

## Os segredos da montagem: uma abordagem da sequência da boate em John Wick - De volta ao jogo<sup>1</sup>

Karen Gabrielli de Lima MESSIAS<sup>2</sup>

Carina Aparecida Paraizo SILVA<sup>3</sup>

Isabelle Silva de OLIVEIRA<sup>4</sup>

Samuel Santos SOBRINHO<sup>5</sup>

Valter Francisco dos Santos JÚNIOR<sup>6</sup>

Betânia Maria Vilas Boas BARRETO<sup>7</sup>

Rodrigo Bomfim OLIVEIRA<sup>8</sup>

Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, Bahia

### RESUMO

Neste estudo, pretende-se entender a construção da linguagem audiovisual com a intenção de visualizar e analisar a construção de sentidos da montagem do filme. Além disso, identificar como a *mise-en-scène* junto à montagem cinematográfica produz camadas de sentidos na sequência escolhida do filme John Wick: De volta ao jogo. Para isso, foram utilizados como base teórica as postulações de Mascelli (2010), recursos visuais para as suturas de montagem estabelecidas por Nogueira (2010), relações gráficas partindo das premissas de Bordwell e Thompson (2013), abordagem da teoria da montagem durante a narrativa e a estética presente em Eisenstein (2002) e Amiel (2010), mas também contendo outros autores como Leone (2005), Murch (2004) e Zettl (2017) para traçar os elementos presentes no longa-metragem.

**PALAVRAS-CHAVE:** análise fílmica; montagem; *mise-en-scène*; John Wick.

### INTRODUÇÃO

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ04 – Comunicação Audiovisual da Intercom Júnior – XX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso Comunicação Social - Rádio, TV e Internet, e-mail: [kglmessias.rti@uesc.br](mailto:kglmessias.rti@uesc.br)

<sup>3</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso Comunicação Social - Rádio, TV e Internet, e-mail: [capsilva.cos@uesc.br](mailto:capsilva.cos@uesc.br)

<sup>4</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso Comunicação Social - Rádio, TV e Internet, e-mail: [isoliveira.rti@uesc.br](mailto:isoliveira.rti@uesc.br)

<sup>5</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso Comunicação Social - Rádio, TV e Internet, e-mail: [ssantos.rti@uesc.br](mailto:ssantos.rti@uesc.br)

<sup>6</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso Comunicação Social - Rádio, TV e Internet, e-mail: [vfsantos.rti@uesc.br](mailto:vfsantos.rti@uesc.br)

<sup>7</sup> Orientadora do trabalho. Professora titular do Curso de Comunicação Social - Rádio, TV e Internet, e-mail: [bmvbbarreto@uesc.br](mailto:bmvbbarreto@uesc.br)

<sup>8</sup> Orientador do trabalho. Professor do titular Curso de Comunicação Social - Rádio, TV e Internet, e-mail: [rboliveira@uesc.br](mailto:rboliveira@uesc.br)

---

O presente artigo visa analisar uma sequência do filme estadunidense John Wick: De Volta ao Jogo, tendo por título original apenas “John Wick” dirigido por Chad Stahelski e David Leitch com o roteiro de Derek Kolstad. A trama cinematográfica foi lançada no Brasil em 2014 com duração de 101 minutos. O longa-metragem é considerado um filme *neo-noir* de ação e suspense com uma franquia de quatro filmes, sendo que o último foi lançado em 2023.

O enredo conta a história de John Wick, assassino de aluguel ligado à máfia russa, o qual após a morte de sua esposa, recebe um cachorro como presente para ajudá-lo a lidar com o luto. Contudo, John tem sua casa invadida por Iosef Tarasov, que rouba o seu carro, um símbolo de sua vida passada e mata o cachorro, o qual foi o último presente de sua amada. Enfurecido, John decide retornar ao mundo do crime para se vingar a despeito do desconhecimento de Iosef que mexera com um dos assassinos mais temidos da organização em que John fazia parte.

