filmes são incluídos em **subgéneros**.

Estes são “tipos distintos e razoavelmente duradouros dentro de um género” (Bordwell, et. al, 2017, p. 329) que possuem convenções próprias. Os subgéneros dividem o mesmo género em diferentes categorias de acordo com certas especificidades. Essas subdivisões permitem tornar o filme mais comercial, direcionado para os gostos, preferências e necessidades de consumo de públicos específicos.

4.2.2.5 Padrões estilísticos de montagem nos géneros

“Cada género representa uma convenção particular de montagem. (...) Cada género conta com uma composição visual e ritmo de diferentes maneiras”. (Dancyger, 2003, p.189). De acordo com Costa (2017) a edição e a montagem são elementos definidores do género. Sob o mesmo ponto de vista, Nogueira (2010) defende que “é possível encontrar uma abordagem específica de montagem em determinados géneros cinematográficos, que instauram normas estilísticas”. No entanto, essas abordagens específicas podem alterar-se com o tempo à medida que as convenções de género possam modificar-se.

“Certamente, estas convenções são transitórias e o tempo acaba por determinar a sua depuração, a sua substituição ou mesmo o seu

desaparecimento, mas enquanto permanecem são uma garantia de precisão retórica, se assim podemos dizer.” (Nogueira, 2010, p.159)

De outro modo, Grant (2003) considera que o ritmo de montagem de um filme não depende das convenções próprias de cada gênero, mas sim da personalidade estética e artística do autor. Para além desse aspeto, a natureza do assunto abordado pode revelar-se igualmente influente no ritmo a que os cortes surgem no filme.

4.2.2.6 Iconografia no cinema

“O termo iconografia deriva do historiador de arte Erwin Panofsky’ e da sua discussão sobre a arte renascentista, na qual sugeriu que certos temas ou conceitos eram expressos por objetos e eventos carregados de símbolos.”

(Grant, 2007, p.11)

Panofsky aplicou também o conceito de iconografia ao cinema popular, enquanto Lawrence Alloway o empregou na análise de gêneros e ciclos (Neale, 2000). A iconografia refere-se ao conjunto de símbolos familiares com significado cultural, que estão presentes nas obras de arte.

Em **1970**, Ed Buscombe propôs-se a analisar os gêneros de acordo com a sua iconografia, referindo-se às convenções e aspetos visuais próprios de cada filme como: objetos particulares, personagens-modelo, guarda-roupa, adereços e cenários (Craig et. al, 2012). A iconografia pode ser determinada pelos significados culturais e a interpretação que lhe é atribuída.

4.2.3 Comédia Cinematográfica

4.2.3.1 Definição, temática e assunto

A comédia, enquanto gênero cinematográfico, surgiu, desde logo, nos primórdios do cinema. O primeiro filme de comédia, *L’arrouser arrosé* (1895), produzido pelos irmãos Lumière, surgiu numa altura em que o cinema era ainda

mudo. Para contar a sua história, estes pioneiros do cinema recorreram apenas a brincadeiras visuais numa encenação que durou apenas 40 segundos. Já no início do século XX, surgiu a icónica personagem de Charles Chaplin, marcando aquilo que seria o subgénero de comédia de personagem, utilizando brincadeiras meramente visuais. Neste subgénero, os papéis dos personagens cómicos são associados a uma *persona* particular, à qual os espectadores já estão acostumados (Dancyger, 2003). Durante esse período do cinema mudo, a maior parte dos filmes de comédia abordava a crítica ou ironia às principais instituições, fazendo ressaltar as fragilidades do ser humano.

Posteriormente, com o surgimento do cinema sonoro a comédia passou a utilizar brincadeiras verbais, centrando-se nas relações dos personagens.

Num filme de comédia, as personagens habitualmente são excêntricas, desviantes e têm tendência para cometer loucuras e fugir à norma. Por essa mesma razão, Nogueira (2010) considera que este género é desprezado e tem falta de seriedade, encontrando em qualquer personagem ou situação um motivo para riso, gozo, ridicularização e embaraço. Essa marginalização do humor é considerada por Beltrán como o resultado da evolução histórica do homem, em que prevalece a desigualdade cultural e económica e na qual triunfa a seriedade (Vallejo, 2019).

De acordo com Neale (2000), a comédia é um género base familiar de ficção e entretenimento. Evidenciando os aspetos de cultura de massa, Matthews (2000) considera-a como um género muito padronizado.

A evolução da comédia ao longo dos tempos passou por vários ciclos, com pontos altos e baixos. Se, para Vallejo (2019), o género literário de comédia foi sendo desvalorizado ao longo dos séculos, quando comparado com a tragédia e o drama, na opinião de Neale (2000) este género tem sofrido um significativo interesse por parte dos críticos de cinema, teóricos e historiadores.

“Uma comédia tem menos possibilidades de ganhar um Óscar do que um drama. Surpreende-nos que um escritor com veia humorística aterre em Estocolmo”. (Vallejo, 2019, p. 209)

A comédia é frequentemente desvalorizada pela generalidade da crítica cinematográfica, que a considera um género com falta de seriedade. Existe de facto, uma tendência para estigmatizar o humor. Aristófanes, representante da comédia grega antiga, manifestava o humor como uma forma de subjugação da soberania (Vallejo, 2019).

Eco (2011), lança na sua ficção, *O Nome da Rosa*, algumas pistas que justificariam o desaparecimento da segunda parte da poética de Aristóteles, dedicada à comédia. O poder subversivo da comédia colocaria em causa a autoridade instituída. O riso constitui uma ameaça ao domínio e ao poder, colocando em causa algumas instituições, entre elas a igreja. Por essa razão, o próprio clero menosprezou o humor, julgando-o contraproducente para a contemplação (Vallejo, 2019). “... o riso pode subverter e reforçar hierarquias padrão.” (Henfeld, et. al, 2019, p. 142).

O humor confere poder mesmo aos grupos mais fracos e desfavorecidos da sociedade. Convém por isso, depreciá-lo como coisa menor. A comédia parodia outros géneros como a tragédia e a épica. Apesar de tudo isso, a indústria cinematográfica reconhece, ainda hoje o sucesso comercial que este género gera junto do público.

4.2.3.2 Subgéneros

O género de comédia inclui vários subgéneros, por vezes implícitos, categorizados de acordo com públicos-alvo específicos ou temas concretos e particulares:

- A **comédia slapstick (comédia física)**, surge na primeira década do século XX (Friedman et. al, 2014) e enfatiza as expressões corporais e a mímica dos personagens na representação de violência sem consequências. Procura um riso fácil através de brincadeiras visuais, com personagens cómicos associados, como Charlie Chaplin, Buster Keaton e mais recentemente por Robin Williams;

- Tipicamente associada ao público feminino, a **comédia romântica ou melodrama**, surge na era sonora (Friedman et. al, 2014) abordando temáticas relacionadas com o amor (casamentos falhados, divórcios, famílias disfuncionais e casos de amor condenados), tende por isso a confundir-se com o género de romance. Neste subgénero, o espectador identifica-se com as personagens, terminando num final feliz previsível.
- De acordo com Matthews (2000) e Neale (2000), a comédia romântica tem sido um subgénero tendência desde os anos 80.
- A **comédia dramática** introduz o drama por forma a alternar a seriedade com a brincadeira;
- A **sátira** recorre a um discurso altamente crítico conduzindo à humilhação, com uma função de crítica social, envolve imitação, citação e referência (Neale, 2000) desviando-se das normas sociais prevalentes, instituições e costumes;
- Idêntica à sátira, a **paródia** consiste em tomar uma situação ou personagem para revelar as suas contradições a partir das próprias premissas. Este subgénero quebra as convenções da representação realista e o fluxo da narrativa (Matthews, 2000);
- A **comédia negra** contraria os valores vigentes, abordando certos tabus da sociedade ou grupos de pessoas marginalizadas (Nogueira, 2010);
- O tipo mais comum de comédia difundida pela televisão e pelo cinema é a **comédia de situação (sitcom)** (Dancyger, 2003) que aborda quase sempre a história cômica entre um grupo familiar, de amigos ou de colegas de trabalho, especificando a desordem como um distúrbio dos discursos das hierarquias sociais institucionalizadas (Neale, 2000);
- A **comédia burlesca**, caracterizada pelo travesti, utiliza caricaturas e piadas sem nexos, reunindo elementos de paródia e sátira (Altman, 1999);
- Surgindo nos meados da década de 30 (Neale, 2000) a comédia absurda (*screwball comedy*) provoca ordem e desordem, incongruências, contradições e raciocínios ilógicos através dos mecanismos de discurso.

4.2.3.3 Experiência emocional

Na perspectiva de Grant (2007), o gênero de comédia é definido e concebido de acordo com o efeito emocional pretendido, assentando nas emoções suscitadas como a gargalhada e o riso, desde o mais estridente ao mais recatado. A comédia provoca essencialmente um efeito emocional de diversão, alegria e descontração, uma forma de libertação de prazer. Como emoção secundária, este gênero pretende provocar ocasionalmente alguma empatia com as “personagens-padrão” que são alvo de gozo e de desgraça. Para Dancyger (2003), o ingrediente-chave do humor é a surpresa. Isto significa que, a introdução de situações inesperadas nos filmes de comédia, pode ser uma boa forma de alcançar o seu objetivo primordial: a estimulação de humor.

4.2.3.4 Iconografia e cenografia

“... a comédia pode prosperar em ambientes ridículos e obviamente distorcidos.” (Reisz & Millar, 2010, p.79). A iconografia característica num filme de comédia, quase sempre engloba os aspetos visuais que despoletam o riso. A maioria das gargalhadas surgem das expressões faciais bizarras e distorcidas dos personagens, o exagero na caracterização (maquilhagem, guarda-roupa e adereços), a mímica e os gestos engraçados que incluem preguiça e violência exagerada e sem conseqüências. A comédia física e os aspetos visuais que saem fora do padrão vigente são ícones dos filmes de comédia.

4.2.3.5 Padrões estilísticos de montagem

“Os filmes mais engraçados costumam ser aqueles em que o editor foi absolutamente implacável no seu desprezo pela realidade e concentrou-se apenas em extrair o máximo de humor de cada situação.”

(Reisz & Millar, 2010, p.79)

Na montagem de uma sequência de comédia é fundamental distinguir os papéis do editor, guionista, realizador e também do próprio ator. Grande parte dos cineastas afirma que a comédia é o género de filme mais difícil de realizar e editar. Na perspectiva de Dancyger (2003) a responsabilidade pelo sucesso do humor pertence ao guionista, mas cabe ao realizador e ao ator revelar o potencial cómico das falas. Por sua vez, o editor assume um papel importante na construção do humor visual. Para montar uma sequência de comédia, o editor deve ter conhecimento sobre o material: a intenção narrativa, as fontes que provocam humor (visuais, como o comportamento das personagens e verbais, incluindo os seus diálogos e a forma e conteúdo daquilo que é verbalizado), a meta a que o humor pretende chegar e a dimensão visual desse mesmo humor.

O realizador também tem um papel importante, fornecendo ao editor o material necessário conforme a fonte de humor. De acordo com Reisz e Millar (2010), o editor deve manter a ação das sequências de comédia em alta velocidade, permitindo que as *gags*¹⁸ surjam em rápida sucessão. Para as piadas funcionarem, o editor deve tentar prever a duração do riso do público. Esta questão é fundamental, porque se a duração do riso for muito longa, a piada e o momento cómico seguintes podem passar despercebidos. As *gags* podem ser antecipadas, com elementos que indiciam aquilo que vai acontecer, ou podem ser imprevistas, provocando um riso imediato e espontâneo.

“Comédias excêntricas tendem a ser rápidas no ritmo, expressões em movimento da confusão.” (Dancyger, 2003, p. 189). Habitualmente, um filme de comédia inicia a primeira parte com um ritmo acelerado, com o objetivo de estimular as expectativas sobre o filme. A segunda parte, por sua vez, vai desacelerando progressivamente o ritmo em direção ao anti-climax. Murch (2004), considera que o ritmo e frequência dos cortes num filme de comédia é relativamente rápido, com uma média de 40 cortes por minuto, e cerca de 700 a 2000 planos num só filme. A sucessão de cenas absurdas, mas completamente previsíveis, é algo característico no estilo de montagem de um filme de comédia, que recorre por vezes à utilização

¹⁸ Piadas. Efeitos cómicos visuais (gestos ou situações).

de planos com ângulo subjetivo (POV). Este tipo de ângulo coloca o espectador no lugar da personagem e adiciona afetividade e empatia à experiência emocional.

4.2.4 Ação cinematográfica

4.2.4.1 Definição, Temática e Assunto

Não é fácil identificar com precisão o surgimento do gênero de ação. De acordo com Grant (2007), os filmes de ação surgiram quando os irmãos Lumière produziram, em apenas 50 segundos, a curta-metragem *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1896). O impacto visual das breves imagens captadas, embora criado de forma não intencional, justificou a classificação desta curta como um filme de ação. No entanto, Nogueira (2010) considera que a ação surgiu apenas em meados dos anos 80 com o filme *Rambo: First Blood* (1982), de Ted Kotcheff. Dixon (2000) e Langford (2005) consideram que a ação se tornou o gênero dominante e com maior sucesso comercial e popularidade entre os meados da década de 80 até ao final da década de 90.

A criação de uma ação dramaticamente intensa é o aspeto fundamental de uma sequência de ação. Na opinião de Bordwell, et. al (2017), este gênero tem tendência à sistematização clara e foca a narrativa no conflito exterior. Os filmes de ação utilizam frequentemente uma narrativa estereotipada que privilegia vedetas famosas, capazes de atrair largos públicos, sobretudo apelando a uma audiência masculina jovem (Langford, 2005). As suas temáticas e assuntos contemplam quase sempre perseguições, batalhas e/ou duelos enfatizando o dualismo entre herói (protagonista, por vezes acompanhados por parceiros) e vilão (antagonista, com desejo de poder e má intenção, sempre representando uma ameaça terrorista ou criminosa). A ação é um gênero popular de ficção e entretenimento. A narrativa deste gênero enfatiza de forma muito especial a moral vigente transversal a todo o cinema, que tem vindo a ser problematizada ao longo das duas últimas décadas. Na luta entre o bem o mal, prevalece sempre o bem. A perseguição de um objetivo evitando o desastre, a resolução de um mistério, controlo da situação ou resgate de uma personagem são os principais propósitos dos filmes de ação. Nos filmes deste gênero o herói sobrevive a vários obstáculos intransponíveis, situações

extraordinárias e adversidades para alcançar uma meta, quase sempre relacionada com a restituição da ordem.

4.2.4.2 Subgêneros

A ação cinematográfica possui algumas semelhanças com outros gêneros, como guerra, aventura, gangster e policial, partilhando com eles diversas características. O cruzamento de gêneros torna os filmes de ação de difícil definição e por uma questão de inteligibilidade encontram-se subdivididos em vários subgêneros:

- O subgênero de **ação-aventura** continua a privilegiar a existência de um herói que enfrenta diversos obstáculos, no entanto atribui maior ênfase aos lugares, viagens e conquistas que desafiam o herói (Dirks, 1996). Este subgênero foi uma tendência dominante na produção de Hollywood nos anos 80 e 90 (Neale, 2000) e está, de acordo com Dixon (2000) majoritariamente dirigido a públicos juvenis;
- O subgênero de **ação-policial** envolve a existência de um crime, e personagens particulares como bandidos e ladrões (antagonistas e vilões) e detetives (protagonistas e heróis) (Bordwell et. al, 2017);
- O subgênero de **ação-guerra** focaliza a linha narrativa num drama ou reconstituição histórica, habitualmente baseados em eventos passados com alguma relevância (Nogueira, 2010);
- A **ação-drama** tenta aproximar-se o mais possível à realidade, utilizando um registo mais sério na apresentação e sucessão dos acontecimentos (Costa, 2017).

4.2.4.3 Experiência emocional

Os filmes de ação provocam essencialmente uma sensação de tensão, conflito, força e energia em direção ao clímax da narrativa, que procura sempre o hedonismo. Atingido o clímax, provoca uma ligeira sensação de alívio após a resolução do problema estar concluída (Canelas, 2010).

4.2.4.4 Iconografia e cenografia

Os filmes de ação têm uma iconografia reconhecível incluindo personagens próprias que enfrentam e resolvem as situações perigosas de maneiras previsíveis.

Existe uma série de personagens associadas ao gênero de ação que assumem os papéis de herói ou vilão: Sylvester Stallone e Arnold Schwarzenegger, nos anos 80 e 90, e mais recentemente, Ben Affleck, Chris Evans e Tom Hardy, são alguns dos atores que interpretam as personagens deste gênero. A ação quase sempre implica a existência de tiroteios, explosões, bombas, perseguições em carros desportivos a alta velocidade, destruição de prédios, sangue, violência, tortura, armas e armamentos, artilharia e balas (que nunca ou quase nunca são fatais para o protagonista). Habitualmente o herói e o vilão apresentam uma indumentária, fisionomia e características distintas. O Herói, habitualmente do sexo masculino, apresenta uma constituição física atlética por vezes exagerada, que o torna apto a ultrapassar todo o tipo de os perigos e ameaças. Por outro lado, correspondendo a uma evolução em termos sociais do papel da mulher, cada vez mais o papel de herói se tem vindo a aplicar também a personagens do sexo feminino, como *Lara Croft*, *Wonder Woman* e *Imperator Furiosa*.

4.2.4.5 Padrões estilísticos de montagem

O gênero de ação aplica fórmulas estéticas relativamente convencionais e reconhecíveis. O ritmo de montagem é bastante acelerado de modo a promover o desenvolvimento rápido da ação e a intensificação dos picos dramáticos. Cada plano tem uma função dramática e narrativa específica e a música é utilizada com o intuito de enfatizar o tom emocional da ação. Os filmes de ação recorrem frequentemente à utilização de efeitos visuais e especiais espetaculares, que permitem as mais diversas oportunidades de colocar as personagens em espaços não reais, favorecendo ainda mais a atração do público. Os *flash-frames* (quadros brancos puros) são usados sobretudo neste tipo de filmes para adicionar conflito, tensão, força e ritmo (Bordwell et. al, 2017). A violência – por exemplo, a colisão de corpos e veículos – é frequentemente editada numa velocidade de câmara lenta, com o objetivo de conferir tempo ao espectador para absorver toda a informação.

Os filmes de ação utilizam muitos planos com duração cada vez mais curta, e com escala cada vez mais próxima, filmados a partir de diversos ângulos, demonstrando a ação ocorrida a partir de múltiplos pontos de vista e perspectivas (Reisz & Millar, 2010). Os *medium* e *long shots* são usados para captar o momento da batalha/luta entre personagens e os *close ups* para enfatizar as suas reações.

“Às vezes pode haver uma tentação de cortar uma sequência de ação muito rápido na tentativa de gerar maior entusiasmo: se isso envolver confundir o espectador sobre os detalhes físicos da cena, então o editor terá derrotado o seu objetivo.” (Reisz & Millar, 2010, p.49).

Murch (2004), considera que o ritmo e frequência dos cortes num filme de ação é relativamente rápido, com uma média de mais de 40 cortes por minuto, e cerca de 3000 ou mais planos num só filme. Os cortes transversais produzem conflito físico nos elementos que aparecem dentro do quadro, apresentando o perseguidor e o perseguido quase em simultâneo. A taxa e velocidade do corte acelera, como habitual, em direção a um clímax com o objetivo de provocar movimento rápido e excitante, intensificando a experiência cinética (Langford, 2005).

5. MODELO DE ANÁLISE

A construção do modelo de análise é, segundo Quivy e Champenhoudt (1998), um prolongamento da problemática de investigação que visa operacionalizar os marcos e pistas, que orientam o trabalho de investigação nas etapas de observação e análise dos dados recolhidos. Esta etapa tornou-se, fundamental no decorrer da investigação. A construção do modelo de análise está dividida em dois momentos. O primeiro deles consiste na conceitualização: a decomposição dos conceitos em dimensões e as mesmas em indicadores, por sua vez decompostos em sub-indicadores. O segundo momento, trata a construção de hipóteses: respostas provisórias às questões de investigação que preveem uma relação entre dois conceitos ou fenómenos. Estas foram testadas e confrontadas com dados de observação e posteriormente validadas, refutadas ou reformuladas (Champenhoudt & Quivy, 1998).

Para a presente investigação, a construção do modelo de análise serviu de suporte a duas fases distintas: a fase da seleção dos filmes e a análise dos seus excertos. Ou seja, a fase da seleção da amostra e a fase da recolha de dados. Este procedimento deu origem a uma representação esquemática de fácil visualização sobre as categorias de análise metodológica (*Tabela 1*).

Tabela 1: Modelo de análise: desconstrução dos conceitos em dimensões, indicadores e sub-indicadores.

Conceitos	Dimensões	Indicadores	Sub-indicadores
Género cinematográfico	Comédia	Temática (Assunto)	Humor
			Tropelias
			Violência física (golpes, quedas)
			Fragilidades do ser humano
			Brincadeiras visuais e verbais
			História sobre crises no casamento, escola, famílias disfuncionais, casos de amor condenados, mentiras
			Ridicularização, embaraço, gozo do mal ou da desgraça
		Experiência emocional	Riso estridente ou recatado
			Alegria
			Empatia
			Diversão
			Surpresa
			Exagero na caracterização
	Expressões faciais bizarras		

		Cenografia e Iconografia	Mímica e gestos engraçados Humor verbal (diálogos)
		Padrões estilísticos de montagem	Cortes rápidos Ritmo rápido Sucessão de cenas absurdas, mas previsíveis Planos com ângulo subjetivo (POV) Entre 700 e 2000 planos num filme
		Subgêneros	Comédia de Personagem (<i>slapstick</i>) Comédia de Situação Comédia Observacional Comédia de Costumes Comédia Romântica Comédia Masculina Comédia Excêntrica Comédia Dramática Comédia de Ação Comédia Trágica Comédia Negra Burlesco <i>Vaudeville</i> Sátira Caricatura Ironia Escárnio Sarcasmo Farsa Paródia
		Ação	Temática (Assunto)
			Perseguições Batalhas Duelos Luta por um objetivo, resolução de um mistério, resgate de uma personagem Distinção entre o Bem e o Mal Dualismo: Herói-Vilão
		Experiência emocional	Energia Tensão Conflito Força Hedonismo
		Cenografia e Iconografia	Indumentária e fisionomia distintas entre herói e vilão Vedetas Famosas Tiroteios Explosões Sangue Violência Armas Balas
		Padrões estilísticos	Cortes rápidos Ritmo rápido Violência em câmara lenta Sucessão de planos cada vez mais curtos e com escala mais aproximada Cerca de 3000 ou mais planos num filme

Montagem cinematográfica	Ritmo	Subgêneros	Crescente intensidade e desenvolvimento da ação		
			Intensificação dos picos dramáticos		
			Uso de <i>flash-frames</i>		
			Uso frequente de efeitos especiais		
			Função narrativa e dramática de cada plano		
			Uso de música para aumento da tensão		
			Ação-Aventura		
			Ação-Policial		
		Ação-Drama			
		Ação-crime			
		Ação-guerra			
		Ação-western			
		Ação-mistério			
		Ação-ficção científica			
Enquadramento	Escalas de planos	Grande Plano			
		Plano Geral			
		Plano Geral Médio			
		Plano Americano			
		Plano Próximo			
		Plano Aproximado			
		Plano de Pormenor			
		Plano de Detalhe			
		Plano objetivo			
		Plano subjetivo			
		Plano de Corte			
		<i>Over the Shoulder</i>			
		Montagem cinematográfica	Ritmo	Velocidade /Duração dos planos	Lenta/Longa Duração (expressa em segundos e <i>frames</i>), Plano-sequência
					Média duração (expressa em segundos e <i>frames</i>)
Rápida/ Curta duração (expressa em segundos e <i>frames</i>), Plano- Relâmpago					
Velocidade da câmara	Velocidade Rápida (<i>Fast-Motion</i>)				
	Velocidade Lenta (<i>Slow-Motion</i>)				
	Inversão (observação do movimento em sentido inverso)				
	Imagem Gelada (<i>Freeze</i>)				
Quantidade/ Número de planos utilizados numa cena	Muitos Planos (expresso em números)				
	Poucos Planos (expresso em números)				
Quantidade/ Número de cortes utilizados numa cena	Muitos Cortes (expresso em números)				
	Poucos cortes (expresso em números)				
Tipo de corte	Simples/Direto				
	Com transições (<i>dissolve, fade in/out, wipe, etc...</i>)				
	Classificação do corte (<i>Jump cut, crosscutting, etc...</i>)				

		Abertura do plano	Plano aberto
			Plano médio
			Plano fechado
		Movimento	Dentro do quadro
			De câmara (<i>zoom, fixo, tilt, dolly, grua, handeld, Crane/jib, panorâmica horizontal ou vertical, travelling horizontal ou vertical</i>)
			Intensidade: Estático ou dinâmico
			Quantidade: muito movimento ou pouco movimento
		Ângulo de câmara (ponto de vista ou perspectiva)	Grande Inclinação de Cima
			Picado
			Ao nível do olhar, normal
			Contra-Picado
			Grande inclinação de baixo
			Ângulo $\frac{3}{4}$
			Obliquo
			Ângulo de Perfil
			Ângulo Traseiro
			Subjetivo (POV)
		Zenital	
		Composição gráfica	Regra dos Terços
			Regra dos 180°
Regra dos 30°			
Linhas de força			
Volumes/Massas			
Perspetiva (Profundidades)			
Grafismos			

Após o processo de concetualização foi possível definir algumas hipóteses, que permitiram uma resposta provisória à questão de investigação colocada inicialmente:

Quais são as características que diferenciam a montagem cinematográfica entre os géneros cinematográficos de comédia e ação?

Estas hipóteses surgem da reflexão teórica realizada na etapa anterior, no capítulo 4. *Enquadramento Teórico*:

Hipótese 1: O género cinematográfico de ação tem um ritmo de montagem mais acelerado do que o género de comédia.

Hipótese 2: A montagem cinematográfica no género de ação utiliza com maior frequência movimentos de câmara e dentro quadro, do que no género de comédia.

Hipótese 3: O cinema de ação caracteriza-se pela utilização de algumas sequências de *slow motion* na representação das cenas de violência, enquanto o cinema de comédia caracteriza-se pela utilização de algumas sequências de *fast motion*, na criação de efeitos cómicos.

Hipótese 4: O género cinematográfico de comédia recorre mais frequentemente a planos próximos que enfatizam o impacto emocional e aumentam a empatia do espectador com a personagem, do que o género de ação.

Hipótese 5: O género de ação tende a apresentar uma estética visual mais oblíqua (fora da normalidade em termos de composição gráfica e ângulos de câmara), em relação ao género de comédia.

6. METODOLOGIA

Na perspetiva de Pardal e Correia (1995, p.10) a metodologia é o “...corpo orientador da pesquisa que, obedecendo a um sistema de normas, torna possíveis a seleção e articulação de técnicas, no intuito de se poder desenvolver o processo de verificação empírica”.

O seguinte capítulo está destinado à explicitação da abordagem metodológica adotada durante a pesquisa: a natureza do estudo e posição epistemológica; a sua abordagem e paradigma; o desenho do estudo; a população e amostra que o constituem; as técnicas e instrumentos de recolha de dados utilizados, bem como os procedimentos no tratamento e análise dos dados recolhidos.

6.1 Natureza do estudo e posição epistemológica

Como referido no capítulo 2. Finalidades e objetivos, o estudo baseia-se na teoria da perspetiva de investigação social, explanatória e extrínseca, seguindo por isso o método dedutivo. A perspetiva privilegiada neste trabalho parte do geral para o particular, e implicou, numa fase preliminar, uma revisão da literatura através da confrontação com diversas perspetivas teóricas.

A posição epistemológica que se inscreve nesta investigação é objetivista, analítica e interpretativa, baseada na metodologia interpretativa da crítica artística e literária (Stern & Schroeder, 1994). A objetividade não está relacionada com a função principal da ciência em apurar factos de forma exata, mas sim com a lógica de análise artística em recolher e interpretar os dados.

Num primeiro momento a investigação está focada em extrair dados quantitativos e qualitativos, de forma objetiva. Posteriormente, através de uma leitura analítica e sustentada, a investigação orienta-se para a interpretação desses mesmos dados.

O enfoque da investigação são os factos recolhidos, a procura de relações de causalidade entre as variáveis e a formulação e teste de hipóteses.

6.2 Paradigma e abordagem de pesquisa

Partindo de diferentes perspectivas sobre uma mesma situação, e tendo em conta o processo social e cultural de construção de diversas realidades, o presente estudo segue uma abordagem qualitativa.

A pesquisa pretende estabelecer uma relação causal entre montagem cinematográfica e géneros, ao procurar investigar de que forma é que a montagem é trabalhada na ação e na comédia. O objetivo do estudo passa pela exploração e descoberta de eventuais padrões de montagem.

