**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA**
**CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES**
**COMUNICAÇÃO EM MÍDIAS DIGITAIS**

GABRIEL FÉLIX QUEIROZ

**PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

# "MONTAGEM E CONFLITO: APLICAÇÃO DOS PRINCÍPIOS EISENSTEINIANOS NA PRODUÇÃO DE TRAILERS DE ESPORTES DE COMBATE"

JOÃO PESSOA
2026

GABRIEL FÉLIX QUEIROZ

# "MONTAGEM E CONFLITO: APLICAÇÃO DOS PRINCÍPIOS EISENSTEINIANOS NA PRODUÇÃO DE TRAILERS DE ESPORTES DE COMBATE"

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação em Mídias Digitais.
Orientador: Prof. Dr. Alexandre Vieira Maschio

JOÃO PESSOA
2026

**Catalogação na publicação**
**Seção de Catalogação e Classificação**

Q3m Queiroz, Gabriel Felix.
"Montagem e conflito: aplicação dos princípios eisensteinianos na produção de trailers de esportes de combate" / Gabriel Felix Queiroz. - João Pessoa, 2026.
50 f. : il.

Orientador: Alexandre Vieira Maschio.
TCC (Especialização) - Universidade Federal da Paraíba/Centro de Ciências humanas, Letras e Artes, 2026.

1. Audiovisual. 2. Cinema. 3. Boxe. I. Maschio, Alexandre Vieira. II. Título.

UFPB/CCHLA CDU 316.772.5

Elaborado por MARIA DE FATIMA HENRIQUE JORGE MAIA - CRB-15/392

## AGRADECIMENTOS

Expresso minha profunda gratidão ao Professor Alexandre Vieira Maschio, cujo suporte técnico e pedagógico foi fundamental para a viabilização desta pesquisa. Suas orientações foram decisivas para a compreensão da relevância do referencial teórico e da sólida construção conceitual, elementos que conferiram o rigor necessário ao desenvolvimento dos produtos aqui apresentados.

Ao Professor Alberto Ricardo Pessoa, orientador que me deu a iniciativa de falar sobre as artes marciais em minha área de trabalho como produtor audiovisual, agradeço pelo acompanhamento e retorno ao projeto. Sua capacidade de articular materiais teóricos complexos e sua ênfase na diversidade de conteúdos foram indispensáveis para o amadurecimento desta monografia desde as suas fases iniciais.

À minha família, em especial à Raquel Coelho Félix e à minha irmã, Raiane Coelho Félix, manifesto meu reconhecimento pelo apoio incondicional. À minha noiva, Cindy Araújo, agradeço pelo incentivo constante e pela compreensão durante as exaustivas jornadas de estudo, sendo um pilar essencial para a concretização deste projeto. Aos amigos e demais familiares que acompanharam minha trajetória ao longo de toda a graduação, deixo meu sincero agradecimento. O suporte recebido durante o cumprimento da grade curricular foi o que me permitiu superar os desafios acadêmicos e chegar a este momento de conclusão.

Por fim, este trabalho é fruto não apenas de esforço intelectual, mas de uma profunda afeição e paixão pelo esporte, temática que norteia meu interesse acadêmico e profissional, e que encontrou nesta pesquisa o espaço ideal para sua sistematização científica.

## RESUMO

Esta pesquisa investiga a aplicabilidade dos princípios da montagem e o conceito de "conflito" formulados por Sergei Eisenstein na produção audiovisual contemporânea, especificamente em trailers de esportes de combate (Boxe e MMA). O objetivo central é analisar como a montagem e uso de planos diferentes junto a colisão de imagens podem potencializar a narrativa dramática e a percepção sensorial do espectador em conteúdos de alta intensidade física. Metodologicamente, o trabalho caracteriza-se como uma pesquisa-ação de natureza qualitativa, integrando o referencial teórico clássico da montagem russa às tecnologias emergentes de produção. Os resultados demonstram que a aplicação das categorias de montagem eisensteiniana rítmica, tonal e intelectual não apenas preserva a clareza informativa do evento esportivo, mas eleva o trailer a um patamar estético que traduz a visceralidade do combate em várias linguagens diferentes. Conclui-se que a simbiose entre a teoria cinematográfica tradicional e as ferramentas digitais modernas oferece novas possibilidades para a linguagem audiovisual nas mídias digitais.