A montagem é apontada por Nogueira (2010) como uma forma de assegurar a continuidade e a inteligibilidade de uma ação ou acontecimento, por isso torna-se necessário ocorrer a planificação da sequência. Sendo assim, a planificação dita como necessária por este autor, consiste em delinear o enredo propondo uma justificativa para os tipos de planos escolhidos. Além disso, é perceptível que a montagem permite contextualizar, a partir da ligação entre os planos e os cortes, a narrativa fílmica.

Com isso, a análise foi feita na sequência que possui quatro cenas e tem seis minutos e um segundo de duração, de 48:57 até 54:48, conhecida como sequência da boate (*nightclub*), na qual o protagonista com armas de fogo e arma branca está numa busca implacável por Iosef Tarasov dentro de uma boate para executar sua vingança. A sequência pode ser dividida em três blocos, sendo o primeiro John eliminando os guardas na parte das piscinas da boate até manter o contato visual com Iosef e iniciar a perseguição. O segundo bloco ocorre com John correndo atrás de Iosef na parte de cima da balada, passando pelo público e eliminando os guardas presentes. Porém o terceiro desenrolou-se com John jogado pela parte de cima da boate pela segurança e indo para parte externa da boate percebendo que Iosef não se encontrava mais ali.

## Estrutura da *mise-en-scène* com a blocagem da sequência

Durante a sequência, as cores em tons escuros durante a caça do protagonista ao antagonista, determina um padrão auxiliar para capturar a atenção dos espectadores ao distribuir a ação nos ambientes presentes na boate. A composição das cores (preto, azul escuro, vermelho e roxo) cria uma atmosfera de tensão e suspense, como na imagem 1. Por outro lado, no momento em que o antagonista consegue despistar o protagonista, na imagem 2 e 3, há suavização das cores azul, vermelho e roxo. Para Heller (2021) as cores escuras permitem criar uma atmosfera misteriosa e sombria, enquanto a suavização delas podem proporcionar a tranquilidade. Portanto, a alteração das cores além de alívio, dá impressão de que há uma pausa na ação frenética.



Imagem 1- John entrou na área da piscina sem ser notado pelos seguranças.



Imagem 2- Iosef fugindo da boate.



Imagem 3- John matando um segurança.

As três imagens acima possibilitam constatar a relação gráfica pela diferença dos elementos da *mise-en-scène* (cenário, figurino e iluminação) os quais fornecem

---

interação entre os planos e ilimitadas variedades de montagem. Nesse sentido, Bordwell e Thompson (2013) esclarecem que:

Em resumo, a montagem, ao juntar dois planos, permite a interação, por meio de similaridade e diferença, das qualidades puramente pictóricas desses dois planos. Os quatro aspectos da mise-en-scène (iluminação, cenário, figurino e comportamento das figuras no espaço e no tempo) e a maioria das qualidades cinematográficas (fotografia, enquadramento e mobilidade de câmera) fornecem, todos eles, elementos gráficos potenciais. Portanto, todo plano oferece possibilidades para a montagem puramente gráfica e todo corte cria algum tipo de relação gráfica entre dois planos. (Bordwell e Thompson, 2013, p. 353).

Por esta concepção, verifica-se um contraste suave para a obtenção da continuidade. Outrossim, é notório o uso de similaridade gráfica entre planos e figurinos dos personagens envolvidos na trama.

### **Corte ideal, unidade de montagem e plano-guia**

O longa-metragem é enfatizado como *in media res* - produto audiovisual que começa pelo final do enredo e as sequências seguintes servem como explicação. Na cena na qual John Wick entra na pista de dança, os cortes são rápidos e precisos, refletindo a urgência e a intensidade do confronto. Murch (2004) argumenta que o corte perfeito é aquele que ocorre de maneira quase imperceptível ao espectador, mas ao mesmo tempo, mantém a continuidade emocional e narrativa da história. Dessa forma, no início da sequência, a música “*Think*”<sup>9</sup> estabelecia uma atmosfera de tranquilidade que é quebrada subitamente pela música frenética “*John Wick Mode*” intensificando a urgência da sequência - exemplo de como a transição sonora pode amplificar o ritmo frenético das cenas de combate. Além disso, continuando em Murch (2004), o corte de ação é frequentemente utilizado nesta sequência, na qual a ação inicia em um plano e é continuada em outro. Essa técnica ajuda a manter a continuidade do movimento e o ritmo acelerado da perseguição.