O comportamento adotado nesta investigação é completamente fluído, dinâmico, situacional, social, pessoal, contextual e rigoroso. Este estudo tem um foco muito amplo, visando examinar a largura, amplitude, globalidade e profundidade do fenómeno, que é a montagem cinematográfica, para a sua melhor compreensão. A abordagem adotada, sendo qualitativa é altamente contextual, pois está circunscrita a um conjunto específico de filmes.

6.3 Metodologia de investigação

A abordagem qualitativa segue uma tipologia de caracterização, categorização e descrição de múltiplos casos de estudo. Adotando esta abordagem, foi possível realizar uma análise aprofundada e exaustiva, da montagem cinematográfica em 3 filmes de cada género – comédia e ação.

A análise detalhada e rigorosa desses 6 filmes é apropriada para verificar de que modo a montagem se transforma e adequa também em função do género (da mensagem que pretende transmitir, das suas necessidades e objetivos ao contar uma determinada história). As conclusões desta análise não podem ser generalizadas, uma vez que, os resultados obtidos a partir da amostra podem não representar fielmente todo o género de comédia e ação.

6.4 Descrição das fases e desenho do estudo

Este estudo esteve dividido em 4 fases importantes.

6.4.1 Fase 1

Num momento inicial, foi feita a seleção de cerca de 20 filmes de cada género cinematográfico, segundo alguns critérios. São eles: a data de produção (última década), o país de origem (Estados Unidos da América) e o sucesso (avaliado através da classificação atribuída pelos *websites*, e da boa aceitação por parte do público). A escolha de filmes recentes justifica-se pela relevância que a informação obtida, poderá ter na análise e produção de conteúdos cinematográficos no contexto atual.

Deu-se importância aos filmes americanos no critério de escolha, dado que a indústria cinematográfica dessa origem representa, à partida, uma das mais consumidas em todo o mundo. O fator de sucesso também foi tido em conta como um indicador de que a sua fórmula resultou eficazmente e foi bem aceite pelo público.

A seleção da amostra foi feita através dos websites *IMDb*¹⁹ e *Rotten Tomatoes*²⁰, ambas fontes de referência populares em todo o mundo sobre a avaliação, crítica e classificação de obras cinematográficas.

No website *IMDb* o procedimento foi feito através da filtragem por dois critérios: top filmes mais bem classificados e filmes mais populares (ambos determinados pelos utilizadores do *IMDb*), com subcritério por género de ação ou comédia, ordenados por data de lançamento – da mais recente para a mais antiga.

No website *Rotten Tomatoes* o procedimento foi feito através da filtragem por dois critérios: top 100 filmes por género (Comédia ou Ação & Aventura) e vencedores de prémios *Golden Tomato Awards*. A lista do top 100 filmes por género ordena os filmes segundo o melhor *ranking*, verificando a classificação atribuída

¹⁹ *Internet Movie Database*. Base de dados online que contém informação sobre música, cinema, filmes, programas e publicidade para televisão e jogos de computador, criado em 1990.

²⁰ *Website* americano, agregador de críticas de cinema e televisão, criado em 1998.

pela audiência, bem como a percentagem de avaliações positivas, obtida a partir dos críticos aprovados pelo *website*. Por esse motivo a ordenação da lista não tem em conta a data da produção dos filmes, pelo que foi necessário fazer essa triagem, optando por selecionar o intervalo temporal de 2011 a 2021. Os *Golden Tomato Awards* são prémios atribuídos anualmente pelo website, aos lançamentos mais elogiados pela crítica de cinema. Este critério foi também tido em consideração na seleção efetuada.

Para além dos critérios referidos anteriormente, também foram tidos em conta os filmes do género de comédia e ação que foram vencedores de *Oscars* – Prémios da Academia e/ou *Golden Globes*, durante a última década. Os *Oscars* ou *Academy Awards*, são considerados os prémios mais importantes do cinema americano, atribuídos pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas. Para o critério de escolha foram tidas em conta mais concretamente as categorias de melhor filme, melhor cinematografia e melhor edição de filme. Os *Golden Globes* premeiam anualmente os melhores profissionais de cinema e televisão, filmes e programas televisivos, nas diversas categorias. São prémios atribuídos pela Associação de Imprensa Estrangeira de Hollywood. Para o critério de escolha foi tida em conta mais concretamente a categoria de Melhor Filme - Musical ou Comédia ou Drama. Após a seleção dos filmes, foi feito um cruzamento de dados com o objetivo de compreender quais satisfaziam maior número de critérios, até se chegar à escolha efetiva dos 20 filmes de cada género. As *tabelas 2 e 3* (ver apêndices) apresentam o processo de seleção dos filmes dos géneros de ação e comédia, segundo este conjunto de critérios.

6.4.2 Fase 2

Concluída a primeira fase de seleção, os 20 filmes de cada género passaram por um novo processo de triagem, numa segunda fase do estudo. Foram apenas selecionados para objeto de análise, os 3 filmes de cada género que mais se aproximassem das suas características, conforme foram definidas pelos sub-indicadores dos conceitos de ação e comédia, no *capítulo 5- Modelo de Análise*. Pretendeu-se, através deste procedimento, obter um aperfeiçoamento da leitura

dos géneros, ou seja os filmes foram selecionados por forma a existir o mínimo possível de contaminação dos seus subgéneros e cruzamento entre géneros. A categorização de género e subgénero foi feita com auxílio da classificação feita pelos websites de referência IMBb e Rotten Tomatoes. Para representar da melhor forma o panorama cinematográfico da última década optou-se pela escolha de 3 filmes produzidos em diferentes momentos temporais, que representassem sensivelmente o início, meio e fim da última década. Facilitando o processo de triagem na fase 2, as *tabelas 4 e 5* (ver apêndices) apresentam o processo de seleção final dos filmes.

6.4.2.1 Processo de seleção dos filmes do género de ação

Através da visualização atenta dos 20 filmes que compuseram a pré-escolha, foi possível verificar que o género de ação ainda não se encontra bem consolidado. A ação está mais relacionada com a forma do filme do que com o conteúdo em si, englobando por isso uma mistura de elementos característicos de vários géneros.

Nesse sentido a seleção final dos filmes a analisar (*Figura 4*) englobou vários subgéneros: a ficção científica, com o filme ***Mad Max: Fury Road*** (2015), de George Miller; aventura e crime, com o filme do agente secreto ***007: Skyfall*** (2012), de Sam Mendes; e fantasia e ficção, com o filme ***Avengers: Endgame*** (2019), de Joe e Anthony Russo, lançado pela Marvel, uma das maiores empresas de entretenimento, centrada na produção de filmes de super-heróis.

O processo de seleção permitiu verificar que os filmes de ação estão classificados em média, com cerca de 8 estrelas (numa escala máxima de 10, tendo como referência o *IMBb*). É importante notar que estes 3 filmes fazem parte, cada um deles, de uma saga, estando incluídos em grandes *franchises* cinematográficos. No caso de *Mad Max*, a saga conta já com 4 filmes, *007* com 26, e *Avengers*, com 4. Isso significa que a sua fórmula foi bem aceite junto do público, justificando a sua replicação na produção de novos filmes com identidades similares.



Figura 4: Filmes de ação selecionados: Mad Max: Fury Road (2015), 007: Skyfall (2012) e Avengers: Endgame (2019). (IMDb, 2021)

6.4.2.1 Processo de seleção dos filmes do género de comédia

A seleção dos filmes de comédia tornou-se mais complexa que o esperado. Surgiram algumas questões interessantes e pertinentes para o trabalho em desenvolvimento. O enquadramento teórico partiu de determinados pressupostos, que tiveram que ser reavaliados quando se verificou que a comédia pura, pelo facto de ser desvalorizada, é pouco frequente no *top* das melhores avaliações.

Os filmes do género de comédia que se encontram mais bem classificados pela crítica do cinema e pela audiência, incluem-se nos subgéneros de comédia dramática e romântica. Esse fenómeno explica-se pelo facto de o drama ser o género mais usual, de maior audiência, e com maior presença na produção cinematográfica. Por essa razão, os critérios para a escolha dos filmes de comédia tiveram de ser reformulados. Por forma a não contaminar a amostra que se poderia tornar enviesada, foi necessário fazer um recorte e excluir todos os filmes desses dois subgéneros, procurando nos *websites* de referência, os filmes que se encontravam apenas na categoria “comédia”. Esse procedimento permitiu verificar que os filmes categorizados como comédia pura, estão avaliados com uma pontuação (cerca de 6 estrelas em 10, de acordo com o *IMDb*), consideravelmente mais reduzida, do que os filmes de ação. Atendendo à necessidade de reavaliar os critérios de seleção através do *Rotten Tomatoes*, foram tomados em consideração

os critérios de percentagem *Tomattometer*²¹ e *Audience Score*²². Através da seleção final (Figura 5) os filmes de comédia considerados para utilizar como objeto de análise foram: ***The Wedding Ringer*** (2015) de Jeremy Garelick, ***The Dictator*** (2012) de Larry Charles, e ***Why Him?*** (2016) de John Hamburg.



Figura 5. Filmes de comédia selecionados: *The Wedding Ringer* (2015), *The Dictator* (2012) e *Why Him?* (2016). (IMDb, 2021)

6.4.3 Fase 3

Dentro do mesmo filme existem várias cenas com diferentes particularidades e por isso é importante notar que a montagem não é igual durante todo o decurso do tempo fílmico. Após a escolha final dos filmes que foram efetivamente objeto de análise, procedeu-se à seleção de uma cena representativa em cada um deles. Nesse sentido, foram isolados momentos típicos, altos e relevantes, definidores dos seus géneros. Por cena representativa entende-se uma sequência que ilustrasse de forma clara as principais características do género em questão, identificadas a partir de uma base teórica sustentada e fundamentada. Cada uma dessas cenas serviu como ponto de análise e recolha dos dados pretendidos, procurando identificar o tipo de montagem que cada filme utiliza. A análise do conteúdo procurou perceber de que forma a montagem cinematográfica faz a preparação do público para o momento alto da sequência no filme. As fichas técnicas, de cada um dos filmes, que identificam as cenas selecionadas, encontram-se nas grelhas de

²¹ Percentagem de críticos aprovados pelo *website* que atribuíram ao filme uma crítica positiva.

²² Percentagem de utilizadores que avaliaram o filme com 3,5 estrelas ou mais.

observação utilizadas na fase de recolha de dados (ver apêndices, *tabelas 6, 7, 8, 9, 10 e 11*).

6.4.4 Fase 4

Concluída a etapa de seleção das cenas representativas, que constituíram a amostra, a recolha de dados pode ser realizada, através de uma análise objetiva e imparcial. Em *6.6 Técnicas e Instrumentos de Recolha de Dados* encontra-se detalhado o tipo de dados e a forma como foi realizada a sua recolha, que se tornou importante e absolutamente necessária para este estudo de investigação.

6.5 População e amostra do estudo

A população-alvo do estudo incluiu todos os filmes americanos de comédia e ação da última década. A população-acessível foi constituída pela população-alvo que se encontra disponível nos websites *IMDb* e *Rotten Tomatoes*. O processo de amostragem, detalhado anteriormente, descreve os procedimentos de seleção dos filmes que constituem a amostra do estudo. O método de amostragem classifica-se como sendo não probabilístico intencional porque foi baseado na intenção do investigador e no conhecimento prévio do propósito da investigação. A amostra foi determinada e pensada de forma declarada a partir de alguns casos considerados interessantes para o estudo e para o investigador, como descrito anteriormente nas fases do estudo.

6.6 Técnicas e Instrumentos de Recolha de Dados

Os dados recolhidos são mistos (qualitativos e quantitativos) e “originais”, uma vez que constituem informação nunca antes recolhida e obtida através dos registos das observações. São dados mistos que incluem a combinação de palavras e números e que pretendem explorar as diversas dimensões e indicadores da montagem cinematográfica expressos no *capítulo 5: Modelo de Análise*.

Os dados quantitativos recolhidos foram os seguintes:

- Velocidade/Duração dos planos (expressa em segundos e *frames*);
- Quantidade/ Número de planos utilizados numa cena;
- Quantidade/Número de cortes utilizados numa cena;
- Quantidade de movimento de câmara;
- Quantidade de movimento dentro do quadro;

Em termos qualitativos, este foram os dados recolhidos:

- Velocidade da câmara;
- Tipo de corte;
- Tipo de planos (Escala);
- Abertura do plano;
- Tipo de movimento de câmara;
- Ângulo de câmara (ponto de vista ou perspetiva);
- Composição gráfica (regras, linhas de força, volumes, grafismos);

A recolha destes dados permitiu a observação dos aspetos técnicos e estéticos utilizados em cada um dos filmes. Dessa forma foi possível identificar a existência, e/ou eventual inexistência de padrões de montagem.

A preparação do processo de recolha de dados foi feita a partir do processo de instrumentação, que envolveu o desenho dos instrumentos, os procedimentos e as condições em que ocorreu a sua aplicação. A recolha de dados realizou-se durante cerca de seis semanas, entre o meado do mês de Março e final do mês de Abril. A responsabilidade pela recolha efetuada foi exclusiva do investigador.

Os dados foram recolhidos através da técnica de *Close Reading*, que consiste numa leitura muito próxima e detalhada de um pequeno elemento de análise, neste caso particular, a leitura da montagem de filmes. Utilizando esta técnica, o instrumento de recolha, que se tornou mais adequado foi a análise de conteúdo. Com o auxílio de grelhas de observação foi possível recolher os dados por categorias e proceder à sua interpretação. Os resultados obtidos encontram-se documentados na sua totalidade nas tabelas 6,7,8,9,10 e 11 (ver apêndices).

6.7 Técnicas e Procedimentos do Tratamento e Análise de Dados

Concluída a recolha de dados foi necessário proceder à sua análise, procurando padrões e características comuns. O tratamento e análise qualitativa dos dados foi feito com recurso ao *Microsoft Excel*, através da construção de elementos gráficos que apresentam as dimensões de análise descritas acima. Desse modo foi possível discutir de forma clara os dados recolhidos.

7. RESULTADOS

Os resultados obtidos na etapa de recolha de dados revelaram-se fundamentais para dar resposta aos objetivos traçados no início da investigação, nomeadamente no que diz respeito à identificação de padrões de montagem em cada um dos géneros. Simultaneamente, permitiram revelar aspetos não considerados inicialmente, abrindo pistas interessantes para uma discussão posterior.

A partir da análise de conteúdo foi possível selecionar os principais resultados no contexto da investigação. Os resultados obtidos encontram-se divididos, de acordo com as 2 principais dimensões do conceito de montagem cinematográfica – ritmo e enquadramento:

7.1 Ritmo

Os dados recolhidos revelaram que os filmes de ação apresentam um ritmo mais acelerado do que os filmes de comédia, tendo em conta que a **duração média de cada plano** é inferior. Os filmes de ação em estudo utilizam, em média, cerca de 26,6 *frames* (aproximadamente 1 segundo) em cada plano, enquanto que nos filmes de comédia, cada plano possui em média, 69,7 *frames* (quase 3 segundos).

A diferença rítmica entre os dois géneros também se encontra evidenciada através da **velocidade de câmara** utilizada. Apesar do género de ação possuir um ritmo tendencialmente mais acelerado, 2 dos 3 filmes analisados empregam *slow motion* em determinados planos, realçando o conteúdo que é apresentado. Em *Avengers: Endgame*, este efeito é aplicado durante a *performance* de um dos super-heróis contra o vilão. O espectador observa o extenso salto do protagonista

a uma velocidade menor do que o real. Já, em *Mad Max: Fury Road*, o *slow motion* é visível no último plano da sequência, no momento em que o protagonista, sofre uma queda abrupta, após ter sido atingido.

Observou-se também que, em *Mad Max: Fury Road* a taxa de filmagem nem sempre corresponde à taxa de projeção comum de 24 *fps*. Na sequência analisada, a taxa de *frames* foi manipulada de forma mais rápida. Essa modificação do tempo real expressa no tempo fílmico (através de *slow motion* e *fast motion*) não é verificada em nenhuma das sequências de comédia, que foram gravadas e projetadas a uma velocidade normal.

As diferenças rítmicas observadas entre os dois gêneros refletem-se naturalmente na **quantidade de planos e cortes utilizados** ao longo da sequência. Enquanto os filmes de ação utilizaram 101 planos (em média) para representar a totalidade da sequência, os filmes de comédia necessitaram de apenas 47 planos, aproximadamente. Verificou-se que as sequências de comédia analisadas carecem apenas de metade da quantidade de planos que o gênero de ação utiliza.

Todas as sequências em estudo utilizaram apenas **hard-cuts** (cortes diretos e simples) na junção dos planos. As transições mais elaboradas (como *dissolves*, desfocagens, encadeados, *fades*) não foram encontradas.

Ao longo de cada uma das sequências analisadas, verificou-se uma oscilação de ritmo.

Relativamente ao gênero de ação, em *Mad Max: Fury Road*, verificou-se como o *Gráfico 1* apresenta, a existência de dois momentos evidentes de abrandamento rítmico, no final do primeiro terço e no começo do último terço da sequência, respetivamente. O primeiro momento é marcado pela utilização de planos gerais que visam enquadrar o ambiente e espaço geográfico onde a ação decorre. Através destes planos mais longos, o espectador visualiza parte das personagens e dos veículos envolvidos na perseguição. A sucessão de planos ocorre muito rapidamente, até que, no começo do último terço da sequência, a ação tende a abrandar de novo o ritmo, verificando-se a existência de cerca de 5 planos com

uma duração consideravelmente superior à média. Esses planos correspondem ao momento da história em que uma das personagens é gravemente ferida, encontrando-se bastante vulnerável.



Gráfico 1: Duração dos planos (frames por plano) ao longo da sequência de *Mad Max: Fury Road*.

Em *007: Skyfall*, verifica-se grande instabilidade rítmica, sendo mais difícil detetar momentos de abrandamento. No entanto, como representado no *Gráfico 2*, verificam-se 3 momentos com uma duração um pouco maior quando comparados com a média. No primeiro terço, vemos um pequeno número de planos que apresentam o protagonista numa corrida em direção ao local do conflito. Esses planos surgem através de uma montagem alternada, que apresenta 2 ações distintas que ocorrem simultaneamente em locais diferentes, mas que irão convergir, culminando no clímax. Aproximadamente a meio da sequência surge um plano que se destaca, pela sua maior duração. Esse plano apresenta o instante em o protagonista entrega uma arma a uma das personagens, para que esta se possa defender do ataque. Também num momento final, observa-se um abrandamento rítmico em direção ao desfecho da situação, após o antagonista abandonar o local do ataque.

Duração dos planos (*frames por plano*) ao longo da sequência de *007: Skyfall*

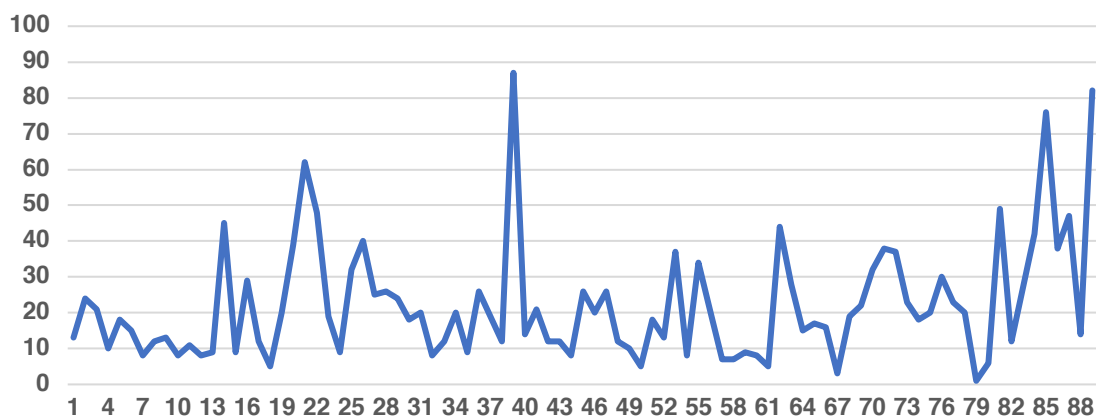


Gráfico 2: Duração dos planos (*frames por plano*) ao longo da sequência de *007: Skyfall*.

Avengers: Endgame, foi dos três filmes de ação, aquele que apresentou de forma mais perceptível, maior estabilidade rítmica. Através do *Gráfico 3* é possível observar dois momentos de abrandamento. Sensivelmente a meio da sequência, observam-se 2 planos com uma duração superior aos restantes. No momento em que um dos super-heróis corre perigo de vida, numa árdua luta contra o vilão, surge um dos outros protagonistas em seu auxílio. Esses planos mais longos apresentam a atitude com que o super-herói enfrenta a situação. Ainda no final da sequência, observa-se um abrandamento rítmico bem acentuado, apresentando o desfecho da batalha.

Duração dos planos (*frames por plano*) ao longo da sequência de *Avengers: Endgame*

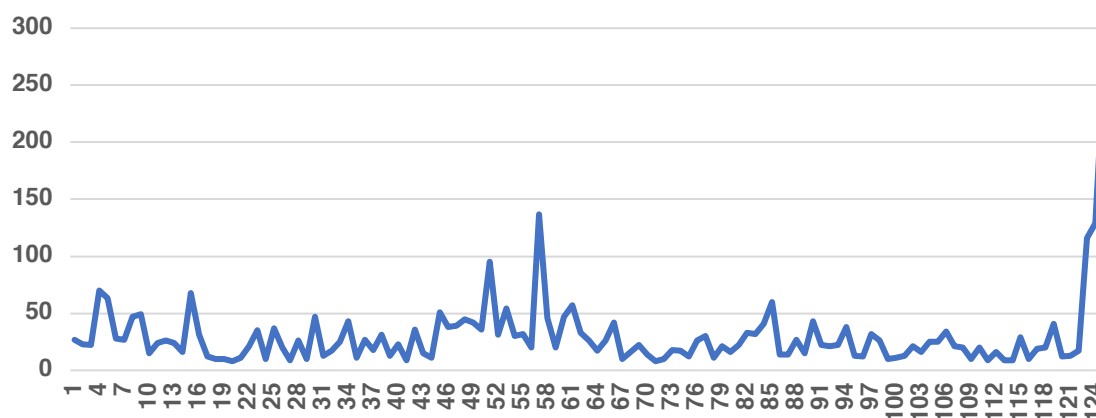


Gráfico 3: Duração dos planos (*frames por plano*) ao longo da sequência de *Avengers: Endgame*.

Relativamente ao género de comédia, em *The Wedding Ringer* (Gráfico 4) verifica-se também uma grande instabilidade rítmica, marcada pelo oscilar da duração de cada plano, ora mais curto, ora mais longo. No entanto, é possível registar uma ligeira aceleração visível no último terço da sequência, a partir da utilização de planos relativamente mais curtos em duração. Esta fase da narrativa retrata um episódio embaraçoso, vivido por uma das personagens. À medida que a situação se agrava, os planos tornam-se cada vez mais curtos.

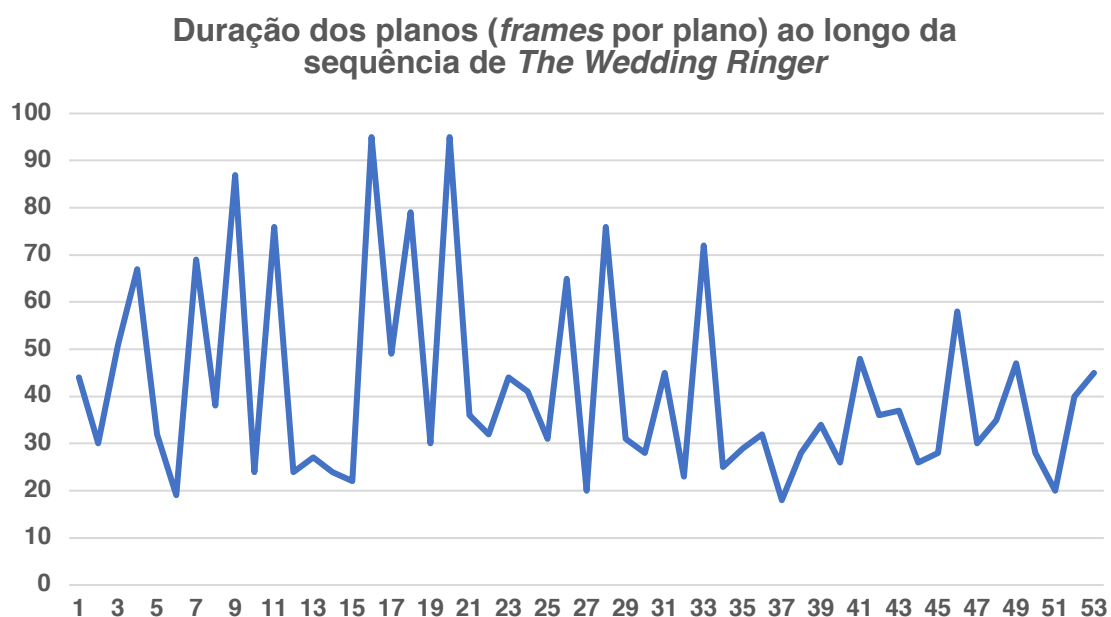


Gráfico 4: Duração dos planos (frames por plano) ao longo da sequência de *The Wedding Ringer*.

A sequência de *The Dictator* (Gráfico 5) apresentou uma regularidade rítmica distinta das restantes. Verificou-se a alternância entre planos curtos e planos ligeiramente mais longos, que estão relacionados com o próprio conteúdo da sequência. A montagem é praticamente toda realizada com base no plano e contra plano. Uma suposta catástrofe é evocada através de uma complexa brincadeira linguística e visual. Os planos mais longos correspondem ao diálogo que decorre numa língua estrangeira entre o protagonista e uma das personagens. Por sua vez, os planos mais curtos correspondem às expressões faciais de duas outras personagens, que compreendem erroneamente esse discurso.

Duração dos planos (frames por plano) ao longo da sequência de *The Dictator*

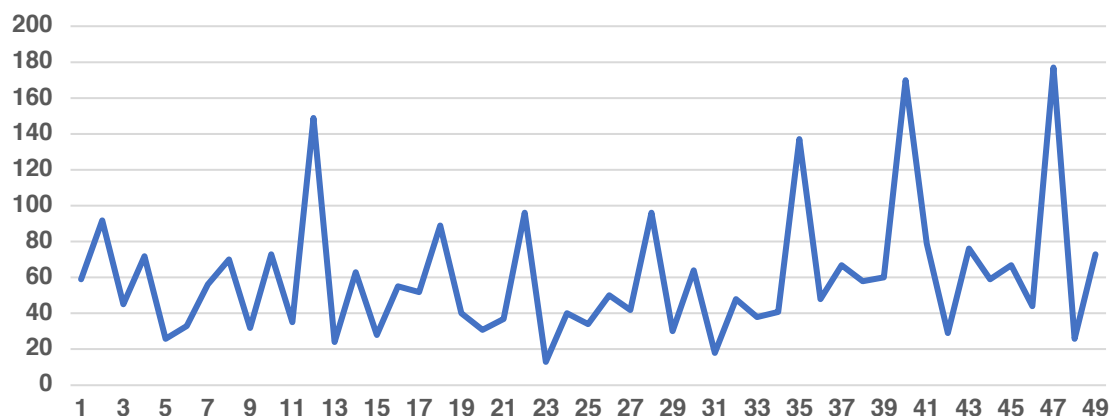


Gráfico 5: Duração dos planos (frames por plano) ao longo da sequência de *The Dictator*.

Em *Why Him?* (Gráfico 6) encontrou-se, de igual modo, uma certa irregularidade rítmica, pautada por um ligeiro abrandamento no início do último terço, seguido por uma rápida aceleração. O abrandamento acontece quando uma das personagens se sente perturbada pelo comportamento inadequado que observa. A aceleração rítmica verificada no início do último terço da sequência, provocada pela inserção de planos mais curtos, conduz o espectador para o desfecho final da cena. Nesse momento, o ritmo abranda novamente.

Duração dos planos (frames por plano) ao longo da sequência de *Why Him?*

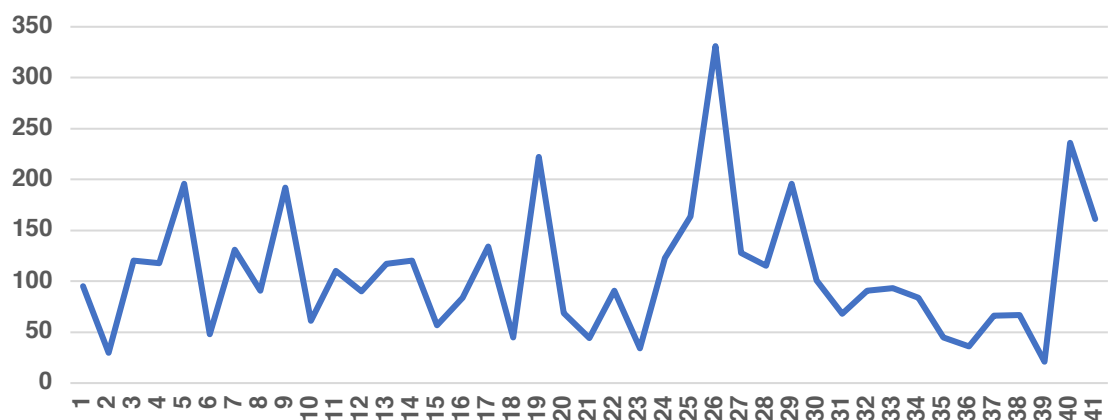


Gráfico 6: Duração dos planos (frames por plano) ao longo da sequência de *Why Him?*.