**Palavras-chave:** Montagem; Cinema; Boxe; Audiovisual; Inteligência Artificial; Cinematografia.

## ABSTRACT

This research investigates the applicability of the principles of montage and the concept of "conflict" formulated by Sergei Eisenstein in contemporary audiovisual production, specifically in combat sports trailers (Boxing and MMA). The main objective is to analyze how montage and the use of different shots, along with the collision of images, can enhance the dramatic narrative and the viewer's sensory perception in content of high physical intensity. Methodologically, the study is characterized as a qualitative action research, integrating the classical theoretical framework of Russian montage with emerging production technologies. The results demonstrate that the application of Eisenstein's rhythmic, tonal, and intellectual montage categories not only preserves the informative clarity of the sporting event but also elevates the trailer to an aesthetic level that translates the visceral nature of combat across various languages. It is concluded that the symbiosis between traditional cinematographic theory and modern digital tools offers new possibilities for audiovisual language in digital media.



**Keywords:** Film Montage; Boxing; Artificial Intelligence; Audiovisual; Cinematography.

# LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Interface do site downloader de vídeos do Youtube.....20
FIGURA 2 – Página com configurações para baixar vídeos do Youtube..... 21
FIGURA 3 – Interface do software adobe premiere retirada da aba “projetos” com organização das pastas..... 21
FIGURA 4 – Interface do Adobe Premiere Pro: Aba “Sequências” para criação de aspectos técnicos do projeto.....22
FIGURA 5 – Timeline (montagem final) do projeto “Crawford Vs Canelo” destacando os momentos chave apoiado com trilha e efeito sonoros..... 23
FIGURA 6 – Imagens do atleta Charles do “Bronx” Oliveira abaixo, acima temos imagem feita em I.A de um leão, ícone popular que representa o atleta.....24
FIGURA 7 – Paralelismo visual entre Charles Oliveira e Max Holloway: representações icônicas de vitória e consagração.....25
FIGURA 8 – Geração de imagens via IA generativa na ferramenta Flow: processo de criação de elementos simbólicos para composição do trailer.....26
FIGURA 9 – Interface do software Adobe Premiere Pro: organização da timeline e estruturação dos blocos narrativos (introdução, desenvolvimento e clímax). 27
FIGURA 10 – Detalhe da timeline no software Adobe Premiere Pro: aplicação da montagem métrica e sincronização entre cortes e efeitos sonoros (SFX)..... 28
FIGURA 11 – Página do site artlist.io retiradas da aba de assets sonoros (SFX).....28
FIGURA 12 – Configurações de saída no Adobe Premiere Pro 1, evidenciando a padronização técnica para difusão digital.....29
FIGURA 13 – Configurações de saída no Adobe Premiere Pro 2, evidenciando a padronização técnica para difusão digital.....30
FIGURA 14 – Configurações de saída no Adobe Premiere Pro 3, evidenciando a padronização técnica para difusão digital.....30
FIGURA 15 – Interface da plataforma YouTube: localização e seleção do trailer original