A unidade de montagem fílmica nesta sequência em específico é centrada em torno da ação rápida e da reação imediata, permitindo que o espectador possa seguir

---

<sup>9</sup> Música da dupla anglo-alemã, Christina Wood e Cicely Goulder, formada em 2013.

facilmente a ação, mas também sinta o impacto emocional do que está acontecendo. O uso de luzes estroboscópicas, som ambiente alto e cortes rápidos contribuem para uma experiência imersiva do espectador, na qual o expediente da montagem não só narra visualmente uma história, mas também a enfatiza emocionalmente.

Por outro lado, Leone (2005, p. 55) afirma que o plano-guia é “um plano bastante aberto no qual a marcação cênica completa será registrada”. Nesse caso, encontra-se o plano-guia ou tomada-guia nos primeiros 20 segundos da sequência que estabelecem a expectativa de John e Yosef se encontrarem. Pois no momento em que John Wick observa alguém ao longe, e usando o *eye trace* que, segundo Bordwell e Thompson (2013) trata-se do caminho que o espectador faz com os olhos em uma sequência, com a câmera o seguindo enquanto se desloca para a direita, revela posteriormente o antagonista em contraplano e em um plano mais amplo. A saída de John da tela pela lateral esquerda sugere o início da ação, interrompida momentaneamente por um *cross cut*, o qual para Bordwell e Thompson (2013) são cortes rápidos de cenas que se alternam e desloca a narrativa para longe da ação principal.

### Perspectivas visuais

Um recurso que facilita a percepção dos ambientes observados e transitados pelo protagonista é o uso do aspecto *CinemaScope*. Para Alessandro (2017), este recurso tem como objetivo fornecer uma visão ampla dos locais, o que a sequência alcança com êxito, mesmo em planos intermediários.

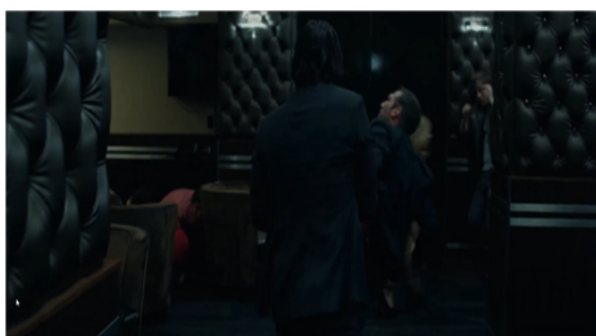
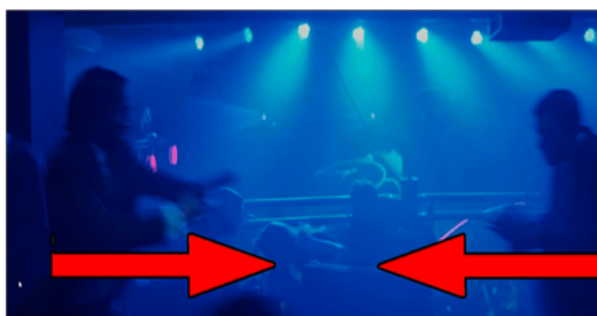


Imagem 4- Aspecto *CinemaScope* fornece visão ampla de espaço a ser transitado pelo protagonista, mesmo em plano médio do mesmo.

No que tange à planificação, considerando a abordagem de Nogueira (2010) a planificação explica a utilização dos planos e auxilia a compreender o enredo. Assim a sequência se utiliza da variedade e de alternância de planos, de acordo com os objetivos de cada *take* ou fragmento.