Fazendo uma comparação rítmica entre os dois gêneros, através de uma leitura longitudinal a cada sequência, foi possível observar algumas diferenças. O gênero de ação apresenta maior estabilidade quanto ao ritmo, sendo possível identificar com maior facilidade os principais momentos de abrandamento e de aceleração. Por sua vez, nos filmes de comédia tornou-se mais complexo identificar algum padrão rítmico na montagem, devido à maior instabilidade, marcada pela oscilação da duração de cada plano.

Verificou-se uma tendência geral para um abrandamento rítmico no desfecho final das sequências, com uma sucessão de planos mais lentos. No entanto, o caso de *Mad Max: Fury Road* e *The Wedding Ringer*, são exceções em que, pelo contrário se registou uma ligeira aceleração na etapa final.

7.2 Enquadramento visual

De acordo com os dados recolhidos, relativos ao enquadramento usado em cada plano, foi possível identificar algumas distinções entre os dois gêneros.

Quanto à escala dos planos, verificou-se que as sequências de ação utilizam maior quantidade de planos afastados do que as sequências de comédia (*gráficos 7 e 8*). Além disso, os filmes de ação recorrem a uma maior variedade de escalas para representar o momento de violência. Inclusivamente, observa-se também a utilização de diferentes escalas, para apresentar exatamente o mesmo plano a partir de várias distâncias.

Em todas as **sequências de ação** analisadas, o plano predominante é o **plano médio** (*Gráfico 7*). Este tipo de plano enquadra as personagens pela cintura ou tronco, captando o essencial da linguagem corporal, quer em situações de defesa quer em situações de ataque contra o inimigo. Os planos médios enquadram, maioritariamente, atitudes de violência e de confronto entre as personagens.

Os **planos gerais** são utilizados em grande quantidade, como enquadramento dos cenários de conflito que envolvem as personagens. Esta escala situa o espectador no espaço em que a ação ocorre e apresenta a quantidade de elementos envolvidos. Este tipo de plano oferece uma visão global do ambiente que

envolve cada história: a destruição e agitação sentida através do tiroteio em *007: Skyfall*; o espaço apocalíptico de *Mad Max: Fury Road*, no qual decorre uma perseguição em alta velocidade; ou o cenário distópico onde é travada a fantástica luta de super-heróis em *Avengers: Endgame*.

No género de ação, estas duas escalas de plano mais afastadas são, frequentemente intercaladas com **planos próximos**. O facto de as personagens terem sido enquadradas pelo peito, permite demonstrar com maior detalhe as expressões faciais e emocionais que vão surgindo. Em todas as sequências de ação observam-se, através de planos próximos, um certo conjunto de emoções: surpresa, medo, sofrimento ou confiança no momento do ataque; atenção ao decorrer da perseguição (sobretudo em *Mad Max: Fury Road*); concentração, máximo esforço, fraqueza e desespero, no momento de luta; preocupação pela personagem gravemente ferida e sensação de autoridade e domínio da situação. Esta escala de plano enfatiza toda a dramatização, revelando o essencial da linguagem emocional. Pontualmente as sequências de ação usam, em menor quantidade outro tipo de planos como: os americanos, os aproximados, os de pormenor, os muito grandes planos e os grandes planos.

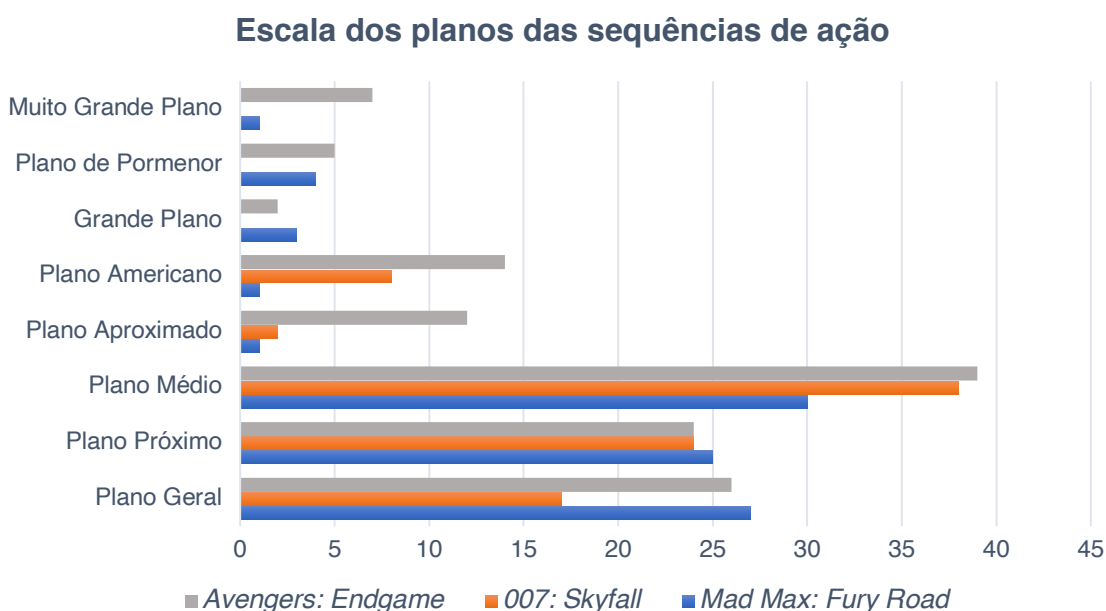


Gráfico 7: Escala dos planos das sequências de ação.

Foi igualmente realizada, uma **leitura longitudinal da escala dos planos ao longo das sequências de ação**, através da qual se extraíram alguns resultados interessantes.

A partir do meio da sequência de *Mad Max: Fury Road*, no momento de luta renhida e equilibrada entre ambas as partes, são usados progressivamente, e, em maior quantidade, planos próximos, reduzindo a variedade de escalas utilizadas.

Pelo contrário, em *007: Skyfall*, durante os dois primeiros terços da ação, são usados predominantemente planos médios e próximos, de forma alternada. A aproximação inicial, deve-se à necessidade de demonstrar a sensação de medo e pânico perante uma ameaça iminente. A partir do último terço, são usados cada vez menos planos próximos e cada vez mais planos gerais, médios e americanos. Este afastamento da escala, corresponde ao controlo da situação por parte do protagonista.

Em oposição aos outros dois filmes, em *Avengers: Endgame*, não existe algum padrão de frequência relativamente á utilização repetida das escalas que denote qualquer aproximação ou afastamento em determinado momento da sequência. De forma intercalada vão surgindo alguns planos próximos, que expressam a intensidade emocional da cena, culminando na derrota de um dos super-heróis.

Como referido anteriormente, as **sequências de comédia** analisadas utilizam com maior frequência, **escalas de plano** aproximadas. Além disso, os filmes de comédia recorrem a uma menor variedade de escalas (*Gráfico 8*) para representar os cenários humorísticos, quando comparados com os filmes de ação.

Em quase todas as sequências, a escala predominante é **próxima**. Apenas em *The Wedding Ringer* se observa um equilíbrio de utilização entre o plano médio e o plano próximo. Este plano enquadra as personagens pelo peito e é utilizado sobretudo em diálogos de plano e contra-plano, um recurso de montagem bastante perceptível sobretudo em *The Dictator*. Tal como para as sequências de ação, os **planos próximos** têm como finalidade a captação das expressões faciais das personagens, registando o essencial da linguagem emocional. Na sequência de *The Wedding Ringer*, os planos próximos são usados a fim de concentrar a atenção

do espectador nas reações faciais bizarras dos convidados perante o absurdo discurso do padrinho de casamento. Por sua vez, em *The Dictator*, os planos próximos são empregues em quase toda a sequência, apresentando a dualidade expressiva entre o medo e a desconfiança do casal de turistas e a naturalidade e entusiasmo dos dois amigos. De igual forma, em *Why Him?* o plano próximo prevalece, tendo em conta que, boa parte do humor é conseguida através da linguagem facial expressiva de ambas as personagens.

Escala dos planos das sequências de comédia

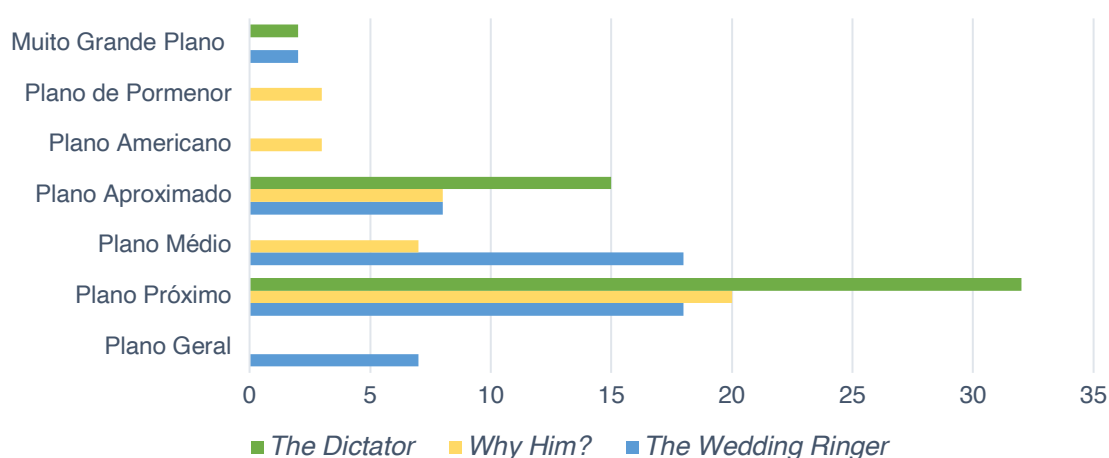


Gráfico 8: Escala dos planos das sequências de comédia.

Os **planos aproximados**, enquadram as personagens pelos ombros, intensificam o dramatismo e a expressividade. Sendo usada em menor quantidade, quando comparada com os planos próximos, esta escala reforça as emoções representadas. Em *The Dictator* os planos aproximados acentuam a reação de medo, desconfiança e desconforto dos turistas e o riso de gozo do protagonista, conduzindo à comicidade provocada pela desgraça. Mais uma vez, o mesmo se verifica em *Why Him?*, quando, através desta escala observamos com certa minúcia as expressões faciais de uma das personagens: a surpresa, agitação, preocupação, intriga, desespero, angústia e impaciência de toda a situação. Na sequência de *The Dictator* regista-se ainda a utilização de **muito grandes planos**, uma escala excepcionalmente utilizada no cinema. Estes planos concentram a atenção do espectador em determinadas palavras que o protagonista diz,

enquadrando a sua boca enquanto as pronuncia. Dessa forma, a estranheza do discurso é realçada.

A linguagem corporal é captada, no conjunto das três sequências, através de **planos médios** que salientam o antagonismo comportamental das personagens. A escala média é utilizada tanto em *The Wedding Ringer*, como em *Why Him?*. No primeiro caso, o objetivo passa por reforçar uma postura desajeitada, enquanto no segundo, se pretende evidenciar um comportamento irregular.

Os **planos gerais** são usados pontualmente apenas em *The Wedding Ringer*, pela necessidade de enquadrar o ambiente em que a ação ocorre e a quantidade de personagens envolvidas na mesma cena.

O mesmo acontece com os **planos de pormenor**, usados em reduzida quantidade e unicamente na sequência de *Why Him?*, com o objetivo de estabelecer a ligação entre dois planos.

Foi ainda realizada uma **leitura longitudinal da escala dos planos ao longo das sequências de comédia**. As sequências de *Why Him?* e *The Wedding Ringer* não revelaram qualquer tendência de aproximação ou afastamento da escala de planos ao longo da sequência. No entanto, ambas possuem certos momentos nos quais se verifica um agrupamento de planos pertencentes à mesma escala, nomeadamente planos próximos, aproximados e médios. Em oposição, em *The Dictator* verificou-se que a escala de planos se vai tornando mais próxima sensivelmente a 2/3 da sequência. Esta aproximação acontece quando na cena o estranho diálogo provoca, às personagens, uma sensação crescente de estranheza e medo. Os planos aproximados surgem com maior frequência intercalados com os planos próximos e dois “muito grandes planos”, que ao concentrarem a atenção em determinados pontos, desencadeiam o riso.

A par com a observação das escalas de plano para cada género, foi igualmente possível analisar diferenças a nível da sua **abertura**. Este parâmetro refere-se à abertura da lente que permite desvendar os elementos dentro do quadro. Nas sequências de ação predominam planos com abertura fechada, que conferem intensidade dramática à cena (*Gráfico 9*). Apenas em *007: Skyfall* observa-se um

maior emprego de planos abertos, registrando-se, no entanto, um grande equilíbrio quanto à variedade de aberturas.

Abertura dos planos das seqüências de ação

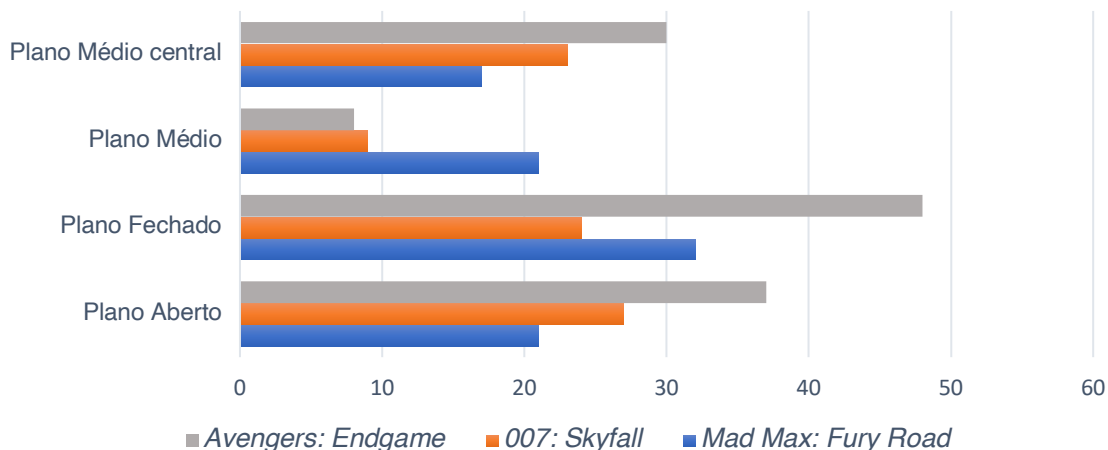


Gráfico 9: Abertura dos planos das seqüências de ação.

Por seu turno, as seqüências de comédia utilizam com maior frequência uma abertura média e central (Gráfico 10), com exceção de *The Wedding Ringer*, onde os planos fechados surgem em quantidade superior. A menor utilização de escalas, tem como consequência, uma menor variedade de aberturas de lente.

Abertura dos planos das seqüências de comédia

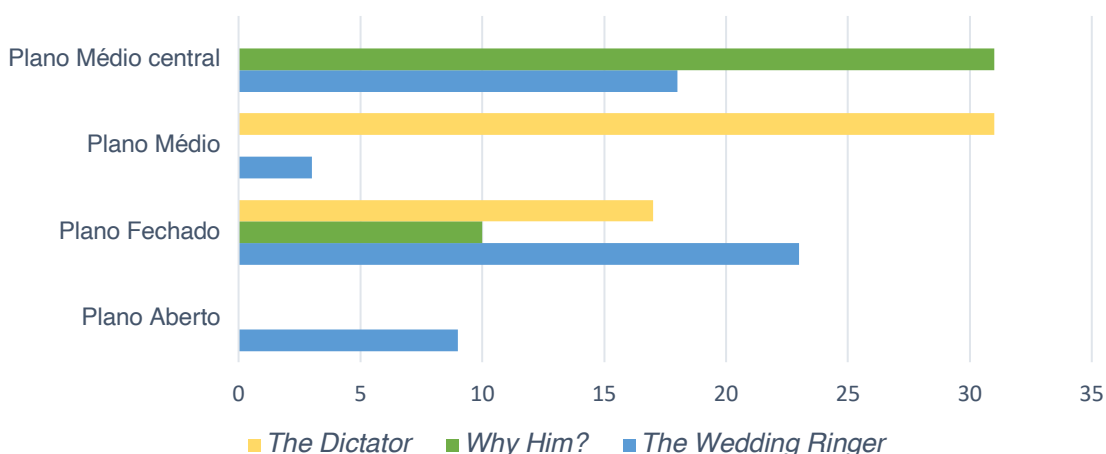


Gráfico 10: Abertura dos planos das seqüências de comédia.

Procurou-se identificar certos padrões relativamente às **aberturas de plano utilizadas por toda a extensão de cada sequência.**

Quanto aos filmes do gênero de ação, a observação permitiu concluir, não existir qualquer padrão relativamente a este parâmetro. Em *Avengers: Endgame*, os planos fechados e médios começaram a ser utilizados com maior frequência no começo do segundo terço. Na sequência de *Mad Max: Fury Road*, estes planos surgem, ainda antes, sensivelmente a meio da sequência. Em *007: Skyfall*, os planos médios e abertos encontram-se com maior regularidade no final da sequência. No que diz respeito aos filmes de comédia, em *The Wedding Ringer* e em *The Dictator*, os planos abertos são usados sobretudo no primeiro e último terço da sequência. No caso de *Why Him?* não foi identificado este padrão.

Quanto aos **ângulos de câmara**, verificou-se que, em ambos os gêneros o tipo mais utilizado é o normal ou reto (plano frontal). As sequências de ação (*Gráfico 11*) aplicam maior variedade de ângulos, quando comparadas com as sequências de comédia (*Gráfico 12*). Ao analisar as sequências de ação foi possível encontrar uma maior diversidade de perspectivas ou pontos de vista para representar a mesma cena. O segundo ângulo utilizado com maior frequência é diferente para os dois gêneros: no caso da ação, é o ângulo baixo (contra-picado), que enquadra as personagens ou objetos a um nível mais reduzido e inclinado; relativamente ao gênero de comédia, é o ângulo $\frac{3}{4}$, que oferece um posicionamento a 45° face ao ângulo frontal. *Why Him?* desviou-se do padrão, uma vez que registou uma diversidade de ângulos superior aos restantes filmes de comédia. Nesta sequência observaram-se alguns ângulos baixos, altos e extremos, intercalados de forma espaçada.

Ao realizar uma análise do uso de **ângulos de câmara por toda a extensão das sequências:** Tanto em *007: Skyfall* como em *Avengers: Endgame* a utilização de ângulos variados intensifica-se a partir do 2º terço da sequência, com uma série de ângulos normais seguida de ângulos altos ou baixos. Contrariamente, em *Mad Max: Fury Road*, não se registou qualquer tendência de utilização regular de determinado tipo de ângulo. Não foram identificados padrões de utilização de

ângulos em nenhuma das **sequências de comédia analisadas**. A predominância de ângulos normais é intercalada com ângulos $\frac{3}{4}$.

Tipo de ângulos das sequências de ação

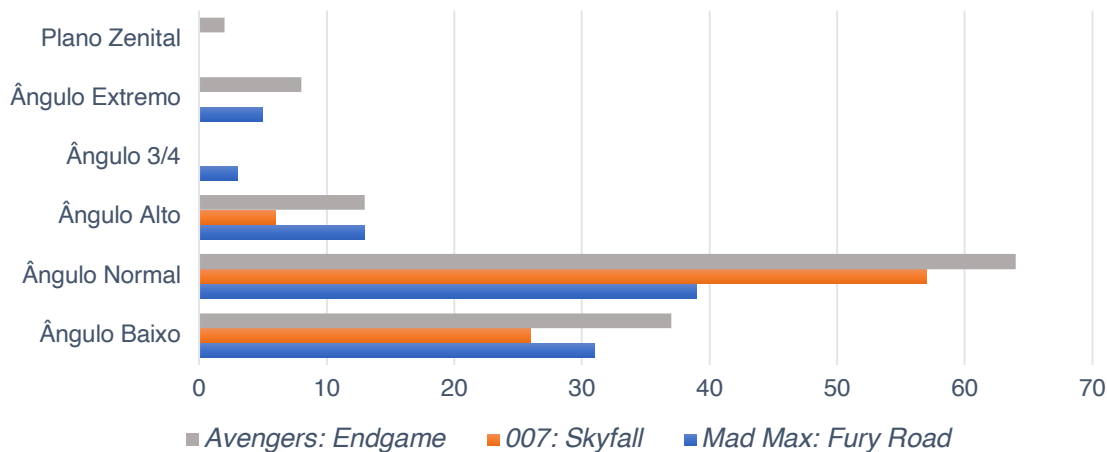


Gráfico 11: Tipo de ângulos das sequências de ação.

Tipo de ângulos das sequências de comédia

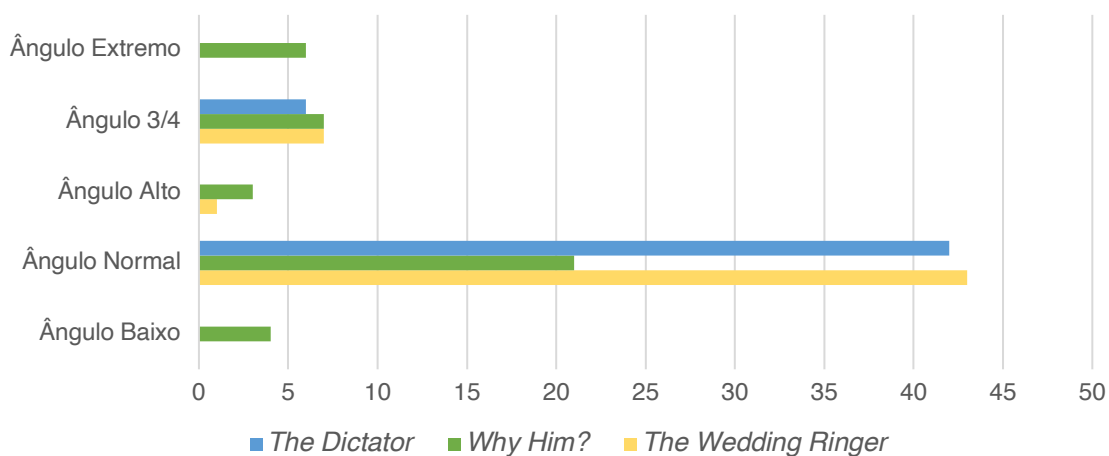


Gráfico 12: Tipo de ângulos das sequências de comédia.

Quanto aos **movimentos de câmara e dentro do quadro**, foi possível detetar algumas diferenças entre géneros. O género de **ação** utiliza uma grande variedade de tipos de movimento de câmara e rapidez na sua deslocação. São frequentes movimentos como *dollys*, *pans*, *travellings* e *zooms*. Em toda a amostra de ação, o movimento de câmara predominante é irregular. É transversal, dentro deste género, a existência de grande movimento dentro do quadro.

Inversamente, nas sequências de **comédia**, os movimentos são mais suaves, menos frequentes, e pouco variados. Registou-se a utilização frequente de movimentos lentos e ligeiros, acompanhando sobretudo cada personagem. Em conformidade com a falta de movimentos de câmara, foi também identificada menor quantidade de movimento dentro do quadro, quando comparado com o género de ação.

Localizando os **movimentos de câmara ao longo das sequências analisadas**, constatou-se que:

Na maioria dos casos de ação os movimentos irregulares estão mais concentrados junto ao 2º terço da sequência. Durante os principais momentos de abrandamento rítmico, os planos utilizados reduzem a intensidade do movimento, tanto de câmara como dentro do quadro. Relativamente à comédia, os padrões de movimento são menos perceptíveis. Os planos sem movimento prevalecem, intercalados esporadicamente com alguns movimentos mais técnicos, aplicados de forma suave ou com ligeira câmara subjetiva.

No processo de recolha de dados foi também possível extrair alguma informação sobre a **composição gráfica** de cada sequência. No processo criativo que visa a organização estética dos diversos elementos dentro do quadro, encontraram-se características comuns a cada género.

No caso da **ação**, foram utilizadas principalmente linhas oblíquas, diagonais e quebradas. No entanto, podem também ser encontradas de algumas linhas verticais, horizontais, simétricas e centradas, em contraste com toda a desorganização e assimetria dos elementos. *Avengers: Endgame* revelou uma estética visual mais complexa, pela utilização em maior quantidade de ângulos e movimentos de câmara oblíquos que perturbam a normal visualização da sequência.

Relativamente à **comédia**, observou-se, no balanço de todas as sequências, maior organização, simetria e equilíbrio dos elementos. O uso de linhas verticais e horizontais simétricas, que convergem para o mesmo ponto de fuga, sobretudo nos planos gerais abertos, é predominante nos casos estudados deste género.

8. DISCUSSÃO DOS DADOS RECOLHIDOS

A partir dos dados recolhidos, tornou-se possível interpretar de forma profunda todas as evidências, factos e informações obtidas no processo de análise de conteúdo.

Como referido inicialmente, um dos principais objetivos da presente investigação passou por verificar a existência de padrões de montagem dentro de cada género. Ao longo da observação, foram identificadas não só, características particulares que os diferenciam um do outro, como pontos comuns, que os aproximam.

O **género de ação** apresenta um ritmo de montagem mais acelerado, utilizando **maior quantidade de planos e cortes**, correspondendo à narrativa dramaticamente intensa que o caracteriza. A sucessão de **planos com duração muito curta**, reforça a experiência emocional do espectador, oferecendo uma grande quantidade de informação visual num curto espaço de tempo. O grande volume de conteúdos maioritariamente fantásticos ou pouco frequentes no quotidiano do espectador – tiroteios (*007: Skyfall* e *Mad Max: Fury Road*), perseguições a alta velocidade (*Mad Max: Fury Road*) ou batalhas com armas fantásticas (*Avengers: Endgame*) – corresponde às suas expectativas tornando este género cinematográfico dominante e com grande sucesso comercial.

A partir das observações, verificou-se uma relação entre o ritmo acelerado da montagem e o aumento da curiosidade contínua do espectador em desvendar os restantes elementos da ação.

Tomando como exemplo a sequência de *Avengers: Endgame*, neste trecho de filme observa-se a luta entre *Thanos* – o antagonista, e *Iron Man*, *Thor* e *Captain America* – os super-heróis. Entretanto *Iron Man* cai inanimado e ficam apenas dois a lutar contra o inimigo. Para impulsionar o interesse do espectador, a montagem dos planos permanece a um ritmo acelerado, fortalecendo o dinamismo da própria história. Com a queda do segundo super-herói, o ritmo mantém a mesma intensidade. De seguida, a luta perde o equilíbrio de forças inicial e a tensão

aumenta, quando *Thanos* tenta matar *Thor*. É nesta fase, aproximadamente a meio da sequência, que os planos se tornam mais longos, resultando num ligeiro abrandamento rítmico. Essa opção permite observar com maior atenção os detalhes da ação, enfatizando a expressão facial do personagem, que se encontra fragilizado. Este abrandamento rítmico também se pode explicar pela necessidade de conter o clima de tensão. Nesse sentido, a inquietude pode ser ligeiramente aliviada, preparando emocionalmente o espectador para o próximo momento alto e retardando o desfecho da ação. O mesmo acontece com as outras duas sequências de ação, que revelam cerca de 2 a 3 momentos de abrandamento rítmico espaçados ao longo da sequência, quase sempre nos momentos de maior fraqueza que o protagonista necessita de ultrapassar. O momento final das sequências de ação, que revela o seu desfecho e surge posteriormente ao clímax, é tipicamente caracterizado, por um abrandamento rítmico que permite aliviar a tensão acumulada.

Outro fator que contribui para o ritmo da montagem é a **velocidade de câmara** utilizada. Apesar do género de ação possuir um ritmo tendencialmente mais acelerado, 2 dos 3 filmes analisados empregam *slow motion* em determinados planos, realçando o conteúdo que é apresentado. Em *Avengers: Endgame*, este efeito é aplicado durante a performance de *Captain America* contra *Thanos* (Figura 6). Uma vez que o *slow motion* apresenta os acontecimentos a uma velocidade menor que o tempo real, permite ao espectador ganhar mais tempo para observar o evento em detalhe. Neste plano, a ênfase é atribuída ao salto triunfante do protagonista. Naturalmente que este episódio violento poderia ter sido observado a uma velocidade normal. No entanto, não lhe teria sido atribuída a mesma relevância e atenção por parte do espectador. Para além de destacar as competências físicas extraordinárias de *Captain America*, que não possui os mesmos poderes especiais que *Thanos*, o *slow motion* adiciona grande impacto dramático, aumentando a expectativa.