como objeto de análise..... 31
FIGURA 16 – Interface do software ElevenLabs: parametrização e síntese de voz via inteligência artificial para o projeto "Canelo vs. Crawford".....32
FIGURA 17 – Estrutura do desenho de som (sound design): visualização das trilhas e sua segmentação temporal no projeto final.....33
FIGURA 18 – Visualização da timeline no Adobe Premiere Pro: segmentação dos blocos narrativos e identificação dos pontos de virada do trailer..... 34
FIGURA 19 – Composição de unidades visuais representativas dos momentos de virada (plot twists) e mudança de clima tonal do projeto.....35
FIGURA 20 e 21 – Representação simbólica da "Coroa": uso de elementos lúdicos para estabelecer a hierarquia e o prêmio máximo no embate.....37
FIGURA 22 – Detalhe da timeline no Adobe Premiere Pro: organização da montagem rítmica em sincronia com os picos da trilha sonora e efeitos de impacto (SFX) ..... 38
FIGURA 23 – Painel de exportação no Adobe Premiere Pro: configurações de bitrate e taxa de quadros para preservação da qualidade visual em 60 FPS.....39
FIGURA 24 – Interface do software Adobe Premiere Pro: segmentação da timeline com distinção entre técnicas de slow motion (em roxo) e cortes dinâmicos de alta velocidade (em vermelho).....41
FIGURA 25 – Interface do software Adobe Premiere Pro: mapeamento de pontos de sincronia e decupagem estrutural do vídeo original na timeline do projeto..... 42
FIGURA 26 – FOTO da pré-luta Charles do Bronx contra Michael Chandler..... 42
FIGURA 27 – FOTO capturada de frame do trailer Bivol vs Beterbiev 1.....43
FIGURA 28 – FOTO capturada de frame do trailer Canelo vs Crawford..... 43

# SUMÁRIO


**1. INTRODUÇÃO** 11
**2. CARACTERIZAÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA** 12
**3. JUSTIFICATIVA** 13
**4. OBJETIVOS** 14
**4.1 Objetivo Geral** 14
**4.1.1 Produzir trailers audiovisuais originais** 14
**4.2 Objetivos Específicos** 14
**4.2.1 Identificar e sistematizar os princípios de montagem** 14
**4.2.2 Analisar padrões recorrentes de edição** 14
**4.2.3 Desenvolver um processo de edição** 14
**4.2.4 Produzir 3 trailers originais** 15
**4.2.5 Avaliar criticamente os produtos audiovisuais finais** 15
**5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA** 15
**5.1. Montagem soviética e fundamentos da linguagem cinematográfica** 15
**5.2. Audiovisual nas mídias contemporâneas** 16
**5.3. A estética dos trailers de esportes de combate** 18
**5.4. Atualizações teóricas: autores contemporâneos que revisitam Eisenstein** 19
**6. METODOLOGIA** 20
**6.1. Classificação da pesquisa** 20
**6.2. Etapas da pesquisa** 20
**Etapa 1: Revisão teórica** 20
**Etapa 2: Análise de trailers profissionais** 20
**Etapa 3: Produção dos trailers autorais** 20
**Etapa 4: Reflexão crítica** 21
**7. CORPUS DE ANÁLISE** 21
**7.1 Trailers profissionais** 21
**7.2 Materiais para produção** 21
**7.3 Procedimentos técnicos** 21
**7.4 Aplicação da teoria na prática** 21
**7.5 Considerações éticas** 21
**8. RESULTADOS** 22
**8.1 Pré-produção** 22
**8.2 Charles Oliveira vs. Holloway: ressignificação narrativa e montagem rítmica** 27
**8.3 Canelo vs. Crawford: construção narrativa e aplicação da montagem tonal** 33
**8.4 Beterbiev vs Bivol : Paralelismo e linguagem intelectual** 38
**9. ANÁLISE E FICHAS TÉCNICAS** 41
**9.1. Fichas de decupagem** 46
**10. CONCLUSÃO** 48
**REFERÊNCIAS** 50

# 1. INTRODUÇÃO

O esporte contemporâneo, sobretudo as modalidades de combate como as Artes Marciais Mistas (MMA), se firmou como um fenômeno cultural e econômico muito ligado aos meios de comunicação. A partir disso a produção audiovisual deixa de ser apenas um registro. A produção audiovisual ganha papel ativo na criação de valores simbólicos.

A produção audiovisual transforma a luta em um espetáculo narrativo, um "melodrama, programa televisivo imperdível" (MARIANTE NETO et al., 2021, p. 3230). Essa transformação não ocorre de forma espontânea. Essa transformação resulta diretamente de escolhas de estética e de narrativa, e a montagem ocupa o papel central.

A montagem, segundo Sergei Eisenstein, não se limita à simples soma ou ao encadeamento dos planos. A montagem é o processo onde a justaposição de imagens gera um sentido novo, diferente dos elementos isolados (EISENSTEIN, 2002, p. 16-17).