Planos mais fechados são usados em momentos de “luta corporal” (coreografia), com o intuito de mostrar ações do protagonista e dos antagonistas de forma mais visível e impactante (como exemplos, o “pisão” no pé em 50:35 e o tiro no olho em 52:29), bem como expressões faciais em reação a ações da “oposição”. Há momentos em que se abre a planificação, com o intuito de mostrar consequências de ações dos “lutadores” no espaço ao redor deles, como em 50:00-50:04, momento em que um dos antagonistas levanta o protagonista e o atira contra um móvel (a ação é iniciada em plano médio e a consequência é mostrada em plano conjunto). Neste caso, se a consequência fosse mostrada em um plano mais fechado, o impacto da ação seria “reduzido”, sem falar na perda de noção de espaço do espectador, proporcionada por essa abertura de plano.

À medida que ocorre a perseguição no clube, é possível notar a direcionalidade falada por Zettl (2011) que examina como a composição dos elementos visuais, como linhas verticais que podem sugerir força e estabilidade, além de linhas horizontais que podem transmitir calma e tranquilidade guiando assim o espectador. A verticalidade e horizontalidade seja subindo em escadas, saltando para níveis superiores do ambiente ou caindo ou sendo derrubados nos takes de luta intensa, guiam os movimentos dos personagens, bem como influenciam a fluidez e a intensidade da ação com o aumento da tensão e do suspense. Por outra perspectiva, percebe-se vetores “opostos convergentes”, nas várias ocasiões em que o protagonista vai de encontro aos antagonistas secundários e os confronta, presente na imagem 5.



---

Imagem 5- Opostos convergentes: protagonista e antagonista vêm de direções opostas, se dirigindo a um mesmo ponto, indo de encontro um ao outro.

Ademais, pela construção do espaço-tempo delineado, dito por Nogueira (2010) como o entendimento do antes e depois dos planos dentro do ambiente que se passa a narrativa, existem momentos em que os antagonistas ainda não apareceram na tela e momentos nos quais é difícil saber para onde o protagonista está olhando (pelo mesmo se encontrar em ângulo reverso, de costas, por exemplo) e identifica-se o vetor de índice como a utilização da “arma”. Para Zettl (2011, p. 385): “Todos os tipos de vetores desempenham um papel significativo em obter e preservar a continuidade das tomadas e em manter intacto o mapa mental do espectador dentro e fora do espaço da tela”. Logo, a “arma” que John impunha na imagem 6 e 7 para tentar matar Yosef é um vetor crucial na obtenção e na manutenção do mapa mental da sequência.

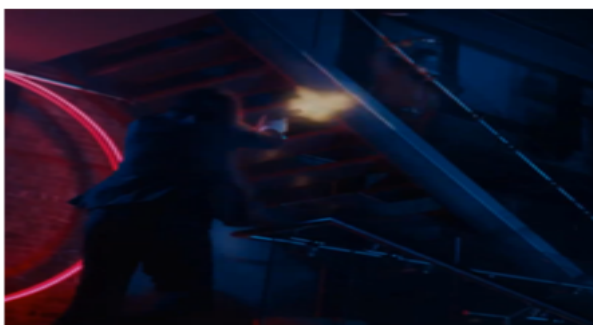


Imagem 6- Vetor de índice “arma” evidencia a direção do olhar do protagonista, mesmo ele estando de costas.



Imagem 7- O mesmo vetor mostra a direção onde está um antagonista que ainda não apareceu em cena.

### **Tipologia da montagem**

Embasando-se nas teorias de montagem de Amiel (2010), o filme é categorizado

como montagem narrativa, pois a montagem é um processo criativo que transcende a mera colagem de imagens sendo uma ferramenta poderosa para a construção de significado.

[...] o princípio dos filmes narrativos, que atraem não apenas porque os temas são exóticos, ou as acções espectaculares, mas porque a história tem o espectador suspenso e paralelamente impõe-se essa «escrita filmica» que consiste em ligar os planos entre si, em dar a cada um deles um equilíbrio tal que só possam ser considerados e compreendidos na continuidade da sua sucessão. (Amiel, 2010, p. 22).