Figura 6: Aplicação de *slow motion* na sequência de *Avengers: Endgame* (Feige & Russo A., Russo J., 2019)

Já, em *Mad Max: Fury Road*, o *slow motion* é empregue no último plano da sequência, no momento em que *Max*, sofre um golpe violento por *Black Mask*. Em oposição, em *Avengers: Endgame* o impacto adicionado a partir desta opção estética fez sobressair a queda como um momento de derrota e fracasso. Em ambos os casos, este efeito resulta no destaque dos acontecimentos. A adição de *slow motion* a um plano que por si só possui uma forte carga emocional em termos de conteúdo, torna-se um recurso interessante e apelativo.

A **alteração da taxa de frames** observada em *Mad Max: Fury Road*, acentua o movimento, simultaneamente tornando-o pouco natural e causando estranheza ao espectador. Não tendo sido utilizada em mais nenhum dos casos de estudo, esta característica não pode ser considerada como diferenciadora do género, no entanto atribui um efeito que reforça a narrativa.

Na representação de uma cena de violência entre várias personagens, a maioria dos **cortes diretos** entre os planos ocorre durante a prática de agressão. Utilizando a sequência de *007 Skyfall* como exemplo: no momento em que *Silva* ataca a comissão de Inquérito do governo, os cortes acontecem entre as ameaças e as consequências da violência. Num primeiro plano o espectador apenas visualiza a preparação para o ataque. Num segundo plano, visualiza o ataque em si. Posteriormente, surge um plano demonstrando as consequências desse mesmo ataque. Todos estes acontecimentos poderiam estar unidos num só plano-sequência, sem cortes. Contudo, a cena não alcançaria a mesma energia,

dinamismo e tensão, caso interligasse em paralelo, e no mesmo enquadramento, a postura de todas as personagens. Cada plano dirige a atenção do espectador para um detalhe específico da ação: a expressão tensa e apreensiva da personagem ameaçada, contrastando com a expressão firme do antagonista; o impacto da bala ao atingir um outro personagem e o pânico instalado. A opção de cortar sucessivamente em certos momentos, estimula o desejo do espectador em conhecer o desenlace da cena.

O género de ação utiliza uma **grande variedade de escalas e ângulos de planos**, bem como de **movimentos de câmara**.

A diversidade estética registada nas sequências de ação contribui para transmitir a mensagem de uma forma mais impactante. Para representar a típica história que geralmente envolve a luta física do bem contra o mal, com o objetivo de resolver a situação e evitar o desastre, a ação serve-se de uma multiplicidade de planos e enquadramentos.

Como referido anteriormente, os **planos próximos** (*Figura 7*) permitem salientar os aspetos de carácter emocional. Ao revelar as expressões faciais dos personagens, esta proximidade da escala enfatiza a dramatização. O espectador é conduzido à empatia com o sofrimento da personagem e estimulado a manter a vigilância permanente sobre a restituição do seu bem-estar físico e/ou psicológico.



Figura 7: Plano próximo em Avengers: Endgame. (Feige et. al, 2019)

Também os **planos médios** (*figura 8*) são essenciais para comunicar uma história de ação. É através dos mesmos que observamos o essencial da linguagem corporal das personagens, que reflete o seu comportamento de defesa e ataque diante do inimigo.



Figura 8. Plano médio em 007: Skyfall. (Broccoli, Wilson & Mendes, 2012)

O conflito decorre, por vezes em cenários avassaladores ou apocalípticos, como encontrados em *Avengers: Endgame* (*Figura 9*) ou em *Mad Max: Fury Road* (*Figura 10*). Para destacar esses cenários, a ação cinematográfica investe em **planos gerais**. Esta escala de plano situa o espectador no espaço e no ambiente em que ação ocorre, dando-lhe informação suficiente para ter uma visão geral dos acontecimentos que se estão a desenrolar e focando-se na globalidade do conflito exterior característico deste género.



Figura 9: Plano geral em Avengers: Endgame. (Feige et. al, 2019)



Figura 10: Plano geral em *Mad Max: Fury Road*. (Miller, Mitchell, Voeten & Miller, 2015)

A alternância das diferentes escalas permite, frequentemente, demonstrar as ações paralelas que ocorrem em simultâneo, mas que confluem para o mesmo objetivo (derrotar o adversário). Na sequência de *Mad Max: Fury Road*, em cena encontra-se um elevado número de carros de combate avançando no deserto. Seria impossível ao espectador compreender a ação na globalidade, caso esta lhe fosse dada a conhecer a partir de um único plano geral. A elevada dimensão espacial, a quantidade de elementos envolvidos em cena, e os acontecimentos que ocorrem em simultâneo, exigem a utilização de diversas escalas de plano.

O **género de ação** recorre maioritariamente à utilização de **planos abertos, fechados e médios centrais**, com o objetivo de posicionar a ação em determinado contexto, conferindo-lhe intensidade, e equilibrando a tensão provocada.

A **estética visual oblíqua**, conseguida através dos **ângulos e movimentos de câmara irregulares**, contribui para a identidade do género de ação. Ao apresentar a mesma cena através de múltiplos pontos de vista, o espectador é colocado sob uma perspetiva abrangente, observando a mesma ação a partir de vários prismas que simulam frequentemente o olhar da personagem. Esta opção adiciona dinamismo e potencializa a energia constante que a própria sequência oferece. Os movimentos de câmara irregulares e rápidos auxiliam também na criação dos ambientes instáveis e, por vezes, desconcertantes, como aqueles encontrados durante os confrontos físicos entre personagens. O conflito, ansiedade e agitação são intensificados a partir da variedade e intensidade dos movimentos de câmara.

Apesar dos movimentos bruscos serem sobretudo aproveitados de modo a fornecer maior impacto emocional, são frequentemente influenciados pelo próprio movimento das personagens. Uma vez que a ação exige uma forte linguagem corporal, é inevitável, que, especialmente nos planos mais próximos, a câmara siga a intensa atividade física das personagens. A forte intensidade dos movimentos de câmara confunde por vezes a assimilação do conteúdo visual. Os filmes de ação usam maioritariamente câmaras em movimento constante, sendo os planos fixos menos frequentes.

Os planos usados oferecem diferentes efeitos, consoante a angulação utilizada: enquanto os ângulos altos contribuem para a desvalorização e submissão (*Figura 11*), os ângulos baixos tendem a oferecer grandiosidade e domínio (*Figura 12*). No entanto, a utilização deste tipo de ângulos para estes fins, tem algumas exceções. A personagem pode ser enquadrada a partir de um ângulo alto, sem que este lhe confira qualquer fragilidade. O mesmo acontece com o ângulo baixo, que pode apenas ser empregue devido à necessidade de enquadrar o personagem face a outro ou posicionado ao nível do chão.

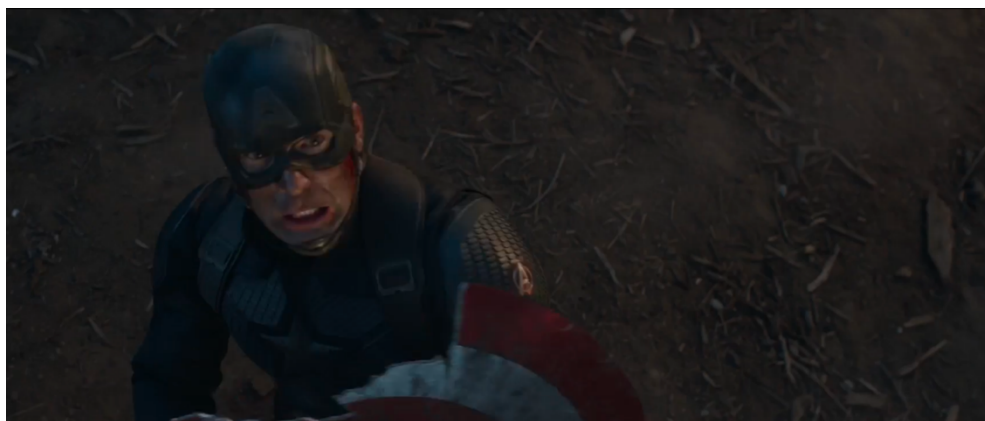


Figura 11: Utilização de um ângulo alto em Avengers: Endgame. (Feige et. al, 2019)



Figura 12: Utilização de um ângulo baixo em 007: Skyfall (Broccoli et. al, 2012)

A **complexidade da estética visual** é manifestada também através da composição gráfica adotada, caracterizada por uma certa desorganização dos elementos, que reflete mais uma vez, o desequilíbrio, instabilidade e conflito do enredo (Figura 13). A abundância dos acontecimentos e a rapidez com que vão surgindo ao longo da história, intensifica-se em direção ao clímax.



Figura 13: Utilização de linhas oblíquas na composição gráfica de 007. Skyfall. (Broccoli et. al, 2012)

Deslocando o foco da discussão para a montagem do **gênero de comédia**, foi possível constatar que o seu **ritmo** é tendencialmente **mais lento** e, como consequência, necessita de **menor quantidade de planos e cortes** para transmitir a sua mensagem. Tendo em conta que a **duração média de cada plano é superior**, quando comparada com o gênero de ação, a experiência emocional proporcionada é também distinta. Os planos mais longos tendem a provocar maior

relaxamento, calma e descontração, propiciando um clima mais favorável para a estimulação de humor – o objetivo primordial da comédia.

As sequências deste gênero podem também apresentar grande instabilidade rítmica. Este facto deve-se, essencialmente, a opções de edição que avaliam o tempo necessário para que a cena produza no espectador, o efeito cómico desejado. Em períodos de aceleração rítmica, o espectador tende a rir de forma contínua e sucessiva. No entanto, se os momentos de riso proporcionados forem muito extensos, as cenas hilariantes que se sucedem podem passar despercebidas. Por esta razão, a montagem assume um papel muito importante, na definição dos tempos e ritmo apropriados para atingir o efeito pretendido.

Na representação de uma cena cómica, a maioria dos **cortes diretos** é feita na passagem do **plano para o contra plano**. A comédia procura essencialmente destacar o conteúdo da sua narrativa, e, para este efeito, os diálogos assumem um papel relevante. Na sequência analisada em *The Dictator*, essa opção encontra-se bastante evidente. A cena resume-se a um equívoco: um casal, ao interpretar de forma errada um diálogo entre outras duas personagens numa língua estrangeira, é levando a crer que está sob uma ameaça iminente. Os cortes da sequência são maioritariamente aplicados entre os planos que apresentam a conversa absurda, acompanhada de gestos despropositados, e as reações que esta provoca no casal. A alternância entre estes dois enquadramentos, resulta num momento de alta comicidade. A situação de comédia criada pelo argumento é reforçada pela montagem alternada do plano e contra-plano.

O **gênero de comédia** investe numa estética visual menos complexa do que a ação, refletindo-se numa **menor variedade de escalas, ângulos e movimentos de câmara** utilizados.

Contudo, a comédia requer planos com maior proximidade. Os **planos próximos** (*figura 14*), ao enquadrarem as personagens pelo peito, traduzem maior carga emocional e expressiva. A origem do riso está muitas vezes localizada nas expressões faciais bizarras que são observadas com maior detalhe através de planos próximos.



Figura 14: Plano próximo em *The Wedding Ringer*. (Campos, Packer & Garelick, 2015).

No entanto, os planos mais afastados, também se manifestam importantes para esse efeito. As escalas de plano médias (figura 15), ajustam o foco da atenção na linguagem corporal tipicamente invulgar e desadequada à situação.



Figura 15: Plano médio em *Why Him?*. (Levine, Levy, Stiller & Hamburg, 2016)

Os **planos gerais** enquadram o ambiente em que a ação ocorre, muitas vezes enfatizando a incongruência entre as atitudes e a circunstância em que ocorrem. No caso de a cenografia incluir elementos bizarros que contribuam de alguma forma para a comicidade, é através dos planos gerais que se faz o seu enquadramento. Este é o caso de *Why Him?* (figura 16) onde o espectador visualiza uma parte do cenário que inclui alguma decoração de carácter cómico.



Figura 16: Plano geral em *Why Him?*. (Hill et. al, 2016)

A escala de plano considera também a dimensão espacial em que a ação acontece. Em *The Dictator*, a cena decorre no interior de um helicóptero, um espaço estreito, onde apenas se encontram quatro personagens (figura 17). Por essa razão, é natural que os planos possuam menor abertura e consequentemente sejam mais próximos.



Figura 17. Plano próximo em *The Dictator*. (Berg, Cohen, Hines, Mandel, Rudin, Schaffer, Schulman & Charles, 2012)

A **abertura média e central** de cada plano focaliza a interação entre as personagens presentes em cena. A **estética visual** da comédia é consideravelmente mais **equilibrada e menos complexa**. Este género recorre a uma menor variedade de **ângulos** para transpor a sua narrativa para o meio cinematográfico.

Em *Why Him?*, durante a sequência analisada, foram pontualmente utilizados alguns **ângulos baixos, altos e extremos** (figura 18). No entanto, esta é uma exceção entre os casos analisados. A adoção destes pontos de vista está relacionada com a cenografia e com a linguagem corporal bastante movimentada de uma das personagens. A utilização deste tipo de ângulos é meramente circunstancial e determinada pelo posicionamento da personagem.



Figura 18: Utilização de um ângulo extremo em *Why Him?*. (Hill, et. al, 2016)

O **ângulo mais utilizado** enquadra sempre a ação ao **nível do olhar**, ou a $\frac{3}{4}$ do mesmo. Tendo em conta que a câmara se encontra à mesma altura que o objeto ou as personagens, esta perspetiva confere igualdade hierárquica e psicológica relativamente ao espectador. A adoção desta opção para transmitir a história pode contribuir para a comicidade da situação. Através do ângulo normal, o espectador sente empatia, proximidade e identificação com a personagem, favorecendo o envolvimento emocional. Em *The Wedding Ringer*, perante o discurso absurdo de uma das personagens, o espectador posiciona-se como um dos ouvintes, a partir de um ângulo normal (figura 19). No entanto, não fazendo parte da situação tem uma perspetiva ainda mais cómica que lhe permite o riso descontraído e sem qualquer constrangimento.



Figura 19: Utilização de um ângulo normal em *The Wedding Ringer*. (Campos, et. al, 2015)

Em conformidade com o equilíbrio visual do gênero, os **movimentos de câmara** (físicos ou digitais) são utilizados em pouca quantidade, e de forma suave. Esta opção predominantemente estática permite que o espectador se concentre na ação e nos elementos enquadrados, favorecendo a percepção detalhada dos mesmos. A deslocação da câmara reflete também o movimento natural do espaço onde a ação ocorre, como é o caso da trepidação do helicóptero em andamento em *The Dictator*. Durante esta sequência a estabilidade da imagem é propositadamente dispensada, contribuindo para transmitir maior autenticidade ao ambiente cênico. Este recurso não está relacionado exclusivamente com o gênero de comédia. Assim como observado anteriormente em relação à utilização dos ângulos, também a movimentação da câmara é influenciada pela quantidade de movimento dentro do quadro. Os filmes de comédia usam majoritariamente planos fixos, sendo o movimento de câmara constante pouco frequente.

A **composição gráfica** do gênero de comédia reflete maior organização, simetria e equilíbrio dinâmico dos elementos, volumes e massas que se encontram dispostos (*figura 20*). O uso de linhas verticais e horizontais simétricas centradas, que convergem para o mesmo ponto de fuga, sobretudo nos planos gerais abertos, transmite maior estabilidade. A organização dos elementos concentra a atenção nos aspectos mais relevantes para a obtenção do efeito emocional desejado, principalmente quando a fonte de humor é visual.



Figura 20. Equilíbrio visual da composição gráfica em *The Dictator*. (Berg, et. al, 2012)

Apesar de terem sido identificadas as características da montagem que diferenciam os dois géneros em estudo, foi igualmente possível observar certas **semelhanças** que os aproximam.

Todas as sequências analisadas utilizam apenas cortes diretos na junção dos planos. Isto significa que as transições mais elaboradas, como *dissolves*, desfocagens, encadeados e fades, que poderiam efetuar mudanças no espaço e no tempo ou elipses, não foram utilizadas. Embora se tenha analisado apenas uma sequência representativa em cada filme, a visualização integral necessária à sua seleção, confirma a não existência de outro tipo de corte. Durante a última década, a utilização de transições simples tem vindo a prevalecer como uma tendência estética cinematográfica.

Na maioria das sequências, o desfecho final é caracterizado por um abrandamento rítmico, com uma sucessão de planos mais lentos. Segundo a estrutura dramática de *Freytag* (Figura 21), o ritmo da sequência é alterado ao longo das suas 5 fases. Observa-se, por norma, uma aceleração rítmica a partir da apresentação do conflito até ao clímax, que, após ser atingido tende a abrandar em direção ao desfecho da ação. O clímax da ação estabelece frequentemente o ponto de viragem narrativo e rítmico. Esta estrutura encontra-se, no entanto, mais bem delimitada nos filmes de ação.

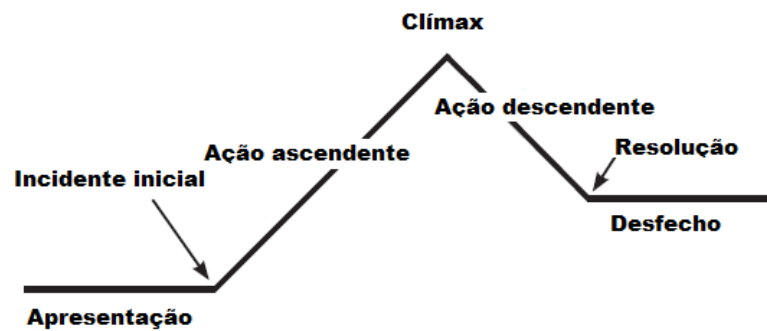


Figura 21: Pirâmide de Freytag. (Entender Ficção, 2012)

Sendo o ângulo normal, reto e frontal, o mais utilizado no meio audiovisual, era expectável e foi confirmado que, tanto a comédia como a ação o utilizam em grande quantidade (figura 22). Relativamente à composição gráfica, os dois géneros seguem certas regras clássicas. É o caso da regra dos terços e da disposição dos elementos em T, que são frequentemente cumpridas como forma de favorecer os principais pontos de interesse (figura 23). O mesmo acontece com a profundidade de câmara, utilizada em favor da focagem dos elementos ou personagens com maior relevância em cena.



Figura 22: Utilização do ângulo normal em todas as sequências analisadas. (Berg et. al, 2012), (Campos et. al, 2015), (Hill et. al, 2016), (Broccoli et. al, 2012), (Feige et. al, 2019), (Miller, et. al, 2015).

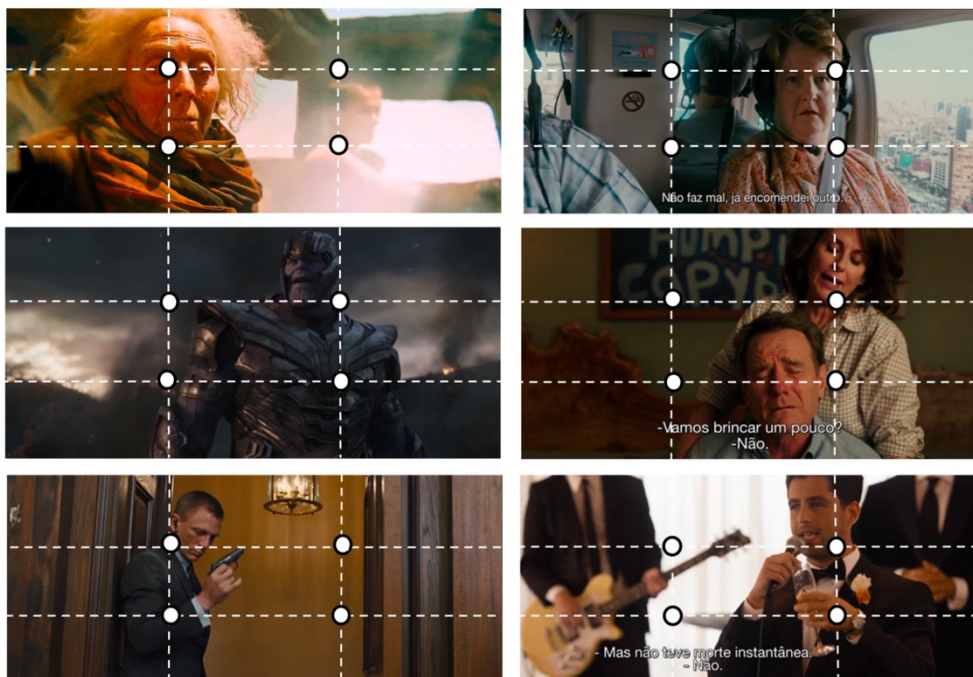


Figura 23: Regra dos terços aplicada em todas as sequências analisadas. (Berg et. al, 2012), (Campos et. al, 2015), (Hill, et. al, 2016), (Broccoli, et. al, 2012), (Feige, et. al, 2019), (Miller, et. al, 2015)

8.1 Teste de Hipóteses

Após a recolha, tratamento e análise interpretativa dos dados, tornou-se possível proceder ao teste das hipóteses que guiaram o decurso de toda a investigação, e que pretendem dar resposta à pergunta de partida:

Quais são as características que diferenciam a montagem cinematográfica entre os géneros de comédia e ação?

Os resultados observados foram confrontados e comparados com as hipóteses. Desse modo, as diferenças encontradas puderam ser interpretadas. É importante salientar que o conjunto das cinco hipóteses tem implicações mútuas e é indissociável na explicação do fenómeno em estudo.

Hipótese 1: *O género cinematográfico de ação tem um ritmo de montagem mais acelerado do que o género de comédia.*

Esta hipótese foi **confirmada**. O enunciado é verdadeiro, mas não de forma absoluta. A partir dos dados recolhidos foi possível constatar que os filmes de ação

apresentam um ritmo mais acelerado do que os filmes de comédia, tendo em conta vários fatores. A duração média de cada plano é inferior, ou seja, os planos são mais curtos. Como consequência, verificou-se que a ação utiliza maior quantidade de planos e cortes. A aceleração rítmica, é também provocada através da manipulação da taxa de *frames*, embora verificada apenas num dos casos de estudo do género de ação.

Conjuntamente a esta conclusão, observou-se que ao longo das sequências de ação, os principais momentos de abrandamento e aceleração rítmicos encontram-se de forma mais perceptível do que nas sequências de comédia.

Hipótese 2: *A montagem cinematográfica no género de ação utiliza com maior frequência movimentos de câmara e dentro quadro, do que no género de comédia.*

Esta hipótese foi **confirmada**. O enunciado é verdadeiro, mas não de forma absoluta. Ao realizar a comparação entre ambos os géneros, comprovou-se que a ação recorre, com maior frequência a uma grande variedade de tipos de movimentos câmara, como *dollys*, *pans*, *travellings* e *zooms*. Inclusivamente, os movimentos apresentam maior irregularidade e rapidez. Pelo contrário a comédia cinematográfica utiliza menor quantidade, intensidade e variedade de movimentos de câmara. Concluiu-se ainda que a movimentação da câmara é influenciada pela quantidade de movimento que surge dentro do quadro. Por essa razão, o género de ação apresenta maior quantidade e intensidade de movimentos.

Os movimentos irregulares, com efeito de câmara subjetiva, estão concentrados sobretudo no segundo terço das sequências de ação.

Concluiu-se também que, quanto maior for a intensidade dos movimentos de câmara e dentro do quadro, mais acelerado é o ritmo da montagem.

Hipótese 3: *O cinema de ação caracteriza-se pela utilização de algumas sequências de slow motion na representação das cenas de violência, enquanto o cinema de comédia caracteriza-se pela utilização de algumas sequências de fast motion, na criação de efeitos cómicos.*

Esta hipótese foi **rejeitada**. O enunciado é, em parte, verdadeiro mas não de forma absoluta. O *slow motion* encontra-se aplicado em determinados planos das sequências de ação, realçando o conteúdo que é apresentado. No entanto, a utilização desse efeito não define o gênero de forma rigorosa e restrita. A câmara lenta não é um recurso absolutamente indispensável da ação cinematográfica. Através da análise de conteúdo observou-se que apenas 2 dos 3 casos de estudo relativos à ação, recorreram a este efeito. Essa observação veio confirmar, que, apesar de contribuir para a ênfase dramática nas cenas de violência, o *slow motion* não é imprescindível. Existem períodos temporais em que esta opção é frequentemente utilizada. No entanto, quando surge em excesso, converte-se num simples cliché previsível para o próprio espectador, e por essa razão poderá ser desvalorizada.

Quanto ao gênero de comédia, em nenhuma das sequências se verificou a utilização de *fast motion*. Apesar deste efeito ser aplicado, muitas vezes, para fins cômicos, não é essencial para atribuir comicidade. Esta opção técnica foi bastante utilizada na primeira década do século XX, principalmente no subgênero de comédia *slapstick* (comédia física), em personagens cômicas associadas. Os resultados aparentam indicar que existem determinados períodos temporais em que o *fast motion* é utilizado com maior frequência na comédia cinematográfica.

Hipótese 4: *O gênero cinematográfico de comédia recorre mais frequentemente a planos próximos que enfatizam o impacto emocional e aumentam a empatia do espectador com a personagem, do que o gênero de ação.*

Esta hipótese foi **confirmada**. O enunciado é verdadeiro, mas não de forma absoluta. De acordo com os dados recolhidos, foi possível verificar que os casos de estudo de comédia utilizam com maior frequência as escalas de plano aproximadas. No caso do gênero de ação os planos afastados são empregues em maior quantidade. Ainda assim, encontrou-se uma quantidade considerável de planos próximos, em todas as sequências de ação. O que distingue os dois gêneros, a este nível, é sobretudo a variedade de escalas utilizadas na representação de uma única cena, tendo em conta as principais mensagens que

pretendem transmitir. A comédia cinematográfica não necessita de uma tão grande variedade de escalas para se definir enquanto gênero.

Hipótese 5: *O gênero de ação tende a apresentar uma estética visual mais oblíqua (fora da normalidade em termos de composição gráfica e ângulos de câmara), em relação ao gênero de comédia.*

Esta hipótese foi **confirmada**. O enunciado é verdadeiro, mas não de forma absoluta. Nas sequências de ação analisadas, os ângulos e movimentos de câmara irregulares contribuíram para a criação de uma estética visual diferenciadora. Também a composição gráfica revelou alguma desorganização e assimetria dos elementos. A utilização de linhas oblíquas, diagonais e quebradas acentuou o dinamismo, favorecendo o conflito narrativo e a instabilidade emocional particular na ação cinematográfica. Inversamente, verificou-se que o gênero de comédia apresenta maior equilíbrio e organização visual, expressos através da simetria de linhas e harmonia na distribuição dos elementos. As diferenças detetadas foram suficientes para afirmar que a ação se afasta mais do padrão estético cinematográfico, tendendo com maior facilidade a contrariar as regras de composição básicas, do que a comédia. Apesar disso, as regras universais clássicas (como a regra dos terços) foram regularmente cumpridas em ambos os gêneros.

Estes pressupostos teóricos foram confirmados no âmbito deste estudo. No entanto, temos de ressaltar a dimensão do estudo, nomeadamente a reduzida amostra, sobre a qual pende ainda a interpretação, natural numa análise de *Close Reading*.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

9.1 Principais conclusões

Ao concluir o processo de investigação, tornou-se possível sumarizar os seus principais resultados e conclusões.

A montagem cinematográfica utilizada nos géneros de ação e comédia revela, maioritariamente, características que os diferenciam. As opções técnicas e estéticas adotadas contribuem para a transmissão das mensagens específicas de cada género.

O ritmo de montagem, obtido através da quantidade de planos e cortes efetuados, é um dos principais fatores diferenciadores da ação e da comédia. Dado que a ação procura proporcionar emoções fortes a partir de climas intensos, o ritmo acelerado da montagem contribui para esse fim. Por sua vez, a comédia utiliza um ritmo de montagem num registo mais lento, que se adequa melhor ao seu conteúdo narrativo e intenção emocional.

Outro aspeto da montagem que torna estes dois géneros tão singulares relaciona-se com o grau de diversidade estética, nomeadamente no que diz respeito aos enquadramentos efetuados. A variedade de ângulos, de movimentos de câmara, de escalas e aberturas de plano é consideravelmente superior no género de ação. Além dessa observação, o género de comédia recorre com maior frequência aos planos mais próximos, enquanto na ação predominam os planos mais afastados. A comicidade da narrativa é frequentemente conseguida através da proximidade visual estabelecida entre a personagem, que veicula a informação, e o espectador, que a procura.

Como referido anteriormente, a ação recorre a uma maior diversidade de perspetivas para representar a mesma cena, refletindo-se na quantidade de ângulos utilizados e contribuindo para a identidade estética deste género. Esta opção deve-se sobretudo à necessidade que a ação tem em proporcionar ao espectador, os diversos pontos de vista dos conflitos físicos. No género de comédia, os ângulos têm essencialmente a função de colocar o espectador ao nível

do plano em que decorre a narrativa. Por esse motivo, a comédia recorre frequentemente ao ângulo normal, estimulando a sensação de proximidade e identificação com a personagem ou situação.