Para o autor, a montagem é a base da forma de fazer cinema (EISENSTEIN, 2002, p. 10-11). Ela cria conflito e choque entre imagens e sons, e isso pode causar impacto na cabeça e no coração do público (EISENSTEIN, 2002, p. 23-24). Mesmo que esses princípios tenham sido criados no começo do século XX, na minha experiência eu vejo que eles ainda são úteis quando observamos a forma como os trailers esportivos de hoje são montados.

Nos trailers de lutas, a lógica da colisão é essencial para transformar a violência física em um espetáculo audiovisual organizado. A troca entre imagens de preparo técnico, embates intensos e fragmentos da dimensão humana dos atletas cria um processo de transformar a luta, onde o confronto ganha um novo sentido como história dramática. A montagem organiza o caos do combate. A montagem funciona como quem coloca as tensões, cria as expectativas e leva ao clímax da história.

A análise do ritmo nesses produtos tem apoio nas ideias atuais de Karen Pearlman. Eu vejo que Karen Pearlman define o ritmo como a junção de tempo, energia e movimento. O ritmo nasce da combinação de tempo, energia e movimento, e o ritmo também depende de fatores como timing, pacing e a forma da trajetória (PEARLMAN, 2009). Sob essa visão, o editor assume um papel parecido com o de um coreógrafo. O editor manipula os ciclos de tensão e de liberação. O editor faz o trabalho de sincronizar a resposta sensorial do espectador com a intensidade dramática do combate que o editor apresenta.

Dessa forma, compreender a aplicação dos princípios da montagem eisensteiniana em trailers de lutas implica investigar como a organização dos fragmentos audiovisuais provoca

empatia cinestésica e engajamento emocional, levando o espectador a participar ativamente do processo de significação.

Ao usar procedimentos próximos da montagem intelectual, o trailer deixa de ser apenas uma descrição factual do evento esportivo e passa a ser uma história viva, onde o conflito, o ritmo e a emoção trabalham juntos para aumentar o impacto do espetáculo. Essa perspectiva serve de base para a análise e para a produção prática que fizemos neste trabalho, juntando a teoria clássica da montagem com as práticas atuais de edição audiovisual.

## 2. CARACTERIZAÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA

A crescente circulação de trailers e vídeos promocionais de esportes de combate em plataformas digitais consolidou uma linguagem audiovisual marcada pelo ritmo acelerado, pelo impacto visual e pela busca por engajamento imediato. Produções veiculadas por organizações como UFC e Netflix apresentam estruturas narrativas voltadas à intensificação emocional e à dramatização do confronto, adequando-se às dinâmicas de consumo rápido próprias das mídias digitais contemporâneas.

Entretanto, apesar de sua eficácia comunicacional e mercadológica, observa-se que os processos de montagem empregados nesses trailers são, em grande medida, conduzidos de forma intuitiva ou por padrões de fórmula, com pouca problematização teórica acerca das escolhas estéticas e narrativas que os sustentam.

A montagem, elemento central na construção do sentido audiovisual, é frequentemente tratada apenas como recurso técnico, desvinculada de fundamentos conceituais mais profundos da linguagem cinematográfica.

Além disso, destaca-se a teoria da montagem desenvolvida por Sergei Eisenstein, cuja abordagem compreende a justaposição de planos como um processo dialético baseado no conflito, no choque e na colisão entre imagens, capazes de gerar novos significados e provocar respostas emocionais no espectador.

Embora formulados no contexto do cinema soviético do início do século XX, esses princípios demonstram potencial aplicativo para a compreensão e a experimentação da linguagem audiovisual contemporânea, especialmente em produtos que dependem da intensificação dramática e da construção de expectativa, como os trailers de esportes de combate.

Diante disso, emerge a seguinte questão de pesquisa: Como aplicar princípios Eisensteinianos de montagem na produção de trailers esportivos de combate?

## 3. JUSTIFICATIVA

A produção audiovisual voltada para esportes de combate consolidou-se, nos últimos anos, como um dos formatos de maior alcance nas plataformas digitais, especialmente em ambientes orientados por alta rotatividade de conteúdo, como redes sociais e serviços de streaming.