Seguindo a visão de Amiel (2010), o filme se encaixa como montagem narrativa devido à utilização da continuidade temporal e espacial para contar uma história linear e coesa, subordinando-se à narrativa para criar uma fluidez e facilitar a imersão do espectador na história com planos curtos e médios privilegiando a ação e o diálogo como elementos centrais da trama. Ademais, nas perspectivas dramáticas, a montagem corrobora para a construção de suspense e tensão com a justaposição de imagens e sons, a edição rápida e frenética cria uma sensação de urgência e perigo. Enquanto a trilha sonora composta por músicas eletrônicas e percussivas intensifica o impacto emocional das cenas, a montagem também é utilizada para revelar informações gradativas, mantendo o espectador em suspense e engajado na história.

Apesar da predominância da montagem narrativa, o filme também apresenta elementos de montagem discursiva, como a justaposição de imagens que podem ser interpretadas de diversas maneiras, convidando o espectador a refletir sobre o significado do filme.

Justapondo duas realidades a priori sem medida comum, esta montagem que «se torna discurso», e que poderíamos, portanto, chamar de forma mais ampla «montagem discursiva», obriga cada uma destas realidades a assumir um sentido novo, a ser olhada de outra forma, a entrar na lógica de uma significação diferente. (Amiel, 2010, p. 49).

Através da utilização de técnicas e recursos cinematográficos, a montagem contribui para a imersão do espectador na história, contribuindo na construção da atmosfera do filme e para a transmissão da sua mensagem. Logo, ainda em diálogo com Amiel (2010), as realidades transmitidas no longa metragem assumem significados lógicos, os quais são respondidos ao longo das cenas. A combinação de elementos da montagem narrativa com toques de montagem discursiva cria um estilo visual elegante,



---

minimalista e simbólico.

O filme também se encaixa na montagem elíptica, ao expor pequenas passagens de tempo com volta ao passado pelos *flashbacks* (analepse) em resposta às atitudes agressivas e a sede de vingança de John, conforme Bordwell e Thompson (2013). Este tipo de montagem permite reforçar as relações temporais, o qual ajuda a controlar o tempo de ação que ocorre no presente com a perseguição, mas também compreender as influências do passado e as implicações para o futuro dos personagens envolvidos. Sobretudo, a relação temporal não ocorre somente com os *flashbacks* vislumbrados no tempo 16:03 até 16:19 fora da sequência estudada, mas também com o *cutaway*, expediente que segundo Bordwell e Thompson (2013) trata-se de um corte que complementa a ação principal, presente no minuto 49:11 a 49:17 o qual apresenta a calmaria dos seguranças em uma parte da boate e na outra parte John matando seus inimigos furtivamente.

A posteriori, a montagem paralela descrita por Mascelli (2010) e notada no filme, é a construção de espaços variados com a alternância entre eles. Tal premissa possibilita entender a relação espacial por meio da concepção de Bordwell e Thompson (2013), utilizando a montagem para fazer uma relação entre ações que ocorrem em lugares separados, como é o caso do filme completo que intercala a visão de John e a visão de Yosef. Vale ressaltar que essa técnica existe e é amplamente utilizada desde os primórdios do cinema.

Sob outra ótica, os princípios da montagem cinematográfica estão presentes e influenciam a narrativa, a estética e a experiência do espectador. Na perspectiva de Eisenstein (2002) cabe afirmar que o longa-metragem se enquadra na montagem métrica, rítmica e tonal, unindo o ritmo da trilha com a ação, como também aos elementos da mise-en-scène. Essa abordagem é vista no minuto 51:11 a 51:47, quando John entra na pista de dança e continua na tentativa de chegar a Iosef, sendo usado o *raccord* de plano e contraplano<sup>10</sup>, trilha sonora mais alta, *raccord* de direção<sup>11</sup>, *raccord*

---

<sup>10</sup> Murch (2004) explica que se refere a continuidade entre dois planos que mostram perspectivas opostas. Quando um personagem é mostrado falando (plano), o próximo plano geralmente mostra a reação do outro personagem (contraplano).

<sup>11</sup> Murch (2004) assegura que se um personagem está andando da esquerda para a direita em um plano, no próximo plano ele deve continuar andando na mesma direção.

de olhar<sup>12</sup> e *eye trace*. Esses recursos reforçam o indício de próximo conflito do protagonista com os seguranças da boate e maior proximidade com o antagonista Iosef.