Os movimentos de câmara são também outra das particularidades que permite estabelecer uma distinção entre os dois géneros. A ação utiliza uma grande variedade de tipos de movimento de câmara e de rapidez na sua deslocação. Pelo contrário, os movimentos de câmara utilizados na comédia são menos intensos e frequentes, e pouco variados. O deslocamento da câmara encontra-se associado ao ritmo de montagem. Por essa razão, a rapidez dos movimentos contribui para a aceleração rítmica particular da ação cinematográfica.

A organização estética dos elementos que se encontram dispostos no quadro revela as diferenças relativas à composição gráfica adotada por cada género. A montagem na comédia reflete maior organização simetria e equilíbrio. Inversamente, verifica-se maior complexidade visual no caso da ação. A obliquidade das linhas transmite maior desorganização e assimetria.

Em termos de montagem, a ação diferencia-se da comédia, também pela frequente intercalação de planos que apresentam ações simultâneas e que ocorrem em espaços diferentes, mas que estão diretamente relacionadas. A montagem alternada permite criar suspense, aumentar a curiosidade e envolver o espectador na história. Por seu lado, a comédia faz maior uso da montagem do plano e contra-plano dentro da mesma cena, com o objetivo de reforçar o humor criado pelo argumento.

Os factos recolhidos permitem afirmar que a montagem serve ambos os géneros, conforme as suas principais intenções e propósitos. A identidade de cada um dos géneros em estudo é também construída através de padrões de montagem específicos, que permitem distingui-los.

A montagem das sequências de ação apoia-se sobretudo na sua iconografia específica, que comporta um significado cultural reconhecível. Os elementos visuais, como: personagens-tipo, adereços e cenários particulares, recebem um certo grau de destaque a partir do enquadramento feito na junção dos planos. O

gênero de ação valoriza mais o conteúdo visual do que o próprio significado narrativo. Em termos estéticos e técnicos a montagem da ação é mais exigente, pela quantidade e diversidade de opções de enquadramento utilizadas.

Em contrapartida, a comédia exige maior compreensão do enredo, de modo que o humor tenha o alcance pretendido. Na montagem da comédia, os planos devem ser apresentados nos momentos e durações adequadas, contribuindo para a construção da comicidade.

9.2 Limitações do estudo

Este estudo contemplou um processo dinâmico e de retroação, com frequentes recuos e avanços. O caminho de investigação foi composto por diversas iterações, visando a reformulação constante do trabalho. O conhecimento científico produzido não é totalmente novo e continua em permanente construção. As verdades alcançadas, descritas anteriormente, não são definitivas.

Ao longo da sua realização, foram identificadas certas implicações, dificuldades e limitações, que tipicamente surgem no decurso de qualquer projeto de investigação.

O principal objetivo do estudo visou a compreensão profunda da montagem cinematográfica em dois gêneros específicos, através de múltiplos casos de estudo. Ao optar por analisar exaustivamente a montagem em 6 sequências distintas, surgiram alguns pontos críticos que, contudo, não comprometeram a investigação. As principais dificuldades encontradas foram de ordem metodológica.

No processo de pré-seleção da amostra e na recolha e análise dos resultados, a sobrecarga de dados, revelou-se um desafio. Este processo tornou-se mais moroso e exigente em termos de rigor, do que o esperado. Os filmes necessitaram de passar por 3 fases de triagem, com o objetivo de se alcançar uma amostra fiel dos gêneros em questão. Além disso, após esta etapa, o processo de escolha das cenas representativas mais adequadas para servirem como ponto de análise, demonstrou ser uma limitação. Dado que, para cada filme foi selecionada apenas

uma cena, os resultados obtidos ficaram circunscritos aos trechos fílmicos de apenas 2 minutos, aproximadamente.

Outro ponto crítico, relacionado com o grande volume de dados sob os quais se procedeu à discussão, foi, mais uma vez, a morosidade no seu tratamento. As primeiras fases metodológicas atrasaram ligeiramente, de acordo com o calendário previsto no cronograma estabelecido anteriormente.

A principal limitação do estudo prende-se com a generalização dos resultados. A análise, ainda que rigorosa, de poucos casos de estudo, num universo tão extenso que é o cinema de géneros, não permite a generalização. A amostragem não probabilística intencional, baseada na posição teórica adotada e constituída de forma declarada, tornou-se, nesse sentido um entrave. Os resultados são por isso, restritos ao conjunto de filmes estudado, uma vez que podem não representar fielmente todo o tipo de montagem usado nos géneros de comédia e ação. Na possibilidade de se alargar o número de casos de estudo, os resultados obtidos alcançariam maior fiabilidade. Ainda assim, o estudo apresenta conclusões relevantes, que não só enriquecem o debate sobre a área em estudo, como poderão servir como ponto de partida para futuras investigações.

9.3 Contributos para o conhecimento e pistas para investigações futuras

Apesar do constrangimento referido, este estudo oferece, a nível pessoal, um contributo válido para o desenvolvimento das competências metodológicas de investigação, e para o alargamento do conhecimento na área científica.

A escolha da problemática restringiu o campo de análise sob o qual a investigação se debruçou. A construção do modelo de análise revelou-se de extrema importância para a forma como o estudo foi levado a cabo. Nesta investigação, optou-se pelo estudo da montagem nas suas dimensões rítmicas e de enquadramento gráfico. No entanto, existem outros aspetos relacionados com a montagem, que seriam igualmente interessantes de aprofundar. As vertentes de cinematografia relacionadas com o som, a cor e a iluminação não foram abordadas. O estudo das montagens cromática e sonora seria também, pertinente no âmbito

de futuras investigações, com o objetivo de avaliar o seu peso na construção da estrutura dramática.

A ação e a comédia foram os géneros eleitos para realizar a análise do estado da montagem. Contudo, o estudo aplicado a outros géneros cinematográficos poderá ser também relevante. O mesmo se verifica com os casos de estudo empregues. A exploração de outros tipos de obras cinematográficas como séries ou *spots* publicitários pode servir como ponto de partida para outras investigações.

Seria também interessante, estudar a evolução da montagem em termos cronológicos, procurando identificar o significado e as consequências de eventuais alterações na linguagem cinematográfica.

A abordagem desta temática permitiu verificar a existência de uma relação direta entre o trabalho do realizador e do editor. Por essa razão, poderá ser relevante a realização de um estudo sobre o papel da montagem na construção da identidade de um autor.

Este estudo destacou-se pela análise comparativa entre os dois géneros cinematográficos, num conjunto de filmes americanos produzidos na última década. Através do mesmo foi possível clarificar a função da montagem na construção das narrativas específicas da comédia e da ação. A presente investigação permitiu desconstruir a visão preconcebida da função da montagem, compreendendo que de facto esta não integra apenas uma das fases técnicas da pós-produção e da edição, mas que funciona também como uma ferramenta valiosa de produção de sentido no domínio da arte cinematográfica.

10. REFERÊNCIAS

Abreu, J., Canelas, C., & Godinho, J. (2014). *As Bases Históricas e Teóricas da Montagem no Cinema*. In *Avança! Cinema 2014* (pp. 622–629).

Altman, R. (1999). *Film/ Genre* (B. Publishing (ed.)). Bloomsbury publishing.

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Venet, M. (2017). *A estética do filme* (Papyrus Editora (ed.); 9a edição). Ofício de Arte e Forma.

Bazin, A. (1992). *O que é o cinema?* (Coleção Horizonte do cinema (ed.)). Livros Horizonte.

Berg, A., Cohen, S.B., Hines, A., Mandel, D., Rudin, S., Schaffer, J., Schulman, (Produtores) & Charles, L. (Realizador) (2012). *The Dictator*. United Kingdom, United States: Four By Two Films.

Bordwell, D. & Thompson, K. (2008, Fevereiro 4). What happens between shots happens between your ears. *Observations on film art*. <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/02/04/what-happens-between-shots-happens-between-your-ears/>

Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (2005). *The classical Hollywood cinema: Film style and mode of production to 1960*. (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203358818>

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film Art: An Introduction*. In *Film Art: An Introduction* (11th ed.). McGraw-Hill Education.

Braudy, L., & Cohen, M. (2009). *Film Theory & Criticism: Introductory Readings*. 7th Edition. (L. Braudy & M. Cohen (eds.); 7th ed.). Oxford University Press.

Broccoli, B., Wilson, M. (Produtores) & Mendes, S. (Realizador) (2012). *007: Skyfall*. United Kingdom, United States: EON Productions.

Buckland, W. (2002). *Film studies* (Teach yourself (ed.)). London: Hodder & Stoughton.

Campenhoudt, L., & Quivy, R. (1998). *Manual de Investigação em Ciências Sociais* (2nd ed.). Gradiva.
<https://tecnologiamidiaeinteracao.files.wordpress.com/2018/09/quivy-manual-investigacao-novo.pdf>

Campos, C., Packer, V. (Produtores), & Garelick, J. (Realizador) (2015). *The Wedding Ringer*. United States: Screen Gems, Miramax, LStar Capital, Will Packer Productions.

Canelas, C. (2010). *Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: os contributos da escola norte-americana e da escola soviética*. 12. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-canelas-cinema.pdf>

Correia, D. (2019, julho 18). *Efeito Kuleshov ou Porque os russos não brincam em serviço*. Cinemascope. <https://cinemascope.com.br/colunas/efeito-kuleshov-ou-porque-os-russos-nao-brincam-em-servico/> (acedido em 01/06/2021)

Costa, C. (2017). *Cinema, Realização e Emoção: O Rosto do Espectador como elemento Descodificador da Narrativa Cinematográfica* [Universidade do Porto]. <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/111494/2/260722.pdf>

Craig, L., Gopalan, L., Francis, T., Jones, C., Joyce, M., Kochberg, S., Napper, L., Nelmes, J., Phillips, P., Speidel, S., Watson, P., Wells, P., & Whittington, W. (2012). *Introduction to Film Studies* (Routledge (ed.); 5th Edition). Routledge.

Dancyger, K. (2003). *Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo: História, Teoria e Prática* (E. Campus (ed.); 3rd ed.). Elsevier Science.

Deleuze, G. (1983). *A imagem – Movimento*. Cinema 1. Lisboa: Assírio & Alvim.

Dirks, T. (1996). *No Title*. <https://www.filmsite.org/adventurefilms.html> (acedido em 01/06/2021)

Dixon, W. W. (2000). *Film genre 2000: new critical essays* (The SUNY s). New York: State University of New York Press, 2000.

Eco, U. (2011). *O nome da Rosa* (2a edição). Editora Record. https://www.academia.edu/31785927/O_nome_da_rosa_Umberto_Eco_pdf

Eisenstein, S. (2002). *A forma do filme* (J. Z. Editor (ed.)). Jorge Zahar Editor.

Eisenstein, S. (2002). *O sentido do filme* (J. E. Zahar (ed.)). Jorge Zahar Editor. University of Texas Press.

Feige, K. (Produtor) & Russo, A., Russo, J. (Realizadores) (2019). *Avengers: Endgame*. United States: Marvel Studios

Feldman, S. (1997). *La composición de la imagen en movimiento* (Gesida Editorial (ed.)).

Friedman, L., Desser, D., Hozloff, S., Nochimson, M., & Prince, S. (2014). *An introduction to film genres* (WW Norton & Co (ed.)).

Geadá, E. (1985). *O poder do cinema* (L. Horizonte (ed.)). Livros Horizonte.

Grant, B. K. (2007). *Film Genre: From Iconography to Ideology* (W. Press (ed.)). Wallflower press

Grant, B. K. (2003). *Film Genre Reader III* (B. K. Grant (ed.); 1st ed.).

Hennefeld, M., Berke, A., & Rennett, M. (2019). *In Focus: What's So Funny about Comedy and Humor Studies? Introduction*. *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, 58(3), 137–142. <https://doi.org/10.1353/cj.2019.0027>

IMDb (2021). *Avengers: Endgame (2019)*. Retirado de: <https://www.imdb.com/title/tt4154796/mediaviewer/rm2775147008/> (acedido em 01/06/2021)

IMDb (2021). *Mad Max: Fury Road (2015)*. Retirado de: <https://www.imdb.com/title/tt1392190/mediaviewer/rm3064749568/> (acedido em 01/06/2021)

IMDb (2021). *007: Skyfall (2012)*. Retirado de: <https://www.imdb.com/title/tt1074638/mediaviewer/rm2254713344/> (acedido em 01/06/2021)

IMDb (2021). *The Dictator (2012)*. Retirado de: <https://www.imdb.com/title/tt1645170/mediaviewer/rm2038701568/> (acedido em 01/06/2021)

IMDb (2021). *The Wedding Ringer (2015)*. Retirado de: <https://www.imdb.com/title/tt0884732/mediaviewer/rm1616247040/> (acedido em 01/06/2021)

IMDb (2021). *Why Him? (2016)*. Retirado de: <https://www.imdb.com/title/tt4501244/mediaviewer/rm3660384000/> (acedido em 01/06/2021)

Journot, M.T. (2009). *Vocabulário do cinema* (Coleção Arte e Comunicação (ed.)). Edições 70.

Karnick, K. B., & Jenkins, H. (1995). *Classical Hollywood comedy*. Routledge.

Krasner, J. (2013). *Motion Graphic Design*. In Routledge (Ed.), *Motion Illiteracy* (3rd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780240824703-6>

Langford, B. (2005). *Film genre: Hollywood and beyond*. Edinburgh : Edinburgh University Press, cop. 2005.

Levine, D., Levy S., Hill, J., Stiller, B. (Produtores) & Hamburg, J. (Realizador) (2016). *Why Him?*. United States: Red Hour Productions, 21 Laps Entertainment, 75 Year Plan Productions.

Lucena, L. C. (2012). *Como fazer documentários: conceito, linguagem e prática de produção*. São Paulo: Summus editorial.

Marner, T. (1980). *A realização cinematográfica* (C. arte e Comunicação (ed.)). Edições 70.

Matthews, N. (2000). *Comic politics: gender in Hollywood comedy after the new right* (Inside popular film (ed.)). Manchester : Manchester University Press, cop. 2000.

Miller, G., Mitchell, D., Voeten, P. J (Produtores)., & Miller, G. (Realizador) (2015). *Mad Max: Fury Road*. Australia, United States: Kennedy Miller Mitchell, Village Roadshow Pictures.

Moscariello, A. (1985). *Como ver um filme* (E. Presença (ed.)). Presença.

Murch, W. (2004). *Num piscar de olhos: uma perspectiva sobre a edição de filmes*. In Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora (2nd ed.). Jorge Zahar Editor. <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Num+piscar+de+olhos#2>

Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood* (Routledge (ed.)). Routledge.

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema II - Géneros Cinematográficos*. LabCom Books 2010. http://labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema III - Planificação e Montagem*. LabCom Books 2010. http://labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manuais_III_planificacao_e_montagem.pdf

Pardal, L., & Correia, E. (1995). *Métodos e Técnicas de Investigação Social* (Areal Editores (ed.)). Areal Editores.

Ramos, J. L. (1982). *Sergei Eisenstein* (Livros Horizonte (ed.)). Livros Horizonte.

Reisz, K., & Millar, G. (2010). *The technique of film editing* (Elsevier (ed.); 2th ed.). Focal Press.

Schatz, T. (1981). *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the studio system* (1st ed.). Random House, 1981.

Schiavone, R. (2003). *Montar um filme* (E. C.-C. Avanca (ed.)). Avanca Cineclube.

Sjill, J., (2005). *Cinematic storytelling*. 1st ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions

Stern, B. B., & Schroeder, J. E. (1994). *Interpretative Methodology from Art and Literary Criticism: A Humanistic Approach to Advertising Imagery*. *European Journal of Marketing*, 28(8/9), 114–132. Retrieved March 15, 2021, from https://www.academia.edu/1172110/Interpretative_methodology_from_art_and_literary_criticism_a_humanistic_approach_to_advertising_imagery

Vallejo, I. (2019). *O Infinito num Junco*. In Bertrand Editora (Ed.), *Encephale* (1ª Edição, Vol. 53, Issue 1). Casanovas y Lynch Literary Agency S.L.

Vineyard, J. (2000). *Setting Up Your Shots: Great Camera Moves Every Filmmaker Should Know* (1st ed.). Michael Wiese Productions.
https://books.google.pt/books?id=m8lqmAEACAAJ&pgis=1&redir_esc=y&hl=pt-PT

Wikimedia Commons, o repositório de mídia livre. (2021, janeiro 1). *The Great Train Robbery 0002.jpg*.

https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:The_Great_Train_Robbery_0002.jpg&oldid=522881958 (acedido em 01/06/2021)

Wikimedia Commons, o repositório de mídia livre. (2021, janeiro 1). *The Great Train Robbery 0004.jpg*.

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=File%3AThe+Great+Train+Robbery+0004&title=Special:MediaSearch&go=Go&type=image> (acedido em 01/06/2021)

Zagalo, N. (2009). *Emoções interactivas: do cinema para os videojogos*. In Grácio Editor (1st ed.). Coleção: Comunicação e Sociedade no 18.
<http://hdl.handle.net/1822/27674>

11. APÊNDICES

Tabela 2: Fase 1 - Critérios de seleção dos filmes de ação a analisar. Nota: Pré-seleção realizada a 30 de Janeiro de 2021.

Título do filme	País de origem	Género e subgénero	Data de lançamento	IMDb: top filmes mais bem classificados	IMDb: filmes mais populares	Rotten Tomatoes (top 100 Filmes por género: Ação & Aventura)	Vencedor de Prémios Golden Tomato Awards	Oscar Vencedor melhor filme	Oscar Vencedor melhor cinematografia	Oscar Vencedor melhor edição de filme	Golden Globes Vencedor melhor filme drama	Nr. critérios cumpridos
Mad Max: Fury Road	EUA e AU	Ação ficção científica aventura	2015	Sim (8,1)-49º lugar	Sim 102º lugar	Sim, 4º lugar	Sim	Não	Não	Sim	Não	9,5
The Revenant	EUA	Ação western drama aventura	2015	Sim (8,0)-66º lugar	Sim 210º lugar	Não	Não	Não	Sim	Não	Sim	8
Baby Driver	EUA e AU	Ação thriller comédia policial	2017	Sim (7,6)-174º lugar	Sim 22º lugar	Sim, 3º lugar	Sim	Não	Não	Não	Não	8
The dark knight rises	EUA e UK	Ação thriller drama, policial aventura	2012	Sim (8,4)-20º lugar	Sim 137º lugar	Não	Não	Não	Não	Não	Não	7
Star Wars VII	EUA	Ação space opera épica aventura fantasia ficção científica	2015	Sim (7,9), 87º lugar	Sim, 232º lugar	Sim, 17º lugar	Não	Não	Não	Não	Não	7
007: Skyfall	EUA e UK	Ação aventura	2012	Sim (7,7), 148º lugar	Sim, 148º lugar	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	7
Black panther	EUA	Ação aventura ficção científica	2018	Sim (7,3)	Sim 99º lugar	Sim, 1º lugar	Não	Não	Não	Não	Não	7
Avengers Endgame	EUA	Ação ficção científica aventura	2019	Sim (8,4)-18º lugar	Sim 32º lugar	Sim, 2º lugar	Não	Não	Não	Não	Não	6,5

Avengers Infinity War	EUA	Ação ficção científica aventura fantasia,	2018	Sim (8,4)-19° lugar	Sim 73° lugar	Sim, 39° lugar	Não	Não	Não	Não	Não	6,5
The Avengers	EUA	Ação aventura ficção científica	2012	Sim (8,0)-72° lugar	Sim 83° lugar	Não	Sim	Não	Não	Não	Não	6,5
Guardians of the Galaxy	EUA	Ação aventura comédia ficção científica	2014	Sim (8,0)-64° lugar	Sim 114° lugar	Sim, 56° lugar	Não	Não	Não	Não	Não	6,5
Thor Ragnarok	EUA	Ação aventura comédia fantasia ficção científica	2017	Sim (7,9)-86° lugar	Sim 111° lugar	Sim, 9° lugar	Não	Não	Não	Não	Não	6,5
X-men: Days of future past	EUA	Ação ficção científica	2014	Sim (7,9)-89° lugar	Sim 481° lugar	Sim, 68°	Não	Não	Não	Não	Não	6,5
Dawn Of The Planet Of The Apes	EUA	Ação ficção científica aventura	2014	Sim (7,6), 180° lugar	Sim	Sim, 80° lugar	Não	Não	Não	Não	Não	6,5
Wonder Woman	EUA	Ação aventura fantasia guerra	2017	Sim (7,4)	Sim	Sim, 6° lugar	Não	Não	Não	Não	Não	6,5
Mission impossible rogue nation	EUA	Ação aventura thriller	2015	Sim (7,4)	Sim	Sim, 34° lugar	Não	Não	Não	Não	Não	6,5
Star Wars VIII	EUA	Ação ficção científica space opera épica, aventura	2019	Sim (7,0)	Sim	Não	Não	Não	Não	Não	Não	6,5
Blade Runner 2049	EUA	Ação ficção científica thriller	2017	Sim (8,0) 65° lugar	Sim 83° lugar	Não	Não	Não	Sim	Não	Não	6
Mission Impossible Fall out	EUA	Ação aventura	2018	Sim (7,7)-86° lugar	Sim 111° lugar	Sim, 3° lugar	Não	Não	Não	Não	Não	6
Guardians of the Galaxy 2	EUA	Ação aventura comédia ficção científica	2017	Sim (7,6)-173° lugar	Sim 481° lugar	Sim, 78° lugar	Não	Não	Não	Não	Não	6

Tabela 3: Fase 1 - Critérios de seleção dos filmes de comédia a analisar. Nota: pré-seleção realizada a 30 de Janeiro de 2021

Título do filme	País de origem	Género e subgénero	Data de lançamento	IMDb: top filmes mais bem classificados	IMDb: filmes mais populares	Rotten Tomatoes (top 100 filmes por género: comédia)	Vencedor de Prémios Golden Tomato Awards	Oscar Vencedor melhor filme	Oscar Vencedor melhor cinematografia	Oscar Vencedor melhor edição de filme	Golden Globes Vencedor melhor filme musical ou comédia	Nr. critérios cumpridos
Book smart	EUA	Comédia	2019	Sim (7,2)	Sim	Sim (7º lugar) 96% T*, 77% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	6
Borat Subsequent Movie Film	EUA	Comédia Mocumentário sátira paródia	2020	Sim (6,7)	Sim	Não 85% T*, 65% AS**	Não	Não	Não	Não	Sim,	6
In a Word...	EUA	Comédia sátira	2013	Sim (6,7)	Sim	Não 92% T*, 71% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5,5
Ted	EUA	Comédia fantasia	2012	Sim (6,9)	Sim	Não 69% T*, 73% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
American Reunion	EUA	Comédia comédia romântica sexual	2012	Sim (6,7)	Sim	Não 45% T*, 63% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
This is the end	EUA	Comédia ação fantasia	2013	Sim (6,6)	Sim	Não 83% T*, 71% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
The Wedding Ringer	EUA	Comédia	2015	Sim (6,6)	Sim	Não 29% T*, 63% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
The Hangover Part II	EUA	Comédia	2011	Sim (6,5)	Sim	Não 33% T*, 52% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
The dictator	EUA	Comédia	2012	Sim (6,4)	Sim	Não. 57% T*, 44% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
Anchor man 2	EUA	Comédia	2013	Sim (6,3)	Sim	Não 75% T*, 52% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
Bad Neighbours	EUA	Comédia	2014	Sim (6,3)	Sim	Não 73% T*, 63% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5

Ted 2	EUA	Comédia fantasia	2015	Sim (6,3)	Sim	Não 44% T*, 50% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
The Internship	EUA	Comédia	2013	Sim (6,3)	Sim	Não 35% T*, 51% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
Blockers	EUA	Comédia comédia sexual	2018	Sim (6,2)	Sim	Não 84% T*, 51% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
Bad moms	EUA	Comédia	2016	Sim (6,2)	Sim	Não 58% T*, 63% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
Why him?	EUA	Comédia comédia romântica	2016	Sim (6,2)	Sim	Não 39% T*, 51% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
Cedar Rappids	EUA	Comédia	2011	Sim (6,2)	Sim	Não 86% T*, 59% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
Daddy's home	EUA	Comédia Família	2015	Sim (6,2)	Sim	Não 30% T*, 49% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
The Campaign	EUA	Comédia comédia política	2012	Sim (6,1)	Sim	Não 66% T*, 51% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5
Daddy's Home 2	EUA	Comédia Família	2017	Sim (6,0)	Sim	Não 21% T*, 51% AS**	Não	Não	Não	Não	Não	5

*T - Tomattometer

**AS - audience score

Tabela 4: Fase 2 - Critérios de seleção final dos filmes de ação a analisar.

Título do filme	Gênero	Subgênero	Cruzamento de Gêneros	Temáticas próprias do gênero	Experiência emocional própria do gênero	Iconografia própria do gênero	Estilo de montagem próprio do gênero
Mad Max: Fury Road	Ação	ficção científica, aventura	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
The Revenant	Ação	faroeste, drama, aventura	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
The dark knight rises	Ação	thriller, drama, policial, aventura, mistério, suspense	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Star Wars: Episode VII - The Force Awakens	Ação	space opera épica, Aventura, fantasia, ficção científica	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
007: Skyfall	Ação	Aventura, thriller, mistério, suspense	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Black panther	Ação	Aventura, ficção científica, fantasia, ficção científica	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Avengers Endgame	Ação	ficção científica, aventura, fantasia, drama	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Avengers Infinity War	Ação	ficção científica, aventura, fantasia,	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
The Advengers	Ação	aventura, ficção científica	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
X-men: Days of future past	Ação	Aventura, ficção científica	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Dawn Of The Planet Of The Apes	Ação	ficção científica, Aventura, drama	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Wonder Woman	Ação	aventura, fantasia, guerra	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Mission: impossible rogue nation	Ação	Aventura, thriller, mistério, suspense	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Star Wars: VIII	Ação	ficção científica, space opera épica, aventura, fantasia	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim

<i>Blade Runner 2049</i>	Ação	Suspense, ficção científica, thriller, mistério, drama	Sim	Sim	Sim	Slm	Sim
<i>Mission Impossible- Fall out</i>	Ação	Aventura, suspense, espionagem, thriller, mistério	Sim	Sim	Sim	Slm	Sim
<i>Baby Driver</i>	Ação	Thriller, comédia, crime, drama, mistério, policial, suspense	Sim, comédia	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>Guardians of the Galaxy</i>	Ação	aventura, comédia, ficção científica	Sim, comédia	Sim	Sim	Slm	Sim
<i>Thor: Ragnarok</i>	Ação	aventura, comédia, fantasia, ficção científica	Sim, comédia	Sim	Sim	Slm	Sim
<i>The Advengers: Infinity War</i>	Ação	ficção científica, aventura, fantasia,	Sim	Sim	Sim	Slm	Sim

Tabela 5: Fase 2 - Critérios de seleção final dos filmes de comédia a analisar.

Título do filme	Gênero	Subgênero	Cruzamento de Gêneros	Temáticas próprias do gênero	Experiência emocional própria do gênero	Iconografia própria do gênero	Estilo de montagem próprio do gênero
<i>Booksmart</i>	Comédia	LGBTI	Sim	Sim	Pouco	Não	Sim
<i>In a World...</i>	Comédia	Sátira	Sim	Não	Não	Não	Não
<i>Borat, Subsequent MovieFilm</i>	Comédia	Mocumentário, sátira, paródia	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>Ted</i>	Comédia	Fantasia	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>American Reunion</i>	Comédia	Comédia romântica sexual	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>This is the end</i>	Comédia	Ação, fantasia	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>The Wedding Ringer</i>	Comédia		Não	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>The Hangover Part II</i>	Comédia		Não	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>The Dictator</i>	Comédia		Não	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>Anchorman 2</i>	Comédia		Não	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>Bad Neighbours</i>	Comédia		Não	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>Ted 2</i>	Comédia	Fantasia	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>The Internship</i>	Comédia		Não	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>Blockers</i>	Comédia	Comédia sexual	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>Bad moms</i>	Comédia		Não	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>Why him?</i>	Comédia	Comédia romântica	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>Cedar Rappids</i>	Comédia		Não	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>Daddy's home</i>	Comédia	Família	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>The Campaign</i>	Comédia	Comédia política	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
<i>Daddy's Home 2</i>	Comédia	Família, Natal	Não	Sim	Sim	Sim	Sim

Tabela 6: Grelha de observação - caso de estudo 1

CASO DE ESTUDO 1- ANTES DA VISUALIZAÇÃO DO FILME

Ficha técnica	Gênero cinematográfico	Ação
	Título do filme	<i>Mad Max: Fury Road</i>
	Realização/ Produção/ Edição	Realização: George Miller Produção: Doug Mitchell, George Miller e P. J. Voeten Edição: Margaret Sixel
	Data de lançamento	2015
	País de Origem	Cooprodução: Austrália e EUA
	Duração do filme	120 minutos
	Duração da sequência (cena representativa a analisar)	1:50 min
	Marcação do tempo no filme	1:34:27:04-1:36:17:09
	Breve sinopse	Num deserto pós-apocalíptico, Max Rockatansky vive sozinho segundo as suas próprias regras. As circunstâncias acabam por fazê-lo aliar-se a Furiosa, quando esta foge com um grupo de prisioneiras de Immortan Joe, o Senhor da Guerra, que escraviza os sobreviventes do apocalipse, na fortaleza do deserto. Este tirano inicia uma impiedosa e mortal perseguição em alta velocidade, desencadeando uma implacável guerra na estrada.
Caracterização da sequência	Nesta sequência, o momento alto ocorre quando, ao lutar contra o inimigo (Immortan Joe e o seu exército), a Guardiã das Sementes é gravemente ferida, passando a bolsa de sementes para Dag tratar dos seus ferimentos. Posteriormente Max (protagonista), cai brutalmente após uma luta, em alta velocidade, com Rictus (filho mais novo de Immortan Joe).	