É notória na obra a presença da montagem métrica “o critério fundamental desta construção são os comprimentos absolutos dos fragmentos”, (Eisenstein, 2002, p.79). Nesse caso, a duração dos planos é cuidadosamente manipulada para criar ritmo e tensão, as cenas de ação aceleradas são intercaladas com momentos de calma reflexão, intensificando o impacto emocional. Nesse contexto, há uma padronização de extensão de plano e sons os quais correspondem a relação rítmica exposta por Bordwell e Thompson (2013).

Normalmente a montagem métrica e a rítmica andam juntas e em John Wick não é diferente, a acentuação dos planos através de cortes rápidos e uso de música percussiva contribui para a adrenalina e o frenesi das sequências de luta. Sobre a montagem rítmica Eisenstein (2002) assegura que a tensão formal pela aceleração é aqui obtida abreviando-se os fragmentos não apenas de acordo com o plano fundamental, mas também pela violação deste plano.

Aprofundando-se nas teorias Eisensteiniana ainda existem traços das montagens tonal, e atonal. A montagem tonal é percebida a partir da trilha sonora, da fotografia e da edição que são empregadas de forma a criar uma atmosfera consistente ao longo do filme, a música pulsante e os efeitos sonoros intensificam a energia das cenas de ação, enquanto a paleta de cores escuras e sombrias contribui para a atmosfera sombria e melancólica do mundo do filme.

### **Recursos sonoros gerais**

A construção sonora leva o espectador a imergir no mundo sombrio do protagonista. A maestria com que o diretor Chad Stahelski e o compositor Tyler Bates utilizam os sons diegéticos e não-diegéticos torna-o um *thriller* de ação visceral e envolvente. Portanto, o filme de forma geral é construído a partir de sons *on-track* definidos por Shum (2008), os *sons on-track* são sons que estão presentes e podem ser ouvidos, se dividindo nas duas grandes regiões a diegética e a não-diegética.

---

<sup>12</sup> Bordwell e Thompson (2013) conhecem como corte de ponto de vista. Utilizado para manter a continuidade do ponto de vista entre os planos. Quando um personagem olha para algo fora de quadro, o próximo plano mostra o que o personagem está vendo.

---

A não-diegética refere-se a tudo aquilo que é sobreposto ao plano da narrativa. Por exemplo, músicas incidentais e as narrações em off. A região não-diegética é frequentemente planejada para criar “climas” específicos, causar impacto, surpreender, criar “tensão e relaxamento”. Já a diegética está relacionada diretamente aos acontecimentos apresentados e subdivide-se em visível e acusmática. A visível contém os sons onscreen, isto é aqueles cujas fontes [...] podem ser vistas na tela. A região acusmática, por outro lado, reúne os sons offscreen, responsáveis pela delimitação da extensão do ambiente sonoro. (Shum, 2008, p. 1129).

As definições de Shum (2008) são empregadas com os sons diegéticos das armas e os ruídos ensurdecidos dos tiros traça a assinatura sonora de John, pois cada disparo ecoa com peso e significado para transmitir a brutalidade e o perigo do submundo dos assassinos. A precisão e a variedade dos sons das diferentes armas contribuem para a verossimilhança das cenas de ação. O cuidado com cada localidade do filme para que possuísse sua própria paleta sonora contribui com a imersão do espectador no mundo do protagonista, a chuva torrencial em Nova York, os sons da boate e do Hotel Continental contrastam com a violência brutal do mundo exterior, reforçando a dualidade do universo de John Wick. O ronco dos motores dos carros e motos, especialmente o Mustang de John, transmite a adrenalina e a velocidade das perseguições, enquanto as sirenes da polícia aumentam o senso de urgência e perigo, os diálogos compostos por falas curtas e precisas dos personagens transmitem ainda a frieza e o profissionalismo dos assassinos.