DURANTE A VISUALIZAÇÃO DO FILME

Análise da montagem cinematográfica

RITMO

Velocidade/Duração de cada plano

Plano 1	34 <i>frames</i> (aprox. 1,5 segundos)
Plano 2	16 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 3	12 <i>frames</i> (0,5 segundos)
Plano 4	8 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 5	10 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 6	15 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 7	6 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 8	15 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)

Plano 9	31 <i>frames</i> (- de 1,5 segundos)
Plano 10	26 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 11	21 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 12	36 <i>frames</i> (1,5 segundos)
Plano 13	7 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 14	7 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 15	9 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 16	17 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 17	26 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 18	27 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 19	40 <i>frames</i> (- de 2 segundos)
Plano 20	30 <i>frames</i> (- de 1,5 segundos)
Plano 21	13 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 22	17 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 23	12 <i>frames</i> (0,5 segundos)
Plano 24	49 <i>frames</i> (aprox. 2 segundos)
Plano 25	23 <i>frames</i> (aprox 1 segundo)
Plano 26	125 <i>frames</i> (aprox. 5 segundos)
Plano 27	35 <i>frames</i> (aprox. 1,5 segundos)
Plano 28	78 <i>frames</i> (aprox. 3 segundos)
Plano 29	13 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 30	14 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 31	36 <i>frames</i> (1,5 segundos)
Plano 32	16 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 33	19 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 34	11 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 35	13 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 36	13 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 37	13 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 38	5 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 39	17 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 40	64 <i>frames</i> (aprox. 2,5 segundos)
Plano 41	24 <i>frames</i> (1 segundo)
Plano 42	17 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 43	32 <i>frames</i> (- de 1,5 segundos)
Plano 44	61 <i>frames</i> (aprox. 2,5 segundos)
Plano 45	38 <i>frames</i> (- de 2 segundos)
Plano 46	10 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)

Plano 47	22 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 48	16 frames (- de 1 segundo)
Plano 49	10 frames (Aprox. 0,5 segundos)
Plano 50	10 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 51	8 frames (- de 0,5 segundos)
Plano 52	18 frames (- de 1 segundo)
Plano 53	15 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 54	8 frames (- de 0,5 segundos)
Plano 55	12 frames (0,5 segundos)
Plano 56	10 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 57	10 frames (Aprox. 0,5 segundos)
Plano 58	23 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 59	33 frames (- de 1,5 segundos)
Plano 60	64 frames (aprox. 2,5 segundos)
Plano 61	19 frames (- de 1 segundo)
Plano 62	31 frames (- de 1,5 segundos)
Plano 63	21 frames (- de 1 segundo)
Plano 64	94 frames (aprox. 4 segundos)
Plano 65	178 frames (aprox. 7,5 segundos)
Plano 66	86 frames (aprox. 3,5 frames)
Plano 67	121 frames (aprox. 5 segundos)
Plano 68	94 frames (aprox. 4 segundos)
Plano 69	12 frames (0,5 segundos)
Plano 70	24 frames (1 segundo)
Plano 71	18 frames (- de 1 segundo)
Plano 72	11 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 73	31 frames (- de 1,5 segundos)
Plano 74	39 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 75	54 frames (- de 2,5 segundos)
Plano 76	11 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 77	31 frames (- de 1,5 segundos)
Plano 78	11 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 79	22 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 80	14 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 81	7 frames (- de 0,5 segundos)
Plano 82	28 frames (- de 1,5 segundos)
Plano 83	23 frames (Aprox. 1 segundo)
Plano 84	24 frames (1 segundo)

Plano 85	11 <i>frames</i> (Aprox. 0,5 segundos)
Plano 86	13 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 87	5 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 88	2 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 89	24 <i>frames</i> (1 segundo)
Plano 90	9 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 91	41 <i>frames</i> (- de 2 segundos)
Duração média dos planos	27,7 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo por plano)
Velocidade de câmara utilizada	Taxa de filmagem = Taxa de projeção (24 <i>fps</i>). Velocidade normal. <i>Fast motion</i> parece estar ligeiramente aplicado em toda a cena para acentuar movimentos e acelerar todos os acontecimentos, enfatizando-os. <i>Slow motion</i> aplicado em 1 plano: queda do protagonista (herói), depois de ter sido atacado, mesmo no fim da cena analisada (último plano).
Quantidade /Número de planos utilizados numa cena	91 planos
Quantidade /Número de cortes utilizados numa cena	90 cortes
Tipos de corte utilizados	<i>Hard-cuts</i> , cortes simples, diretos.

ENQUADRAMENTO

Escalas de plano

Plano 1	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 2	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 3	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 4	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 5	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 6	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 7	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 8	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 9	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 10	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 11	Grande plano, plano de situação (<i>establishing shot</i>)
Plano 12	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 13	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)

Plano 14	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 15	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 16	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 17	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 18	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 19	Grande plano, plano de situação (<i>establishing shot</i>)
Plano 20	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 21	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 22	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 23	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 24	Grande plano, plano de situação (<i>establishing shot</i>)
Plano 25	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 26	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 27	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 28	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 29	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 30	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 31	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 32	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 33	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 34	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 35	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 36	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 37	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 38	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 39	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 40	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 41	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 42	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 43	Plano de pormenor (<i>Insert</i>)
Plano 44	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 45	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 46	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 47	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 48	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 49	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 50	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 51	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)

Plano 52	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 53	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 54	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 55	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 56	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 57	Plano de pormenor (<i>Insert</i>)
Plano 58	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 59	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 60	Muito grande plano, Plano de detalhe (<i>Extreme Close Up</i>)
Plano 61	Plano de pormenor (<i>Insert</i>)
Plano 62	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 63	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 64	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 65	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 66	Plano de pormenor (<i>Insert</i>)
Plano 67	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 68	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 69	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 70	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 71	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 72	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 73	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 74	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 75	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 76	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 77	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 78	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 79	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 80	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 81	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 82	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 83	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 84	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 85	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 86	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 87	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 88	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 89	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)

Plano 90	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 91	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Escala de plano mais usada	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Aberturas de plano	
Plano 1	Plano médio central
Plano 2	Plano aberto
Plano 3	Plano fechado
Plano 4	Plano médio central
Plano 5	Plano fechado
Plano 6	Plano aberto
Plano 7	Plano fechado
Plano 8	Plano médio central
Plano 9	Plano aberto
Plano 10	Plano aberto
Plano 11	Plano aberto
Plano 12	Plano médio
Plano 13	Plano fechado
Plano 14	Plano fechado
Plano 15	Plano fechado
Plano 16	Plano médio
Plano 17	Plano médio central
Plano 18	Plano aberto
Plano 19	Plano aberto
Plano 20	Plano médio
Plano 21	Plano fechado
Plano 22	Plano fechado
Plano 23	Plano médio
Plano 24	Plano aberto
Plano 25	Plano fechado
Plano 26	Plano aberto
Plano 27	Plano aberto
Plano 28	Plano médio central
Plano 29	Plano fechado
Plano 30	Plano fechado
Plano 31	Plano aberto
Plano 32	Plano médio central
Plano 33	Plano aberto

Plano 34	Plano médio
Plano 35	Plano aberto
Plano 36	Plano médio
Plano 37	Plano aberto
Plano 38	Plano fechado
Plano 39	Plano médio central
Plano 40	Plano aberto
Plano 41	Plano médio
Plano 42	Plano fechado
Plano 43	Plano fechado
Plano 44	Plano aberto
Plano 45	Plano aberto
Plano 46	Plano fechado
Plano 47	Plano fechado
Plano 48	Plano médio central
Plano 49	Plano fechado
Plano 50	Plano fechado
Plano 51	Plano fechado
Plano 52	Plano médio central
Plano 53	Plano fechado
Plano 54	Plano fechado
Plano 55	Plano fechado
Plano 56	Plano médio
Plano 57	Plano fechado
Plano 58	Plano médio
Plano 59	Plano aberto
Plano 60	Plano fechado
Plano 61	Plano fechado
Plano 62	Plano fechado
Plano 63	Plano médio
Plano 64	Plano médio
Plano 65	Plano médio central
Plano 66	Plano fechado
Plano 67	Plano médio
Plano 68	Plano aberto
Plano 69	Plano médio central
Plano 70	Plano médio central
Plano 71	Plano médio central

Plano 72	Plano médio central
Plano 73	Plano médio
Plano 74	Plano médio
Plano 75	Plano aberto
Plano 76	Plano fechado
Plano 77	Plano médio central
Plano 78	Plano aberto
Plano 79	Plano médio
Plano 80	Plano médio
Plano 81	Plano médio central
Plano 82	Plano médio
Plano 83	Plano fechado
Plano 84	Plano médio
Plano 85	Plano fechado
Plano 86	Plano médio central
Plano 87	Plano fechado
Plano 88	Plano fechado
Plano 89	Plano médio central
Plano 90	Plano fechado
Plano 91	Plano médio central
Abertura de plano mais usada	Plano médio central

Movimento de câmara: quantidade e tipos de movimento utilizados

Plano 1	rápida <i>dolly up</i> com <i>zoom in</i>
Plano 2	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com <i>zoom in</i>
Plano 3	quase sem movimento
Plano 4	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com <i>zoom in</i>
Plano 5	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com panorâmica horizontal
Plano 6	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 7	quase sem movimento
Plano 8	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 9	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 10	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com ligeiro <i>zoom in</i>
Plano 11	<i>travelling</i> horizontal
Plano 12	quase sem movimento
Plano 13	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 14	quase sem movimento

Plano 15	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 16	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 17	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 18	rápido <i>travelling</i> horizontal com <i>pan</i> ou <i>tilt 360°</i>
Plano 19	rápida <i>pan</i> ou <i>tilt 360°</i>
Plano 20	<i>dolly up</i> com <i>zoom in</i> e alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 21	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com ligeiro <i>zoom in</i>
Plano 22	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 23	<i>travelling</i> horizontal
Plano 24	rápido <i>travelling</i> horizontal com <i>zoom out</i>
Plano 25	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 26	ligeira panorâmica vertical
Plano 27	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 28	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 29	quase sem movimento
Plano 30	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva), com ligeira panorâmica horizontal
Plano 31	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 32	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 33	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 34	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 35	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 36	rápida panorâmica horizontal
Plano 37	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 38	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 39	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 40	rápida <i>dolly zoom out</i>
Plano 41	rápida panorâmica vertical
Plano 42	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com panorâmica vertical
Plano 43	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 44	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 45	rápida panorâmica vertical
Plano 46	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 47	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 48	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com ligeiro <i>zoom in</i>
Plano 49	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 50	rápida e ligeira panorâmica vertical
Plano 51	quase sem movimento
Plano 52	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com ligeiro <i>ligeiro zoom in</i>

Plano 53	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 54	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 55	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 56	quase sem movimento
Plano 57	rápida <i>dolly up</i>
Plano 58	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 59	ligeira panorâmica vertical
Plano 60	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com ligeiro <i>travelling</i> vertical
Plano 61	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com ligeiro <i>travelling</i> vertical
Plano 62	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com panorâmica vertical
Plano 63	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 64	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 65	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) e panorâmica vertical
Plano 66	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com ligeiro <i>zoom out</i>
Plano 67	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 68	sem movimento
Plano 69	rápida <i>dolly down</i>
Plano 70	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com ligeiro <i>zoom out</i> e <i>zoom in</i>
Plano 71	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com ligeiro <i>zoom in</i>
Plano 72	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva) com ligeiro <i>zoom in</i>
Plano 73	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 74	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 75	rápida <i>pan</i> ou <i>tilt</i> com <i>dolly up</i> e <i>zoom in</i>
Plano 76	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 77	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 78	quase sem movimento
Plano 79	rápida panorâmica vertical com movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 80	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 81	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 82	ligeira panorâmica vertical
Plano 83	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 84	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 85	quase sem movimento
Plano 86	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 87	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 88	quase sem movimento, com alguma irregularidade (câmara subjetiva)
Plano 89	movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)

Plano 90	sem movimento
Plano 91	rápido <i>travelling</i> vertical
Tipo de movimento de câmara mais utilizado	Movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Movimento dentro do quadro: quantidade	O que predomina é a existência de bastante movimento dentro do quadro.

Ângulo de câmara: quantidade e tipos de ângulo utilizados

Plano 1	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 2	Angulo alto, (<i>high-angle, plano picado, plongée</i>)
Plano 3	Ângulo 3/4
Plano 4	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 5	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 6	Angulo alto, (<i>high-angle, plano picado, plongée</i>)
Plano 7	Ângulo 3/4
Plano 8	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 9	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 10	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 11	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 12	Angulo alto, (<i>high-angle, plano picado, plongée</i>)
Plano 13	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 14	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 15	Angulo alto, (<i>high-angle, plano picado, plongée</i>)
Plano 16	Ângulo 3/4
Plano 17	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 18	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 19	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 20	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 21	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 22	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 23	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 24	Angulo alto, (<i>high-angle, plano picado, plongée</i>)
Plano 25	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 26	ângulo extremo (<i>extreme-angle, birds-eye view</i>)
Plano 27	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 28	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 29	Ângulo normal ou reto (plano frontal)

Plano 30	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 31	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 32	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 33	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 34	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 35	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 36	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 37	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 38	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 39	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 40	Angulo alto, (<i>high-angle, plano picado, plongée</i>)
Plano 41	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 42	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 43	Angulo alto, (<i>high-angle, plano picado, plongée</i>)
Plano 44	ângulo extremo (<i>extreme-angle, birds-eye view</i>)
Plano 45	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 46	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 47	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 48	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 49	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 50	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 51	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 52	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 53	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 54	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 55	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 56	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 57	Angulo alto, (<i>high-angle, plano picado, plongée</i>)
Plano 58	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 59	ângulo extremo (<i>extreme-angle, birds-eye view</i>)
Plano 60	Ângulo normal ou reto (<i>plano frontal</i>)
Plano 61	Ângulo normal ou reto (<i>plano frontal</i>)
Plano 62	Angulo alto, (<i>high-angle, plano picado, plongée</i>)
Plano 63	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 64	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 65	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 66	Angulo alto, (<i>high-angle, plano picado, plongée</i>)
Plano 67	Ângulo normal ou reto (plano frontal)

Plano 68	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 69	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 70	ângulo extremo (<i>extreme-angle, birds-eye view</i>)
Plano 71	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 72	ângulo extremo (<i>extreme-angle, birds-eye view</i>)
Plano 73	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 74	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 75	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 76	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 77	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 78	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 79	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 80	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 81	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 82	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 83	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 84	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 85	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 86	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 87	Angulo alto, (<i>high-angle, plano picado, plongée</i>)
Plano 88	Angulo alto, (<i>high-angle, plano picado, plongée</i>)
Plano 89	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Plano 90	Angulo alto, (<i>high-angle, plano picado, plongée</i>)
Plano 91	Angulo baixo, (<i>low-angle, contra-picado, contre-plongée</i>)
Tipo de ângulo mais utilizado	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Composição gráfica	Linhas verticais, direitas, simétricas, centradas, triângulo, regra dos terços, linhas que sobem para a direita e linhas que descem para a direita, diagonais e oblíquas, linhas tortas, composições em T, triângulo,

Tabela 7: Grelha de observação - caso de estudo 2

CASO DE ESTUDO 2- ANTES DA VISUALIZAÇÃO DO FILME

Ficha técnica	Gênero cinematográfico	Ação
	Título do filme	<i>007: Skyfall</i>
	Realização/ Produção/ Edição	Realização: Sam Mendes Produção: Michael G. Wilson e Barbara Broccoli Edição: Stuart Baird e Kate Baird
	Data de lançamento	2012
	País de Origem	Cooprodução: Reino Unido e EUA
	Duração do filme	143 minutos
	Duração da sequência (cena representativa a analisar)	1:32 min
	Marcação do tempo no filme	1:40:49-1:42:21
	Breve sinopse	Após a última missão de James Bond ter sido mal-sucedida, a identidade de diversos agentes secretos de todo o mundo, é exposta e revelada. Posteriormente, o Serviço Secreto de Inteligência britânico é atacado, forçando à deslocação da sua sede. Com o MI6 agora comprometido por dentro e por fora, M recorre ao único homem em quem ela pode confiar: Bond. Auxiliado apenas por um agente de campo, Bond segue a trilha de Silva, um homem que quer ajustar contas com o passado de M. James Bond tem de encontrar forma de descobrir e destruir a ameaça de Silva, a qualquer custo.
Caracterização da sequência	Nesta sequência, o momento alto ocorre quando, Silva (antagonista) ataca a comissão de inquérito do governo, na qual se encontra M (chefe do serviço britânico de inteligência) e a restante equipa do MI6 (protagonistas). O clímax acontece quando M é apanhada de surpresa e Silva inicia um violento e sangrento tiroteio.	

DURANTE A VISUALIZAÇÃO DO FILME

Análise da montagem cinematográfica

RITMO

Velocidade/Duração de cada plano

Plano 1	13 frames (aprox. 0,5 segs)
Plano 2	24 frames (1 seg)
Plano 3	21 frames (- de 1 seg)
Plano 4	10 frames (- de 0,5 segs)
Plano 5	18 frames (- de 1 seg)

Plano 6	15 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 7	8 <i>frames</i> (- de 1,5 segs)
Plano 8	12 <i>frames</i> (0,5 segs)
Plano 9	13 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segs)
Plano 10	8 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 11	11 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 12	8 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 13	9 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 14	45 <i>frames</i> (- de 2 segs)
Plano 15	9 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 16	29 <i>frames</i> (- de 1,5 segs)
Plano 17	12 <i>frames</i> (0,5 segs)
Plano 18	5 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 19	20 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 20	39 <i>frames</i> (- de 2 segs)
Plano 21	62 <i>frames</i> (- de 3 segs)
Plano 22	48 <i>frames</i> (2 segs)
Plano 23	19 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 24	9 <i>frames</i> (-0,5 de segs)
Plano 25	32 <i>frames</i> (- de 1,5 seg)
Plano 26	40 <i>frames</i> (- de 2 segs)
Plano 27	25 <i>frames</i> (aprox. 1 seg)
Plano 28	26 <i>frames</i> (aprox. 1 seg)
Plano 29	24 <i>frames</i> (1 seg)
Plano 30	18 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 31	20 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 32	8 <i>frames</i> (-de 0,5 segs)
Plano 33	12 <i>frames</i> (0,5 segs)
Plano 34	20 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 35	9 <i>frames</i> (-de 0,5 segs)
Plano 36	26 <i>frames</i> (aprox. 1 seg)
Plano 37	19 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 38	12 <i>frames</i> (0,5 segs)
Plano 39	87 <i>frames</i> (aprox. 3,5 segs)
Plano 40	14 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 41	21 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 42	12 <i>frames</i> (0,5 segs)
Plano 43	12 <i>frames</i> (0,5 segs)

Plano 44	8 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 45	26 <i>frames</i> (aprox. 1 seg)
Plano 46	20 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 47	26 <i>frames</i> (aprox. 1 seg)
Plano 48	12 <i>frames</i> (0,5 segs)
Plano 49	10 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 50	5 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 51	18 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 52	13 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segs)
Plano 53	37 <i>frames</i> (aprox 1,5 segs)
Plano 54	8 <i>frames</i> (- de 0, 5 segs)
Plano 55	34 <i>frames</i> (- de 1,5 segs)
Plano 56	20 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 57	7 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 58	7 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 59	9 <i>frames</i> (-de 0,5 segs)
Plano 60	8 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 61	5 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 62	44 <i>frames</i> (- de 2 segs)
Plano 63	28 <i>frames</i> (- de 1,5 segs)
Plano 64	15 <i>frames</i> (aprox 0,5 segs)
Plano 65	17 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 66	16 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 67	3 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 68	19 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 69	22 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 70	32 <i>frames</i> (- de 1,5 segs)
Plano 71	38 <i>frames</i> (aprox. 1,5 segs)
Plano 72	37 <i>frames</i> (aprox 1,5 segs)
Plano 73	23 <i>frames</i> (aprox 1 seg)
Plano 74	18 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 75	20 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 76	30 <i>frames</i> (- de 1,5 segs)
Plano 77	23 <i>frames</i> (aprox 1 seg)
Plano 78	20 <i>frames</i> (- de 1 seg)
Plano 79	1 <i>frame</i> (- de 0,5 segs)
Plano 80	6 <i>frames</i> (- de 0,5 segs)
Plano 81	49 <i>frames</i> (aprox 2 segs)

Plano 82	12 frames (0,5 segs)
Plano 83	27 frames (aprox. 1 seg)
Plano 84	42 frames (- de 2 segs)
Plano 85	76 frames (aprox 3 segs)
Plano 86	38 frames (aprox 1,5 segs)
Plano 87	47 frames (aprox 2 segs)
Plano 88	14 frames (- de 1 seg)
Plano 89	82 frames (aprox 3,5 segs)
Duração média dos planos	22,2 frames (- de 1 segundo por plano)
Velocidade de câmara utilizada	Taxa de filmagem = Taxa de projeção (24 fps). Velocidade normal.
Quantidade /Número de planos utilizados numa cena	89 planos
Quantidade/Número de cortes utilizados numa cena	88 cortes
Tipos de corte utilizados	Hard-cuts, cortes simples, diretos.

ENQUADRAMENTO

Escalas de plano

Plano 1	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 2	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 3	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 4	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 5	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 6	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 7	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 8	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 9	Plano aproximado, grande plano (<i>close up</i>)
Plano 10	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 11	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 12	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 13	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)

Plano 14	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 15	Plano aproximado, grande plano (<i>close up</i>)
Plano 16	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 17	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 18	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 19	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 20	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 21	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 22	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 23	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 24	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 25	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 26	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 27	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 28	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 29	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 30	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 31	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 32	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 33	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 34	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 35	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 36	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 37	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 38	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 39	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 40	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 41	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 42	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 43	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 44	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 45	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 46	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 47	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 48	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 49	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 50	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 51	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)

Plano 52	Plano geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 53	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/medium shot</i>)
Plano 54	Plano geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 55	Plano geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 56	Plano geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 57	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 58	Plano Próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 59	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ medium shot</i>)
Plano 60	Plano geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 61	Plano geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 62	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ medium shot</i>)
Plano 63	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ medium shot</i>)
Plano 64	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ medium shot</i>)
Plano 65	Plano Próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 66	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ medium shot</i>)
Plano 67	Plano Próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 68	Plano Próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 69	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ Medium shot</i>)
Plano 70	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ Medium shot</i>)
Plano 71	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ Medium shot</i>)
Plano 72	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ Medium shot</i>)
Plano 73	Plano geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 74	Plano Próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 75	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 76	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 77	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ Medium shot</i>)
Plano 78	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ Medium shot</i>)
Plano 79	Plano Próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 80	Plano geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 81	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ Medium shot</i>)
Plano 82	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 83	Plano Próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 84	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 85	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ Medium shot</i>)
Plano 86	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ Medium shot</i>)
Plano 87	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 88	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ Medium shot</i>)
Plano 89	Plano Médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/ Medium shot</i>)

Escala de plano mais usada	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Aberturas de plano	
Plano 1	plano aberto
Plano 2	plano aberto
Plano 3	plano fechado
Plano 4	plano médio central
Plano 5	plano fechado
Plano 6	plano fechado
Plano 7	plano aberto
Plano 8	plano médio central
Plano 9	plano fechado
Plano 10	plano médio central
Plano 11	plano médio central
Plano 12	plano médio central
Plano 13	plano aberto
Plano 14	Plano médio central
Plano 15	plano fechado
Plano 16	Plano fechado
Plano 17	plano médio central
Plano 18	Plano fechado
Plano 19	plano médio central
Plano 20	plano fechado
Plano 21	plano aberto
Plano 22	Plano aberto
Plano 23	plano aberto
Plano 24	plano aberto
Plano 25	plano fechado
Plano 26	plano fechado
Plano 27	plano médio central
Plano 28	plano fechado
Plano 29	plano aberto
Plano 30	plano médio central
Plano 31	plano fechado
Plano 32	plano médio central
Plano 33	plano médio
Plano 34	plano aberto
Plano 35	Plano médio

Plano 36	plano fechado
Plano 37	Plano médio central
Plano 38	plano médio central
Plano 39	plano fechado
Plano 40	plano fechado
Plano 41	plano aberto
Plano 42	plano médio central
Plano 43	plano aberto
Plano 44	plano aberto
Plano 45	plano fechado
Plano 46	plano fechado
Plano 47	plano aberto
Plano 48	plano médio
Plano 49	plano aberto
Plano 50	plano médio
Plano 51	plano fechado
Plano 52	plano aberto
Plano 53	plano médio
Plano 54	plano aberto
Plano 55	plano aberto
Plano 56	plano aberto
Plano 57	plano aberto
Plano 58	plano fechado
Plano 59	plano fechado
Plano 60	plano médio central
Plano 61	plano aberto
Plano 62	plano fechado
Plano 63	plano médio
Plano 64	plano médio central
Plano 65	plano fechado
Plano 66	plano fechado
Plano 67	plano fechado
Plano 68	plano fechado
Plano 69	plano médio central
Plano 70	plano médio
Plano 71	plano médio
Plano 72	plano médio central
Plano 73	plano aberto

Plano 74	plano médio central
Plano 75	plano aberto
Plano 76	plano aberto
Plano 77	plano médio central
Plano 78	plano médio central
Plano 79	plano médio central
Plano 80	plano aberto
Plano 81	plano médio central
Plano 82	plano aberto
Plano 83	plano médio central
Plano 84	plano aberto
Plano 85	plano médio
Plano 86	plano médio central
Plano 87	plano aberto
Plano 88	plano fechado
Plano 89	plano médio
Abertura de plano mais usada	muito equilibrada, usa-se um pouco de tudo mas em média planos com abertura média.