Os sons não-diegéticos como a trilha sonora composta por Tyler Bates é a alma sonora do filme, suas melodias orquestrais, sombrias e melancólicas acompanham as cenas de ação, intensificando a tensão e o drama. Nos momentos de suspense essas melodias são pontuadas por notas dissonantes e percussivas, enquanto em cenas reflexivas ou emocionantes, como a morte de Helena, a música se torna mais suave e melancólica. Ademais, os efeitos sonoros presentes nas cenas, como batidas cardíacas, respiração ofegante e ossos quebrando, são utilizados para amplificar a brutalidade e o impacto das cenas de luta e tiroteio elevando o nível de realismo da violência, tornando-a ainda mais impactante.

Todos os sons citados acima assumem o papel de narradores, guiando o espectador pela história e fornecendo informações sobre o ambiente, as ações dos personagens e seus estados emocionais. A música, em particular, contribui para criar

momentos de melancolia e reflexão, enquanto os efeitos sonoros amplificam a brutalidade da violência. Esses recursos sonoros contribuem para a estética *neo-noir* do filme, criando uma atmosfera sombria e misteriosa. A trilha sonora orquestral e os efeitos sonoros percussivos dão ao filme um tom clássico, enquanto os sons diegéticos dos ambientes urbanos e dos submundos dos assassinos reforçam a realidade crua e violenta do universo de John Wick.

### **Considerações finais**

Através da análise aprofundada dos elementos de montagem, é revelado como a edição coreógrafa a jornada emocional de John Wick, transportando o espectador para o centro da ação e possibilita a experiência sensorial completa. Com a *mise-en-scène* cuidadosamente planejada conectada a combinação de plano-guia, corte ideal, direcionalidades, vetores e temporalidade, além da utilização estratégica de recursos como montagem narrativa, montagem discursiva, montagem elíptica, montagem paralela e os recursos sonoros gerais destacados, intensificam a carga emocional da narrativa o qual se desenrola de forma fluida, tensa e emocionante.

Ademais, tanto na sequência analisada quanto o filme completo é notório a aplicação das teorias dos estudiosos da montagem cinematográfica, mesmo que de forma parcial. Como no caso de Eisenstein (2002) que embora o filme não se alinhe totalmente com todas as nuances das suas teorias, observando a montagem métrica, rítmica, tonal e atonal, reflete sua influência na linguagem cinematográfica contemporânea.

Em suma, o filme John Wick: De volta ao jogo traz personagens sombrios e desesperados por vingança característicos do gênero *neo-noir*. Por outra perspectiva, concilia a dificuldade de passar pelo luto, ou seja, existem dois mundos que estão em constante diálogo. A *mise-en-scène* e a montagem acompanham os sentimentos esperados como o silêncio para o emprego do drama, sons ambientes e trilhas sonoras de ação frenética a fim de mudar o tom das cenas. Dessa maneira, o longa-metragem analisado teve aceitação do público e continua a corresponder as expectativas.

### **REFERÊNCIAS**

- AMIEL, Vincent. **Estética da montagem**. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2010.
- BORDWELL, D. THOMPSON, K. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas: Editora Unicamp e Edusp, 2013.
- EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- HELLER, E. **A psicologia das cores**: Como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Ed. Olhares, 2021.
- LEONE, E. **Reflexões sobre a montagem cinematográfica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.
- MASCELLI, J. **Os cinco cs da cinematografia**. São Paulo: Summus Editorial, 2010.
- MURCH, W. **Num piscar de olhos**: a edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2004.
- NOGUEIRA, L. **Planificação e montagem**. Covilhã: [s.l.] Livros LabCom, 2010.
- SHUM, Lawrence R. **Pesquisa e Produção de Áudio para Sistemas Hipermediáticos**. A Criação e a Sistematização de Elementos Sonoros em Estruturas de Navegação Não Lineares. Dissertação de mestrado em Comunicação e Semiótica defendida na PUC-SP. Orientador: Prof. Dr. Sérgio Bairon, 2008.
- ZETTL, H. **Funções e Princípios da Edição**. Manual de Televisão. São Paulo: Cengage Learning, 2011.