Movimento de câmara: quantidade e tipos de movimento utilizados

Plano 1	sem movimento
Plano 2	lento, <i>travelling</i> horizontal que acompanha a personagem
Plano 3	lento, quase sem movimento, panorâmica vertical muito suave
Plano 4	lento, quase sem movimento, panorâmica horizontal muito suave
Plano 5	rápido, quase sem movimento, panorâmica vertical muito suave
Plano 6	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> que acompanha a personagem
Plano 7	lento, quase sem movimento. <i>travelling</i> horizontal que acompanha a personagem
Plano 8	rápido, panorâmica vertical muito suave que acompanha personagem
Plano 9	lento, quase sem movimento, panorâmica vertical muito suave
Plano 10	rápido, panorâmica vertical muito suave
Plano 11	rápido, panorâmica horizontal muito suave
Plano 12	rápido, panorâmica vertical muito suave
Plano 13	rápido, ligeira <i>crane</i> ou <i>jib</i> horizontal
Plano 14	lento, ligeiro <i>zoom in</i> no rosto do personagem
Plano 15	lento, ligeiro <i>zoom in</i> no rosto do personagem
Plano 16	lento, ligeiro <i>zoom in</i> no rosto do personagem
Plano 17	lento, quase sem movimento, panorâmica horizontal muito suave
Plano 18	lento, quase sem movimento. <i>travelling</i> horizontal
Plano 19	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> horizontal que acompanha a personagem

Plano 20	só movimenta quando a personagem cai no chão, com um rápido e ligeiro <i>crane</i> ou <i>jib</i> vertical
Plano 21	rápido, <i>travelling</i> horizontal que acompanha a corrida do personagem
Plano 22	rápido, <i>travelling</i> horizontal que acompanha a corrida do personagem
Plano 23	lento, ligeira panorâmica horizontal muito suave
Plano 24	sem movimento
Plano 25	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> que segue a ação das personagens
Plano 26	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> que segue a ação das personagens
Plano 27	rápido, ligeira panorâmica horizontal
Plano 28	rápido, panorâmica vertical sob todo o espaço
Plano 29	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> horizontal que acompanha a personagem, seguido de panorâmica
Plano 30	quase sem movimento, rápida panorâmica horizontal
Plano 31	sem movimento
Plano 32	sem movimento
Plano 33	quase sem movimento, ligeiro <i>travelling</i> horizontal
Plano 34	quase sem movimento, ligeira panorâmica vertical
Plano 35	quase sem movimento
Plano 36	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> vertical
Plano 37	rápido, movimentos irregulares (tipo câmara subjetiva)
Plano 38	quase sem movimento
Plano 39	rápido, panorâmica vertical e horizontal que acompanha o objeto (pistola)
Plano 40	sem movimento
Plano 41	rápido, ligeira panorâmica horizontal
Plano 42	lento, ligeira panorâmica horizontal muito suave
Plano 43	rápido, ligeira panorâmica horizontal
Plano 44	rápido, ligeira panorâmica vertical
Plano 45	quase sem movimento
Plano 46	quase sem movimento, ligeira panorâmica horizontal
Plano 47	quase sem movimento
Plano 48	quase sem movimento
Plano 49	quase sem movimento
Plano 50	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> vertical que acompanha a personagem
Plano 51	quase sem movimento
Plano 52	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> vertical que acompanha a personagem
Plano 53	rápido, panorâmica horizontal que acompanha a personagem
Plano 54	quase sem movimento
Plano 55	quase sem movimento
Plano 56	rápido, ligeira panorâmica horizontal
Plano 57	quase sem movimento

Plano 58	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> horizontal que acompanha a personagem
Plano 59	quase sem movimento, ligeira e rápida panorâmica horizontal
Plano 60	sem movimento
Plano 61	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> horizontal que acompanha a personagem
Plano 62	rápido, movimentos irregulares (tipo câmara subjetiva)
Plano 63	sem movimento
Plano 64	quase sem movimento, irregular (tipo câmara subjetiva)
Plano 65	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> horizontal
Plano 66	quase sem movimento, irregular
Plano 67	quase sem movimento, irregular (tipo câmara subjetiva)
Plano 68	quase sem movimento, irregular (tipo câmara subjetiva)
Plano 69	quase sem movimento, irregular (tipo câmara subjetiva)
Plano 70	sem movimento
Plano 71	rápido, ligeira <i>crane</i> ou <i>jib</i> horizontal
Plano 72	sem movimento
Plano 73	quase sem movimento
Plano 74	rápido, <i>travelling</i> horizontal que acompanha o personagem
Plano 75	rápido, ligeira <i>crane</i> ou <i>jib</i> horizontal
Plano 76	quase sem movimento
Plano 77	rápido, movimentos irregulares (tipo câmara subjetiva) com panorâmica vertical
Plano 78	rápido, movimentos irregulares (tipo câmara subjetiva)
Plano 79	sem movimento
Plano 80	rápido, movimentos irregulares (tipo câmara subjetiva) com <i>crane</i> ou <i>jib</i> horizontal
Plano 81	quase sem movimento
Plano 82	rápido, <i>travelling</i> horizontal que acompanha o personagem
Plano 83	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> horizontal
Plano 84	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> horizontal e vertical
Plano 85	rápido, movimentos irregulares (tipo câmara subjetiva)
Plano 86	rápido, <i>crane</i> ou <i>jib</i> horizontal
Plano 87	rápido, <i>travelling</i> horizontal que acompanha o personagem
Plano 88	quase sem movimento, irregular (tipo câmara subjetiva)
Plano 89	quase sem movimento, irregular (tipo câmara subjetiva)
Tipo de movimento de câmara mais utilizado	Movimento predominantemente rápido.
Movimento dentro do quadro: quantidade	O que predomina é a existência de bastante movimento dentro do quadro.

Ângulo de câmara: quantidade e tipos de ângulo utilizados

Plano 1	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 2	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 3	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 4	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 5	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 6	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 7	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 8	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 9	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 10	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 11	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 12	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 13	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 14	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 15	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 16	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 17	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 18	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 19	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 20	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 21	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 22	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 23	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 24	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 25	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 26	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 27	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 28	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 29	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 30	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 31	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 32	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 33	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 34	Ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, plongée)
Plano 35	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 36	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 37	Ângulo normal ou reto (plano frontal)

Plano 38	Angulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, plongée)
Plano 39	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 40	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 41	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 42	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 43	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 44	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 45	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 46	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 47	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 48	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 49	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 50	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 51	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 52	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 53	Angulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, plongée)
Plano 54	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 55	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 56	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 57	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 58	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 59	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 60	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 61	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 62	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 63	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 64	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 65	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 66	Angulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, plongée)
Plano 67	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 68	Angulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, plongée)
Plano 69	Angulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, plongée)
Plano 70	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 71	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 72	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 73	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 74	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 75	Angulo normal ou reto (plano frontal)

Plano 76	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 77	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 78	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 79	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 80	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 81	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 82	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 83	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 84	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 85	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 86	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 87	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 88	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 89	Angulo normal ou reto (plano frontal)
Tipo de ângulo mais utilizado	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Composição gráfica	Linhas verticais, direitas, simétricas, centradas, triângulo, regra dos terços, linhas que sobem para a direita e linhas que descem para a direita, diagonais e oblíquas, linhas tortas, composições em T. Alguma instabilidade representada através das linhas oblíquas e diagonais.

Tabela 8: Grelha de observação - caso de estudo 3

CASO DE ESTUDO 3- ANTES DA VISUALIZAÇÃO DO FILME

Ficha técnica	Gênero cinematográfico	Ação
	Título do filme	<i>Avengers: Endgame</i>
	Realização/ Produção/ Edição	Realização: Anthony Russo e Joe Russo Produção: Kevin Feige Edição: Jeffrey Ford e Matthew Schmidt
	Data de lançamento	2019
	País de Origem	EUA
	Duração do filme	181 minutos
	Duração da sequência (cena representativa a analisar)	2:36 min
	Marcação do tempo no filme	2:11:48-2:14:24
	Breve sinopse	Depois do estalar de dedos de Thanos que deixou o universo devastado e em ruínas, dizimando metade da população, os Vingadores têm de lidar com a perda de amigos e familiares. À deriva no espaço, perdido sem água e comida, Tony Stark envia uma mensagem para Pepper Potts quando o seu abastecimento de oxigênio começa a diminuir. Enquanto isso, os Vingadores restantes - Thor, Viúva Negra, Capitão América e Bruce Banner, liderados por Steve Rogers e Natasha Romanov - devem descobrir uma maneira de trazer de volta os seus aliados derrotados para um confronto épico de resistência com Thanos, desfazendo o que foi feito para restaurar a ordem e equilíbrio no universo.
Caracterização da sequência	Nesta sequência, observa-se a árdua luta entre Thanos- o antagonista que pretende exterminar a população, e os super-heróis- Iron Man, Thor e Captain America, que pretendem travar esse desastre. O momento alto ocorre quando que Thanos domina a luta, derrubando Thor depois de ter deixado Iron Man praticamente inconsciente e Captain America sem forças. Posteriormente Captain America recupera para ajudar a travar a batalha contra Thanos. No entanto, mais uma vez o vilão deixa o 3º super herói imobilizado.	
DURANTE A VISUALIZAÇÃO DO FILME		
Análise da montagem cinematográfica		
RITMO		
Velocidade/Duração de cada plano		
Plano 1	27 frames (aprox. 1 segundo)	
Plano 2	23 frames (aprox. 1 segundo)	

Plano 3	22 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 4	70 frames (aprox. 3 segundos)
Plano 5	63 frames (aprox. 2,5 segundos)
Plano 6	28 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 7	27 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 8	47 frames (aprox. 2 segundos)
Plano 9	49 frames (aprox. 2 segundos)
Plano 10	15 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 11	24 frames (1 segundo)
Plano 12	26 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 13	24 frames (1 segundo)
Plano 14	16 frames (- de 1 segundo)
Plano 15	68 frames (+ 2,5 segundos)
Plano 16	31 frames (- de 1,5 segundos)
Plano 17	12 frames (0,5 segundos)
Plano 18	10 frames (- de 0,5 segundos)
Plano 19	10 frames (- de 0,5 segundos)
Plano 20	8 frames (- de 0,5 segundos)
Plano 21	11 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 22	21 frames (- de 1 segundo)
Plano 23	35 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 24	10 frames (- de 0,5 segundos)
Plano 25	37 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 26	20 frames (- de 1 segundo)
Plano 27	9 frames (- de 0,5 segundos)
Plano 28	26 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 29	10 frames (- de 0,5 segundos)
Plano 30	47 frames (aprox. 2 segundos)
Plano 31	13 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 32	17 frames (- de 1 segundo)
Plano 33	25 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 34	43 frames (+ de 1,5 segundos)
Plano 35	11 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 36	27 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 37	18 frames (- de 1 segundo)
Plano 38	31 frames (+ de 1 segundo)
Plano 39	13 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 40	23 frames (aprox. 1 segundo)

Plano 41	9 frames (- de 0,5 segundos)
Plano 42	36 frames (1,5 segundos)
Plano 43	15 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 44	11 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 45	51 frames (aprox. 2 segundos)
Plano 46	38 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 47	39 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 48	45 frames (aprox. 2 segundos)
Plano 49	42 frames (- de 2 segundos)
Plano 50	36 frames (1,5 segundos)
Plano 51	95 frames (aprox. 4 segundos)
Plano 52	31 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 53	23 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 54	30 frames (- de 1,5 segundos)
Plano 55	32 frames (1,5 segundos)
Plano 56	20 frames (- de 1 segundo)
Plano 57	137 frames (- de 6 segundos)
Plano 58	46 frames (aprox. 2 segundos)
Plano 59	20 frames (- de 1 segundo)
Plano 60	47 frames (aprox. 2 segundos)
Plano 61	57 frames (- de 2,5 segundos)
Plano 62	33 frames (- de 1,5 segundos)
Plano 63	26 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 64	17 frames (- de 1 segundo)
Plano 65	26 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 66	42 frames (- de 2 segundos)
Plano 67	10 frames (- de 0,5 segundos)
Plano 68	16 frames (-de 1 segundo)
Plano 69	22 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 70	14 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 71	8 frames (- de 0,5 frames)
Plano 72	10 frames (- de 0,5 frames)
Plano 73	18 frames (- de 1 segundo)
Plano 74	17 frames (- de 1 segundo)
Plano 75	12 frames (0,5 segundos)
Plano 76	26 frames (Aprox. 1 segundo)
Plano 77	30 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 78	11 frames (aprox. 0,5 segundos)

Plano 79	21 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 80	16 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 81	22 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 82	33 <i>frames</i> (aprox. 1,5 segundos)
Plano 83	32 <i>frames</i> (- de 1,5 segundos)
Plano 84	41 <i>frames</i> (- de 2 segundos)
Plano 85	60 <i>frames</i> (2,5 segundos)
Plano 86	14 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 87	14 <i>frames</i> (aprox. 0,5 <i>frames</i>)
Plano 88	27 <i>frames</i> (Aprox. 1 segundo)
Plano 89	15 <i>frames</i> (Aprox. 0,5 segundos)
Plano 90	43 <i>frames</i> (- de 2 segundos)
Plano 91	22 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 92	21 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 93	22 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 94	38 <i>frames</i> (Aprox. 1,5 segundos)
Plano 95	13 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 96	12 <i>frames</i> (0,5 segundos)
Plano 97	32 <i>frames</i> (- de 1,5 segundos)
Plano 98	26 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 99	10 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 100	11 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 101	13 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 102	21 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 103	16 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 104	25 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 105	25 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 106	34 <i>frames</i> (- de 1,5 segundos)
Plano 107	21 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 108	20 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 109	10 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 110	20 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 111	9 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 112	16 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 113	9 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 114	9 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)
Plano 115	29 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 116	10 <i>frames</i> (- de 0,5 segundos)

Plano 117	19 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 118	20 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 119	41 <i>frames</i> (- de 2 segundos)
Plano 120	12 <i>frames</i> (0,5 segundos)
Plano 121	13 <i>frames</i> (aprox. 0,5 segundos)
Plano 122	17 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 123	116 <i>frames</i> (-de 5 segundos)
Plano 124	129 <i>frames</i> (- de 5,5 segundos)
Plano 125	263 <i>frames</i> (aprox. 11 segundos)
Duração média dos planos	29,9 <i>frames</i> (aprox. + de 1 segundo por plano)
Velocidade de câmara utilizada	Taxa de filmagem = Taxa de projeção (24 <i>fps</i>). Velocidade normal. <i>Slow motion</i> em 3 planos: subida do martelo e queda da personagem após o salto na luta entre 2 personagens.
Quantidade /Número de planos utilizados numa cena	124 planos
Quantidade /Número de cortes utilizados numa cena	123 cortes
Tipos de corte utilizados	<i>Hard-cuts</i> , cortes simples, diretos.

ENQUADRAMENTO

Escalas de plano

Plano 1	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 2	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 3	Muito grande plano, Plano de detalhe (<i>Extreme Close Up</i>)
Plano 4	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 5	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 6	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 7	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 8	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 9	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 10	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 11	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 12	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)

Plano 13	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 14	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 15	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 16	Muito grande plano, Plano de detalhe (<i>Extreme Close Up</i>)
Plano 17	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 18	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 19	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 20	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 21	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 22	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 23	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 24	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 25	Grande plano, plano de situação (<i>establishing shot</i>)
Plano 26	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 27	Plano de pormenor (<i>Insert</i>)
Plano 28	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 29	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 30	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 31	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 32	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 33	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 34	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 35	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 36	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 37	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 38	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 39	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 40	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 41	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 42	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 43	Plano de pormenor (<i>Insert</i>)
Plano 44	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 45	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 46	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 47	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 48	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 49	Muito grande plano, Plano de detalhe (<i>Extreme Close Up</i>)
Plano 50	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)

Plano 51	Muito grande plano, Plano de detalhe (<i>Extreme Close Up</i>)
Plano 52	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 53	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 54	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 55	Plano de pormenor (Insert)
Plano 56	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 57	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 58	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 59	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 60	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 61	Grande plano, plano de situação (establishing shot)
Plano 62	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 63	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 64	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 65	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 66	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 67	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 68	Muito grande plano, Plano de detalhe (<i>Extreme Close Up</i>)
Plano 69	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 70	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 71	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 72	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 73	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 74	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 75	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 76	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 77	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 78	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 79	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 80	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 81	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 82	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 83	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 84	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 85	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 86	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 87	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 88	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)

Plano 89	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 90	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 91	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 92	Plano de pormenor (<i>Insert</i>)
Plano 93	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 94	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 95	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 96	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 97	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 98	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 99	Muito grande plano, Plano de detalhe (<i>Extreme Close Up</i>)
Plano 100	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 101	Muito grande plano, Plano de detalhe (<i>Extreme Close Up</i>)
Plano 102	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 103	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 104	Plano de pormenor (<i>Insert</i>)
Plano 105	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 106	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 107	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 108	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 109	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 110	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 111	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 112	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 113	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 114	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 115	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 116	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 117	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 118	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 119	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 120	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 121	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 122	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 123	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 124	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 125	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)

Escala de plano mais usada	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Aberturas de plano	
Plano 1	plano aberto
Plano 2	plano fechado
Plano 3	plano fechado
Plano 4	plano aberto
Plano 5	plano aberto
Plano 6	plano médio
Plano 7	plano aberto
Plano 8	plano fechado
Plano 9	plano aberto
Plano 10	plano médio central
Plano 11	plano aberto
Plano 12	plano aberto
Plano 13	plano fechado
Plano 14	plano aberto
Plano 15	plano fechado
Plano 16	plano fechado
Plano 17	plano médio central
Plano 18	plano médio central
Plano 19	plano fechado
Plano 20	plano fechado
Plano 21	plano aberto
Plano 22	plano aberto
Plano 23	plano médio central
Plano 24	plano aberto
Plano 25	plano aberto
Plano 26	plano fechado
Plano 27	plano médio central
Plano 28	plano aberto
Plano 29	plano médio central
Plano 30	plano médio central
Plano 31	plano fechado
Plano 32	plano aberto
Plano 33	plano médio central
Plano 34	plano médio central
Plano 35	plano fechado

Plano 36	plano fechado
Plano 37	plano fechado
Plano 38	plano aberto
Plano 39	plano fechado
Plano 40	plano aberto
Plano 41	plano fechado
Plano 42	plano fechado
Plano 43	plano fechado
Plano 44	plano médio central
Plano 45	plano fechado
Plano 46	plano médio central
Plano 47	plano fechado
Plano 48	plano fechado
Plano 49	plano fechado
Plano 50	plano fechado
Plano 51	plano médio central
Plano 52	plano fechado
Plano 53	plano médio central
Plano 54	plano fechado
Plano 55	plano médio central
Plano 56	plano médio central
Plano 57	plano fechado
Plano 58	plano aberto
Plano 59	plano médio
Plano 60	plano aberto
Plano 61	plano aberto
Plano 62	plano aberto
Plano 63	plano fechado
Plano 64	plano médio central
Plano 65	plano aberto
Plano 66	plano médio central
Plano 67	plano fechado
Plano 68	plano médio central
Plano 69	plano aberto
Plano 70	plano médio central
Plano 71	plano médio central
Plano 72	plano fechado
Plano 73	plano aberto

Plano 74	plano médio central
Plano 75	plano médio central
Plano 76	plano fechado
Plano 77	plano aberto
Plano 78	plano médio
Plano 79	plano médio central
Plano 80	plano aberto
Plano 81	plano aberto
Plano 82	plano médio
Plano 83	plano fechado
Plano 84	plano aberto
Plano 85	plano fechado
Plano 86	plano médio central
Plano 87	plano médio central
Plano 88	plano médio central
Plano 89	plano fechado
Plano 90	plano médio
Plano 91	plano médio
Plano 92	plano médio central
Plano 93	plano médio central
Plano 94	plano médio central
Plano 95	plano aberto
Plano 96	plano médio
Plano 97	plano aberto
Plano 98	plano médio
Plano 99	plano fechado
Plano 100	plano fechado
Plano 101	plano fechado
Plano 102	plano fechado
Plano 103	plano aberto
Plano 104	plano aberto
Plano 105	plano aberto
Plano 106	plano médio central
Plano 107	plano aberto
Plano 108	plano fechado
Plano 109	plano fechado
Plano 110	plano médio
Plano 111	plano aberto

Plano 112	plano fechado
Plano 113	plano fechado
Plano 114	plano fechado
Plano 115	plano fechado
Plano 116	plano fechado
Plano 117	plano fechado
Plano 118	plano aberto
Plano 119	plano fechado
Plano 120	plano aberto
Plano 121	plano médio
Plano 122	plano aberto
Plano 123	plano fechado
Plano 124	plano fechado
Plano 125	plano fechado
Abertura de plano mais usada	Predominam planos fechados, mas também são usados planos abertos em grande quantidade.

Movimento de câmara: quantidade e tipos de movimento utilizados

Plano 1	ligeiro <i>zoom out</i> e movimentos irregulares rápidos (câmara subjetiva)
Plano 2	rápido, ligeiro <i>travelling</i> horizontal
Plano 3	sem movimento
Plano 4	rápido, <i>zoom out</i> e <i>travelling</i> horizontal
Plano 5	rápidos movimentos irregulares (câmara subjetiva) com <i>zoom in</i>
Plano 6	rápido <i>zoom in</i> e ligeira panorâmica horizontal
Plano 7	rápida ligeira panorâmica horizontal
Plano 8	rápido <i>dolly Up</i> horizontal
Plano 9	rápido <i>zoom in</i> , <i>crane</i> ou <i>jib</i> seguida de panorâmica horizontal
Plano 10	rápido e ligeiro <i>travelling</i> horizontal
Plano 11	rápido <i>crane</i> ou <i>jib</i>
Plano 12	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 13	rápido <i>crane</i> ou <i>jib</i>
Plano 14	rápido <i>crane</i> ou <i>jib</i> com ligeiro <i>zoom in</i>
Plano 15	rápido com <i>dolly zoom in</i>
Plano 16	sem movimento
Plano 17	rápido <i>crane</i> ou <i>jib</i> diagonal
Plano 18	ligeiro <i>crane</i> ou <i>jib</i> diagonal
Plano 19	quase sem movimento
Plano 20	rápido, movimentos irregulares, câmara subjetiva

Plano 21	rápido, dolly <i>Up</i> que segue movimento de salto da personagem
Plano 22	rápido dolly <i>zoom in</i> seguida de panorâmica vertical
Plano 23	rápido e irregular dolly <i>zoom in</i>
Plano 24	rápido dolly <i>Up</i> horizontal
Plano 25	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 26	rápido <i>crane</i> ou <i>jib</i>
Plano 27	rápida e irregular panorâmica horizontal
Plano 28	rápida e irregular panorâmica horizontal
Plano 29	rápida e irregular panorâmica horizontal
Plano 30	rápida e irregular panorâmica horizontal
Plano 31	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 32	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 33	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 34	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 35	movimento irregular, câmara subjetiva, seguido de panorâmica vertical
Plano 36	rápida panorâmica horizontal
Plano 37	movimento irregular, câmara subjetiva, seguido de dolly <i>zoom out</i>
Plano 38	sem movimento
Plano 39	ligeira dolly <i>zoom out</i>
Plano 40	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 41	movimento irregular, câmara subjetiva, com dolly <i>down</i>
Plano 42	rápido e ligeiro <i>crane</i> ou <i>jib</i> diagonal
Plano 43	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 44	sem movimento
Plano 45	rápida dolly <i>Up</i> e <i>zoom in</i>
Plano 46	movimento irregular, câmara subjetiva, com panorâmica horizontal
Plano 47	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 48	quase sem movimento, panorâmica vertical
Plano 49	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 50	quase sem movimento, câmara subjetiva
Plano 51	quase sem movimento
Plano 52	sem movimento
Plano 53	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 54	quase sem movimento, câmara subjetiva
Plano 55	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 56	rápido, panorâmica horizontal
Plano 57	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 58	rápido, panorâmica horizontal, seguida de <i>travelling</i> horizontal, <i>zoom in</i> e <i>zoom out</i>

Plano 59	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 60	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 61	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 62	rápido, <i>travelling</i> horizontal com <i>zoom in</i>
Plano 63	rápido <i>travelling</i> horizontal com <i>zoom in</i> , seguido de <i>dolly Up</i>
Plano 64	movimento irregular, câmara subjetiva, com ligeiro <i>zoom in</i>
Plano 65	rápido, <i>dolly zoom in</i>
Plano 66	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 67	movimento irregular, câmara subjetiva com <i>crane</i> ou <i>jib</i> e panorâmica horizontal
Plano 68	movimento irregular, câmara subjetiva, com ligeiro <i>zoom in</i>
Plano 69	rápido, panorâmica horizontal
Plano 70	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 71	movimento irregular, câmara subjetiva, com ligeiro <i>travelling</i> horizontal
Plano 72	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 73	movimento irregular, câmara subjetiva, com ligeira <i>dolly down</i>
Plano 74	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 75	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 76	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 77	movimento irregular, câmara subjetiva, com ligeiro <i>zoom in</i>
Plano 78	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 79	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 80	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 81	movimento irregular, câmara subjetiva, com panorâmica horizontal
Plano 82	rápida <i>dolly Up</i> e <i>zoom in</i>
Plano 83	movimento irregular, câmara subjetiva, com ligeira panorâmica horizontal
Plano 84	movimento irregular, câmara subjetiva, com panorâmica horizontal
Plano 85	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 86	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 87	rápida panorâmica vertical
Plano 88	quase sem movimento
Plano 89	movimento irregular, câmara subjetiva, com panorâmica vertical
Plano 90	rápida <i>dolly zoom out</i>
Plano 91	movimento irregular, câmara subjetiva, com panorâmica vertical
Plano 92	movimento irregular, câmara subjetiva, com <i>dolly zoom in</i>
Plano 93	quase sem movimento
Plano 94	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 95	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 96	movimento irregular, câmara subjetiva, com ligeiro <i>zoom in</i>

Plano 97	movimento irregular, câmara subjetiva, com ligeira panorâmica horizontal
Plano 98	pouco movimento, irregular, câmara subjetiva
Plano 99	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 100	movimento irregular, câmara subjetiva, oblíqua
Plano 101	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 102	movimento irregular, câmara subjetiva, oblíqua
Plano 103	movimento irregular, câmara subjetiva com panorâmica horizontal oblíqua
Plano 104	movimento irregular, câmara subjetiva com panorâmica vertical oblíqua
Plano 105	rápida <i>dolly down</i>
Plano 106	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 107	movimento irregular, câmara subjetiva, com <i>dolly Up</i>
Plano 108	<i>travelling</i> horizontal
Plano 109	movimento irregular, câmara subjetiva, com ligeiro <i>zoom in</i>
Plano 110	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 111	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 112	<i>travelling</i> horizontal
Plano 113	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 114	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 115	movimento irregular, câmara subjetiva, com ligeiro <i>dolly down</i>
Plano 116	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 117	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 118	movimento irregular, câmara subjetiva
Plano 119	rápido <i>crane</i> ou <i>jib</i>
Plano 120	ligeiro <i>dolly Up</i>
Plano 121	sem movimento
Plano 122	rápida panorâmica horizontal
Plano 123	rápida panorâmica horizontal
Plano 124	<i>crane</i> ou <i>jib</i> com <i>zoom in</i> oblíquo
Plano 125	<i>crane</i> ou <i>jib</i> com <i>zoom in</i> oblíquo
Tipo de movimento de câmara mais utilizado	Movimento irregular, câmara subjetiva é o que predomina
Movimento dentro do quadro: quantidade	O que predomina é a existência de bastante movimento dentro do quadro.

Ângulo de câmara: quantidade e tipos de ângulo utilizados

Plano 1	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 2	Ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)

Plano 3	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 4	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 5	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 6	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 7	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 8	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 9	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 10	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 11	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 12	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 13	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 14	Plano Zenital
Plano 15	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 16	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 17	ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)
Plano 18	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 19	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 20	ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)
Plano 21	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 22	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 23	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 24	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 25	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 26	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 27	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 28	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 29	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 30	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 31	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 32	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 33	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 34	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 35	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 36	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 37	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 38	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 39	ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)
Plano 40	ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)

Plano 41	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 42	ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)
Plano 43	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 44	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 45	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 46	ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)
Plano 47	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 48	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 49	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 50	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 51	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 52	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 53	ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)
Plano 54	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 55	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 56	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 57	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 58	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 59	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 60	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 61	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 62	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 63	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 64	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 65	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 66	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 67	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 68	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 69	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 70	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 71	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 72	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 73	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 74	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 75	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 76	ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)
Plano 77	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 78	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)

Plano 79	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 80	ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)
Plano 81	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 82	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 83	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 84	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 85	ângulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Plano 86	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 87	ângulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Plano 88	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 89	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 90	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 91	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 92	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 93	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 94	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 95	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 96	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 97	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 98	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 99	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 100	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 101	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 102	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 103	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 104	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 105	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 106	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 107	ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)
Plano 108	ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)
Plano 109	ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)
Plano 110	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 111	ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, <i>plongée</i>)
Plano 112	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 113	ângulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Plano 114	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 115	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 116	ângulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)

Plano 117	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 118	ângulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Plano 119	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 120	ângulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Plano 121	Ângulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, <i>contre-plongée</i>)
Plano 122	Plano Zenital
Plano 123	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 124	ângulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Plano 125	Ângulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Tipo de ângulo mais utilizado	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Composição gráfica	Linhas verticais, quebradas, diagonais, horizontais e oblíquas, centradas, triângulo, regra dos terços, linhas que sobem para a direita e linhas que descem para a direita, linhas tortas, composições em T, alguma desorganização e assimetria dos elementos.

Tabela 9: Grelha de observação - caso de estudo 4.

CASO DE ESTUDO 4- ANTES DA VISUALIZAÇÃO DO FILME

Ficha técnica	Gênero cinematográfico	Comédia
	Título do filme	<i>The Wedding Ringer</i>
	Realização/ Produção/ Edição	Realização: Jeremy Garelick Produção: Adam Campos e Vai Packer Edição: Jeff Groth
	Data de lançamento	2015
	País de Origem	EUA
	Duração do filme	101 minutos
	Duração da sequência (cena representativa a analisar)	1:31 min
	Marcação do tempo no filme	43:41:15 - 45:12:16
	Breve sinopse	Doug Harris é um introvertido noivo com um problema: não tem padrinhos para o seu casamento. Faltando menos de duas semanas para o casamento com a mulher dos seus sonhos, Doug resolve procurar os serviços de Jimmy Callahan, fundador e presidente da Padrinhos Ltda., uma empresa especializada em providenciar padrinhos. Jimmy arranja um grupo de “falsos padrinhos”, contratando desconhecidos para se passarem por amigos de Doug. Entretanto, até conseguirem colocar o plano em ação, o grupo atrapalhado terá muitos problemas, colocando os planos do casamento em risco. Tudo termina numa amizade entre Doug e Jimmy.
Caracterização da sequência	Quando Doug começa a ter dúvidas sobre o facto de contratar Bic como padrinho de aluguer, este decide provar-lhe a sua competência. Os dois assistem a um casamento onde o padrinho de aluguer, de uma outra agência faz um discurso terrível e completamente sem nexos, deixando todos os convidados atónitos.	

DURANTE A VISUALIZAÇÃO DO FILME

Análise da montagem cinematográfica

RITMO

Velocidade/Duração de cada plano

Plano 1	44 frames (- de 2 segundos)
Plano 2	30 frames (- de 1,5 segundos)
Plano 3	51 frames (aprox. 2 segundos)
Plano 4	67 frames (- de 3 segundos)
Plano 5	32 frames (- de 1,5 segundos)

Plano 6	19 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 7	69 <i>frames</i> (aprox. 3 segundos)
Plano 8	38 <i>frames</i> (aprox. 1,5 segundos)
Plano 9	87 <i>frames</i> (aprox. 3,5 segundos)
Plano 10	24 <i>frames</i> (1 segundo)
Plano 11	76 <i>frames</i> (Aprox. 3 segundos)
Plano 12	24 <i>frames</i> (1 segundo)
Plano 13	27 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 14	24 <i>frames</i> (1 segundo)
Plano 15	22 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 16	95 <i>frames</i> (Aprox. 4 segundos)
Plano 17	49 <i>frames</i> (aprox. 2 segundos)
Plano 18	79 <i>frames</i> (- de 3,5 segundos)
Plano 19	30 <i>frames</i> (- de 1,5 segundos)
Plano 20	95 <i>frames</i> (aprox. 4 segundos)
Plano 21	36 <i>frames</i> (1,5 segundos)
Plano 22	32 <i>frames</i> (- de 1,5 segundos)
Plano 23	44 <i>frames</i> (aprox. 2 segundos)
Plano 24	41 <i>frames</i> (- de 2 segundos)
Plano 25	31 <i>frames</i> (- de 1,5 segundos)
Plano 26	65 <i>frames</i> (Aprox. 2,5 segundos)
Plano 27	20 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 28	76 <i>frames</i> (aprox. 3 segundos)
Plano 29	31 <i>frames</i> (aprox. 1,5 segundos)
Plano 30	28 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 31	45 <i>frames</i> (aprox. 2 segundos)
Plano 32	23 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 33	72 <i>frames</i> (3 segundos)
Plano 34	25 <i>frames</i> (Aprox. 1 segundo)
Plano 35	29 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 36	32 <i>frames</i> (- de 1,5 segundos)
Plano 37	18 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 38	28 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 39	34 <i>frames</i> (- de 1,5 segundos)
Plano 40	26 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 41	48 <i>frames</i> (2 segundos)
Plano 42	36 <i>frames</i> (1,5 segundos)
Plano 43	37 <i>frames</i> (aprox. 1,5 segundos)

Plano 44	26 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 45	28 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 46	58 frames (- de 2,5 segundos)
Plano 47	30 frames (- de 1,5 segundos)
Plano 48	35 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 49	47 frames (aprox. 2 segundos)
Plano 50	28 frames (Aprox. 1 segundo)
Plano 51	20 frames (- de 1 segundo)
Plano 52	40 frames (- de 2 segundos)
Plano 53	45 frames (aprox. 2 segundos)
Duração média dos planos	41,4 frames (- de 2 segundos por cada plano)
Velocidade de câmara utilizada	Taxa de filmagem = Taxa de projeção (25 fps). Velocidade normal.
Quantidade /Número de planos utilizados numa cena	53 planos
Quantidade /Número de cortes utilizados numa cena	52 cortes
Tipos de corte utilizados	<i>Hard-cuts</i> , cortes simples, diretos.

ENQUADRAMENTO

Escalas de plano

Plano 1	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 2	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 3	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 4	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 5	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 6	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close Up</i>)
Plano 7	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 8	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 9	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 10	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close Up</i>)
Plano 11	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 12	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)

Plano 13	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 14	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close Up</i>)
Plano 15	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close Up</i>)
Plano 16	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 17	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 18	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 19	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 20	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 21	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 22	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 23	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 24	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 25	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 26	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 27	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 28	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 29	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 30	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 31	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 32	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 33	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 34	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 35	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 36	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 37	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 38	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 39	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 40	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 41	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 42	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 43	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 44	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 45	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 46	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 47	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>)
Plano 48	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 49	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 50	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)

Plano 51	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 52	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 53	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Escala de plano mais usada	Plano Geral (<i>extreme/ very long shot/ long distance</i>) e Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Aberturas de plano	
Plano 1	Plano aberto
Plano 2	Plano médio
Plano 3	Plano médio central
Plano 4	Plano fechado
Plano 5	Plano aberto
Plano 6	Plano fechado
Plano 7	Plano fechado
Plano 8	Plano aberto
Plano 9	Plano médio central
Plano 10	Plano fechado
Plano 11	Plano aberto
Plano 12	Plano fechado
Plano 13	Plano médio central
Plano 14	Plano fechado
Plano 15	Plano fechado
Plano 16	Plano médio central
Plano 17	Plano aberto
Plano 18	Plano médio central
Plano 19	Plano fechado
Plano 20	Plano médio central
Plano 21	Plano médio central
Plano 22	Plano médio central
Plano 23	Plano fechado
Plano 24	Plano médio central
Plano 25	Plano fechado
Plano 26	Plano fechado
Plano 27	Plano fechado
Plano 28	Plano médio central
Plano 29	Plano médio central
Plano 30	Plano fechado
Plano 31	Plano médio central
Plano 32	Plano médio central

Plano 33	Plano fechado
Plano 34	Plano fechado
Plano 35	Plano fechado
Plano 36	Plano médio central
Plano 37	Plano aberto
Plano 38	Plano fechado
Plano 39	Plano fechado
Plano 40	Plano fechado
Plano 41	Plano aberto
Plano 42	Plano médio central
Plano 43	Plano fechado
Plano 44	Plano fechado
Plano 45	Plano fechado
Plano 46	Plano médio
Plano 47	Plano aberto
Plano 48	Plano médio central
Plano 49	Plano fechado
Plano 50	Plano médio central
Plano 51	Plano médio
Plano 52	Plano médio central
Plano 53	Plano aberto
Abertura de plano mais usada	Plano fechado

Movimento de câmara: quantidade e tipos de movimento utilizados

Plano 1	sem movimento
Plano 2	sem movimento
Plano 3	sem movimento
Plano 4	lento, ligeira panorâmica horizontal
Plano 5	lento, ligeiro <i>travelling</i> horizontal
Plano 6	lento, ligeira panorâmica horizontal
Plano 7	lento, ligeira panorâmica horizontal
Plano 8	sem movimento
Plano 9	sem movimento
Plano 10	sem movimento
Plano 11	lento, ligeiro <i>travelling</i> horizontal
Plano 12	sem movimento
Plano 13	sem movimento
Plano 14	sem movimento

Plano 15	quase sem movimento, ligeira panorâmica horizontal
Plano 16	lento, ligeiro <i>zoom out</i>
Plano 17	sem movimento
Plano 18	lento, ligeiro <i>zoom out</i>
Plano 19	quase sem movimento, ligeiro <i>zoom in</i>
Plano 20	lento, ligeiro <i>zoom out</i>
Plano 21	sem movimento
Plano 22	lento, ligeiro <i>zoom out</i>
Plano 23	sem movimento
Plano 24	lento, ligeiro <i>zoom out</i>
Plano 25	sem movimento
Plano 26	lento, ligeira panorâmica horizontal
Plano 27	lento, ligeira panorâmica horizontal
Plano 28	sem movimento
Plano 29	lento, ligeira panorâmica horizontal
Plano 30	lento, ligeira câmara subjeiva
Plano 31	sem movimento
Plano 32	lento, ligeiro <i>zoom in</i>
Plano 33	sem movimento
Plano 34	sem movimento
Plano 35	sem movimento
Plano 36	sem movimento
Plano 37	sem movimento
Plano 38	sem movimento
Plano 39	quase sem movimento, ligeira panorâmica horizontal
Plano 40	sem movimento
Plano 41	sem movimento
Plano 42	sem movimento
Plano 43	sem movimento
Plano 44	lento, panorâmica vertical
Plano 45	lento, panorâmica horizontal
Plano 46	quase sem movimento, câmara subjetiva
Plano 47	quase sem movimento, câmara subjetiva
Plano 48	sem movimento
Plano 49	lento, ligeira panorâmica horizontal
Plano 50	lento, panorâmica horizontal
Plano 51	sem movimento
Plano 52	sem movimento

Plano 53	sem movimento
Tipo de movimento de câmara mais utilizado	Predominantemente sem qualquer movimento de câmara.
Movimento dentro do quadro: quantidade	Algum movimento dentro do quadro mas predominantemente pouco.

Ângulo de câmara: quantidade e tipos de ângulo utilizados

Plano 1	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 2	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 3	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 4	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 5	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 6	Ângulo 3/4
Plano 7	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 8	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 9	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 10	Ângulo 3/4 over the shoulder
Plano 11	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 12	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 13	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 14	Ângulo 3/4
Plano 15	Ângulo 3/4
Plano 16	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 17	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 18	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 19	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 20	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 21	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 22	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 23	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 24	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 25	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 26	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 27	Ângulo 3/4
Plano 28	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 29	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 30	ângulo 3/4

Plano 31	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 32	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 33	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 34	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 35	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 36	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 37	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 38	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 39	ângulo 3/4
Plano 40	Ângulo 3/4
Plano 41	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 42	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 43	Angulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, plongée)
Plano 44	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 45	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 46	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 47	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 48	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 49	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 50	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 51	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 52	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 53	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Tipo de ângulo mais utilizado	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Composição gráfica	Linhas verticais, direitas, simétricas, centradas, cumprindo a regra dos terços, linhas diagonais que sobem para a direita, linhas horizontais, triângulo, organização dos elementos. Utilização de perspectiva, elementos em profundidade e pontos de fuga. Foco nas personagens principais e desfoque nas personagens figurantes.

Tabela 10: Grelha de observação - caso de estudo 5

CASO DE ESTUDO 5- ANTES DA VISUALIZAÇÃO DO FILME

Ficha técnica	Género cinematográfico	Comédia
	Título do filme	<i>The Dictator</i>
	Realização/ Produção/ Edição	Realização: Larry Charles Produção: Sacha Baron Cohen, Alec Berg, Jeff Schaffer, David Mandel, Anthony Hines, Scott Rudin e Todd Schulman Edição: Greg Hayden e Eric Kissack
	Data de lançamento	2012
	País de Origem	EUA
	Duração do filme	83 minutos
	Duração da sequência (cena representativa a analisar)	1:53 min
	Marcação do tempo no filme	45:24:21-47:31:17
	Breve sinopse	Aladeen é ditador de uma República fictícia no norte de África, desde os seis anos de idade. A sua vida é dedicada a garantir que a democracia jamais chegue ao seu país. Quando a comunidade internacional suspeita que a república pretende construir uma arma nuclear, Aladeen desloca-se aos EUA. Depois de uma série de peripécias acaba por se ver sozinho nas ruas de Nova York, ameaçado de morte pelos inimigos. Entretanto conhece uma ativista pelos direitos humanos e o seu destino parece mudar.
Caracterização da sequência	Esta sequência decorre no momento em que Aladeen e o seu especialista nuclear, Nadal, se encontram a bordo de um helicóptero turístico sobre Manhattan. Nessa viagem, a sua intenção é localizar um hotel, no qual necessitam de se infiltrar para que Aladeen retorne ao poder. Neste voo, encontram-se também dois turistas que ficam apavorados com o diálogo que escutam dos companheiros de viagem. Quando Aladeen e Nadal começam a falar uma língua estrangeira, as únicas palavras que os turistas conseguem compreender estão relacionadas com terrorismo. Ao ouvirem essas palavras e verem os gestos explosivos de Aladin, os turistas interpretam essa informação de forma errada, acreditando que os amigos planeiam um atentado.	
DURANTE A VISUALIZAÇÃO DO FILME		
Análise da montagem cinematográfica		
RITMO		
Velocidade/Duração de cada plano		
Plano 1	59 frames (aprox. 2,5 segundos)	

Plano 2	92 frames (Aprox. 4 segundos)
Plano 3	45 frames (Aprox. 2 segundos)
Plano 4	72 frames (3 segundos)
Plano 5	26 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 6	33 frames (Aprox. 1,5 segundos)
Plano 7	56 frames (- de 2,5 segundos)
Plano 8	70 frames (aprox. 3 segundos)
Plano 9	32 frames (- de 1,5 segundos)
Plano 10	73 frames (aprox. 3 segundos)
Plano 11	35 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 12	149 frames (aprox. 6 segundos)
Plano 13	24 frames (1 segundo)
Plano 14	63 frames (aprox. 2,5 segundos)
Plano 15	28 frames (aprox. 1 segundo)
Plano 16	55 frames (- de 2,5 segundos)
Plano 17	52 frames (aprox. 2 segundos)
Plano 18	89 frames (aprox. 3,5 segundos)
Plano 19	40 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 20	31 frames (- de 1,5 segundos)
Plano 21	37 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 22	96 frames (4 segundos)
Plano 23	13 frames (aprox. 0,5 segundos)
Plano 24	40 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 25	34 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 26	50 frames (aprox. 2 segundos)
Plano 27	42 frames (- de 2 segundos)
Plano 28	96 frames (4 segundos)
Plano 29	30 frames (- de 1,5 segundos)
Plano 30	64 frames (aprox. 2,5 segundos)
Plano 31	18 frames (- de 1 segundo)
Plano 32	48 frames (2 segundos)
Plano 33	38 frames (aprox. 1,5 segundos)
Plano 34	41 frames (- de 2 segundos)
Plano 35	137 frames (aprox. 5,5 segundos)
Plano 36	48 frames (2 segundos)
Plano 37	67 frames (- de 3 segundos)
Plano 38	58 frames (Aprox. 2,5 segundos)
Plano 39	60 frames (2,5 segundos)

Plano 40	170 <i>frames</i> (aprox. 7 segundos)
Plano 41	79 <i>frames</i> (- de 3,5 segundos)
Plano 42	29 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 43	76 <i>frames</i> (aprox. 3 segundos)
Plano 44	59 <i>frames</i> (aprox. 2,5 segundos)
Plano 45	67 <i>frames</i> (- de 3 segundos)
Plano 46	44 <i>frames</i> (aprox. 2 segundos)
Plano 47	177 <i>frames</i> (aprox. 7,5 segundos)
Plano 48	26 <i>frames</i> (aprox. 1 segundo)
Plano 49	73 <i>frames</i> (aprox. 3 segundos)
Duração média dos planos	60,02 <i>frames</i> (Aprox. 2,5 segundos por cada plano)
Velocidade de câmara utilizada	Taxa de filmagem = Taxa de projeção (25 <i>fps</i>). Velocidade normal.
Quantidade /Número de planos utilizados numa cena	49 planos
Quantidade /Número de cortes utilizados numa cena	48 cortes
Tipos de corte utilizados	<i>Hard-cuts</i> , cortes simples, diretos.

ENQUADRAMENTO

Escalas de plano

Plano 1	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 2	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 3	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 4	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 5	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 6	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 7	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 8	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 9	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 10	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 11	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 12	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)

Plano 13	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 14	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 15	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 16	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 17	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 18	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 19	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 20	Muito grande plano, Plano de detalhe (<i>Extreme Close Up</i>)
Plano 21	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 22	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 23	Muito grande plano, Plano de detalhe (<i>Extreme Close Up</i>)
Plano 24	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 25	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 26	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 27	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 28	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 29	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 30	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 31	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 32	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 33	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 34	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 35	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 36	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 37	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 38	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 39	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 40	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 41	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 42	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 43	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 44	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 45	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 46	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 47	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 48	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 49	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)

Escala de plano mais usada	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Aberturas de plano	
Plano 1	plano médio central
Plano 2	plano médio central
Plano 3	plano médio central
Plano 4	plano médio central
Plano 5	plano médio central
Plano 6	plano médio central
Plano 7	plano médio central
Plano 8	plano médio central
Plano 9	plano médio central
Plano 10	plano médio central
Plano 11	plano fechado
Plano 12	plano médio central
Plano 13	plano médio central
Plano 14	plano médio central
Plano 15	plano médio central
Plano 16	plano médio central
Plano 17	plano médio central
Plano 18	plano fechado
Plano 19	plano médio central
Plano 20	plano fechado
Plano 21	plano fechado
Plano 22	plano fechado
Plano 23	plano fechado
Plano 24	plano fechado
Plano 25	plano médio central
Plano 26	plano médio central
Plano 27	plano fechado
Plano 28	plano médio central
Plano 29	plano médio central
Plano 30	plano médio central
Plano 31	plano fechado
Plano 32	plano fechado
Plano 33	plano médio central
Plano 34	plano fechado
Plano 35	plano médio central

Plano 36	plano fechado
Plano 37	plano fechado
Plano 38	plano médio central
Plano 39	plano médio central
Plano 40	plano médio central
Plano 41	plano médio central
Plano 42	plano fechado
Plano 43	plano médio central
Plano 44	plano fechado
Plano 45	plano médio central
Plano 46	plano fechado
Plano 47	plano médio central
Plano 48	plano médio central
Plano 49	plano fechado
Abertura de plano mais usada	plano médio central

Movimento de câmara: quantidade e tipos de movimento utilizados

Plano 1	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 2	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 3	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 4	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 5	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 6	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 7	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 8	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 9	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 10	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 11	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 12	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 13	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 14	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 15	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 16	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 17	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 18	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 19	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 20	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 21	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva

Plano 22	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 23	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 24	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 25	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 26	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 27	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 28	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 29	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 30	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 31	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 32	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 33	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 34	câmara subjetiva com panorâmica horizontal
Plano 35	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 36	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 37	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 38	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 39	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 40	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 41	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 42	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 43	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 44	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 45	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 46	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 47	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 48	quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Plano 49	sem movimento, fotografia.
Tipo de movimento de câmara mais utilizado	Quase sem movimento, ligeira câmara subjetiva
Movimento dentro do quadro: quantidade	Quase nenhum movimento dentro do quadro, durante a sequência analisada.

Ângulo de câmara: quantidade e tipos de ângulo utilizados

Plano 1	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 2	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 3	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 4	Ângulo normal ou reto (plano frontal)

Plano 5	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 6	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 7	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 8	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 9	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 10	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 11	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 12	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 13	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 14	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 15	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 16	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 17	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 18	ângulo 3/4
Plano 19	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 20	ângulo 3/4
Plano 21	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 22	ângulo 3/4
Plano 23	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 24	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 25	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 26	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 27	ângulo 3/4
Plano 28	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 29	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 30	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 31	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 32	ângulo 3/4
Plano 33	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 34	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 35	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 36	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 37	ângulo 3/4
Plano 38	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 39	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 40	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 41	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 42	Ângulo normal ou reto (plano frontal)

Plano 43	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 44	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 45	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 46	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 47	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 48	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 49	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Tipo de ângulo mais utilizado	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Composição gráfica	composições centradas, simétricas e equilibradas, linhas verticais e algumas horizontais. Triângulos. Não existe grande variação na disposição dos elementos no quadro, ao longo da sequência. Cumprimento da regra dos terços.

Tabela 11: Grelha de observação - caso de estudo 6.

CASO DE ESTUDO 6- ANTES DA VISUALIZAÇÃO DO FILME

Ficha técnica	Gênero cinematográfico	Comédia
	Título do filme	<i>Why Him?</i>
	Realização/ Produção/ Edição	Realização: John Hamburg Produção: Shawn Levy, Dan Levine, Ben Stiller e Jonah Hill Edição: William Kerr e Dean Zimmerman
	Data de lançamento	2016
	País de Origem	Cooprodução:
	Duração do filme	111 minutos
	Duração da sequência (cena representativa a analisar)	2:32 min
	Marcação do tempo no filme	58:29:10-1:01:41:11
	Breve sinopse	Durante as férias de Natal, o pai super protetor, Ned, leva a família para visitar a sua filha Stephanie Fleming, que estuda na Universidade de Stanford, na Califórnia. Ao encontrá-la entra em conflito com o namorado dela, um rapaz milionário excêntrico. Laird Mayhew tem uma vida social pouco convencional, que em nada agrada ao pai da sua namorada. Tudo se agrava quando Laird pede a mão de Stephanie em casamento.
	Caracterização da sequência	Ned, ao chegar ao quarto, aparentemente exausto e com alguma preocupação, encontra Barb numa pose sedutora. Ned repara que a mulher o tenta seduzir, no entanto o seu comportamento é estranho. Barb admite que se encontra sob o efeito de drogas, mas ainda assim não desiste das suas técnicas, completamente falhadas, de sedução. Ned começa a ficar entediado com toda a situação, impedindo Barb de cometer mais alguma loucura.

DURANTE A VISUALIZAÇÃO DO FILME

Análise da montagem cinematográfica

RITMO

Velocidade/Duração de cada plano

Plano 1	95 <i>frames</i> (aprox. 4 segundos)
Plano 2	30 <i>frames</i> (- de 1,5 segundos)
Plano 3	120 <i>frames</i> (5 segundos)
Plano 4	118 <i>frames</i> (aprox. 5 segundos)
Plano 5	196 <i>frames</i> (aprox. 8 segundos)

Plano 6	48 <i>frames</i> (2 segundos)
Plano 7	131 <i>frames</i> (aprox. 5,5 segundos)
Plano 8	91 <i>frames</i> (- de 4 segundos)
Plano 9	192 <i>frames</i> (8 segundos)
Plano 10	61 <i>frames</i> (aprox. 2,5 segundos)
Plano 11	110 <i>frames</i> (aprox. 4,5 segundos)
Plano 12	90 <i>frames</i> (- de 4 segundos)
Plano 13	117 <i>frames</i> (aprox. 5 segundos)
Plano 14	120 <i>frames</i> (5 segundos)
Plano 15	57 <i>frames</i> (aprox. 2,5 segundos)
Plano 16	84 <i>frames</i> (3,5 segundos)
Plano 17	134 <i>frames</i> (aprox. 5,5 segundos)
Plano 18	45 <i>frames</i> (aprox. 2 segundos)
Plano 19	222 <i>frames</i> (- de 9,5 segundos)
Plano 20	69 <i>frames</i> (aprox. 3 segundos)
Plano 21	44 <i>frames</i> (aprox. 2 segundos)
Plano 22	91 <i>frames</i> (- de 4 segundos)
Plano 23	34 <i>frames</i> (aprox. 1,5 segundos)
Plano 24	123 <i>frames</i> (aprox. 5 segundos)
Plano 25	164 <i>frames</i> (aprox. 7 segundos)
Plano 26	331 <i>frames</i> (aprox. 14 segundos)
Plano 27	128 <i>frames</i> (- de 5,5 segundos)
Plano 28	115 <i>frames</i> (- de 5 segundos)
Plano 29	196 <i>frames</i> (aprox. 8 segundos)
Plano 30	101 <i>frames</i> (- de 4,5 segundos)
Plano 31	68 <i>frames</i> (- de 3 segundos)
Plano 32	91 <i>frames</i> (- de 4 segundos)
Plano 33	93 <i>frames</i> (aprox. 4 segundos)
Plano 34	84 <i>frames</i> (aprox. 3,5 segundos)
Plano 35	45 <i>frames</i> (aprox. 2 segundos)
Plano 36	36 <i>frames</i> (aprox. 1,5 segundos)
Plano 37	66 <i>frames</i> (- de 3 segundos)
Plano 38	67 <i>frames</i> (- de 3 segundos)
Plano 39	21 <i>frames</i> (- de 1 segundo)
Plano 40	236 <i>frames</i> (aprox. 10 segundos)
Plano 41	161 <i>frames</i> (- de 7 segundos)
Duração média dos planos	107,9 <i>frames</i> (aprox. 4,5 segundos por cada plano).

Velocidade de câmara utilizada	Taxa de filmagem = Taxa de projeção (25 <i>fps</i>). Velocidade normal.
Quantidade /Número de planos utilizados numa cena	41 planos
Quantidade /Número de cortes utilizados numa cena	40 cortes
Tipos de corte utilizados	<i>Hard-cuts</i> , cortes simples, diretos.

ENQUADRAMENTO

Escalas de plano

Plano 1	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 2	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 3	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 4	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 5	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 6	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 7	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 8	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 9	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 10	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 11	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 12	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 13	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 14	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 15	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 16	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 17	Plano de Pormenor (<i>Insert</i>)
Plano 18	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 19	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 20	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 21	Plano de Pormenor (<i>Insert</i>)
Plano 22	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 23	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 24	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 25	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)

Plano 26	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 27	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 28	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 29	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 30	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 31	Plano de Pormenor (<i>Insert</i>)
Plano 32	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 33	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 34	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 35	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 36	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 37	Plano médio, Plano aproximado de tronco (<i>long/Medium shot</i>)
Plano 38	Plano Aproximado, grande plano (<i>Close up</i>)
Plano 39	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Plano 40	Plano Americano (<i>mid/medium long shot</i>)
Plano 41	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Escala de plano mais usada	Plano próximo, plano aproximado médio de peito (<i>Medium Close up</i>)
Aberturas de plano	
Plano 1	Plano médio central
Plano 2	Plano fechado
Plano 3	Plano médio central
Plano 4	Plano fechado
Plano 5	Plano médio central
Plano 6	Plano fechado
Plano 7	Plano fechado
Plano 8	Plano fechado
Plano 9	Plano fechado
Plano 10	Plano fechado
Plano 11	Plano fechado
Plano 12	Plano fechado
Plano 13	Plano fechado
Plano 14	Plano médio central
Plano 15	Plano fechado
Plano 16	Plano fechado
Plano 17	Plano fechado
Plano 18	Plano médio central
Plano 19	Plano fechado
Plano 20	Plano fechado

Plano 21	Plano fechado
Plano 22	Plano fechado
Plano 23	Plano médio central
Plano 24	Plano fechado
Plano 25	Plano fechado
Plano 26	Plano fechado
Plano 27	Plano fechado
Plano 28	Plano fechado
Plano 29	Plano médio central
Plano 30	Plano fechado
Plano 31	Plano fechado
Plano 32	Plano fechado
Plano 33	Plano médio central
Plano 34	Plano fechado
Plano 35	Plano fechado
Plano 36	Plano fechado
Plano 37	Plano médio central
Plano 38	Plano fechado
Plano 39	Plano fechado
Plano 40	Plano médio central
Plano 41	Plano fechado
Abertura de plano mais usada	plano médio central

Movimento de câmara: quantidade e tipos de movimento utilizados

Plano 1	lento, ligeira panorâmica vertical
Plano 2	quase sem movimento
Plano 3	sem movimento
Plano 4	sem movimento
Plano 5	sem movimento
Plano 6	sem movimento
Plano 7	quase sem movimento
Plano 8	quase sem movimento
Plano 9	lento, ligeira panorâmica vertical
Plano 10	sem movimento
Plano 11	sem movimento
Plano 12	sem movimento
Plano 13	quase sem movimento
Plano 14	sem movimento

Plano 15	lento, ligeira panorâmica vertical que segue personagem
Plano 16	quase sem movimento
Plano 17	lento, panorâmica vertical
Plano 18	sem movimento
Plano 19	rápido, dolly que acompanha personagem
Plano 20	sem movimento
Plano 21	sem movimento
Plano 22	sem movimento
Plano 23	sem movimento
Plano 24	quase sem movimento, ligeira dolly
Plano 25	sem movimento
Plano 26	quase sem movimento
Plano 27	quase sem movimento, ligeira panorâmica horizontal
Plano 28	quase sem movimento, ligeira panorâmica horizontal
Plano 29	sem movimento
Plano 30	quase sem movimento
Plano 31	sem movimento
Plano 32	sem movimento
Plano 33	sem movimento
Plano 34	quase sem movimento
Plano 35	rápido, dolly que acompanha personagem
Plano 36	quase sem movimento
Plano 37	sem movimento
Plano 38	rápido, dolly que acompanha personagem
Plano 39	rápido, dolly que acompanha personagem
Plano 40	lento, ligeira panorâmica horizontal
Plano 41	lento, dolly que acompanha a personagem
Tipo de movimento de câmara mais utilizado	Predominantemente sem qualquer movimento, ou movimento ligeiro e lento.
Movimento dentro do quadro: quantidade	Algum movimento dentro do quadro (mas pouco), durante a sequência analisada.

Ângulo de câmara: quantidade e tipos de ângulo utilizados

Plano 1	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 2	Ângulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, plongée)
Plano 3	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 4	Ângulo 3/4
Plano 5	Ângulo normal ou reto (plano frontal)

Plano 6	Ângulo 3/4
Plano 7	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 8	Ângulo 3/4
Plano 9	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 10	Ângulo 3/4
Plano 11	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 12	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 13	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 14	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 15	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 16	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 17	Angulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, plongée)
Plano 18	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 19	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 20	Angulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Plano 21	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 22	Angulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Plano 23	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 24	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 25	Angulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Plano 26	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 27	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 28	Ângulo 3/4
Plano 29	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 30	Angulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Plano 31	Angulo baixo, (<i>low-angle</i> , contra-picado, contre-plongée)
Plano 32	Ângulo 3/4
Plano 33	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 34	Angulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Plano 35	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 36	Angulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Plano 37	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 38	Ângulo 3/4
Plano 39	Angulo extremo (<i>extreme-angle</i> , <i>birds-eye view</i>)
Plano 40	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Plano 41	Angulo alto, (<i>high-angle</i> , plano picado, plongée)
Tipo de ângulo mais utilizado	Ângulo normal ou reto (plano frontal)
Composição gráfica	Composições centradas, simétricas e equilibradas. As linhas são horizontais e verticais simétricas, convergindo para o mesmo plano de fuga sobretudo nos planos gerais abertos. Verifica-se a existência de algumas linhas curvas e triângulos, com composições em T. Os elementos encontram-se organizados no espaço, existindo um equilíbrio em relação à disposição dos volumes e massas. Cumprimento da regra dos terços.