Nesse cenário, trailers e vídeos promocionais assumem papel estratégico não apenas na divulgação de eventos, mas também na construção de narrativas de rivalidade, identidade dos atletas e engajamento emocional do público. Em organizações como o Ultimate Fighting Championship, esses materiais operam como extensões do espetáculo esportivo, antecipando conflitos e ampliando a expectativa em torno das lutas.

Apesar de sua eficácia comunicacional, observa-se que grande parte dessas produções segue modelos estéticos e narrativos relativamente padronizados, baseados em estruturas recorrentes de edição, como alternância rítmica acelerada, uso intensivo de trilha sonora dramática e construção progressiva de tensão.

Em muitos casos, tais escolhas são conduzidas de maneira intuitiva ou orientadas por demandas de mercado, com limitada reflexão teórica sobre os processos de montagem que organizam e dão sentido a essas narrativas.

Diante disso, torna-se pertinente retomar os fundamentos da teoria da montagem desenvolvida por Sergei Eisenstein, especialmente no que se refere aos conceitos de conflito, choque entre planos e construção de significados a partir da justaposição de imagens.

Ao compreender a montagem como um processo dialético, no qual o sentido emerge da relação entre os planos e não apenas de seu conteúdo isolado, Eisenstein oferece uma base teórica consistente para a análise de produtos audiovisuais que dependem da intensificação emocional e da dramaticidade características centrais dos trailers de esportes de combate.

A relevância deste trabalho reside, portanto, na proposta de estabelecer um diálogo entre princípios clássicos da linguagem cinematográfica e as práticas contemporâneas de edição digital.

Ao investigar a aplicação desses fundamentos em trailers esportivos atuais, busca-se não apenas ampliar a compreensão teórica da montagem, mas também demonstrar sua capacidade de adaptação às dinâmicas de produção e consumo das mídias digitais.

Além disso, o projeto apresenta uma dimensão prática ao propor o desenvolvimento de trailers autorais como parte do processo metodológico. Esses materiais funcionam

simultaneamente como experimento, objeto de análise e produto técnico, permitindo articular teoria e prática de forma integrada.

Tal abordagem contribui para consolidar a edição de vídeo como um campo legítimo de investigação dentro da Comunicação em Mídias Digitais, reconhecendo a prática criativa como procedimento metodológico válido.

Por fim, o trabalho alinha-se aos objetivos formativos do curso ao integrar reflexão teórica, domínio técnico e produção audiovisual em um mesmo percurso. Ao articular esses elementos, a pesquisa contribui tanto para o debate acadêmico sobre linguagem e montagem no audiovisual esportivo quanto para o desenvolvimento profissional do autor, evidenciando a edição como uma prática que envolve dimensões técnicas, estéticas e conceituais no contexto contemporâneo.

# 4. OBJETIVOS

## 4.1 Objetivo Geral

**4.1.1** Produzir trailers audiovisuais originais a partir de imagens provenientes de canais oficiais de esportes de combate, aplicando princípios da montagem soviética de Sergei Eisenstein articulados a técnicas contemporâneas de edição digital, com foco na construção narrativa, no ritmo e no impacto emocional.

## 4.2 Objetivos Específicos

**4.2.1** Identificar e sistematizar os princípios de montagem propostos por Sergei Eisenstein que apresentam potencial de aplicação em trailers esportivos contemporâneos.

**4.2.2** Analisar padrões recorrentes de edição presentes em trailers de esportes de combate produzidos por organizações como UFC, DAZN e Netflix considerando aspectos como ritmo, estrutura narrativa, uso da trilha sonora e organização visual.

**4.2.3** Desenvolver um processo de edição que integre fundamentos da estética eisensteiniana à linguagem audiovisual digital contemporânea, respeitando as dinâmicas de consumo das plataformas digitais.

**4.2.4** Produzir 3 trailers originais de esportes de combate a partir das diretrizes estéticas e narrativas estabelecidas, aplicando os princípios teóricos analisados.

**4.2.5** Avaliar criticamente os produtos audiovisuais finais, destacando contribuições, limitações e diferenças observadas entre a abordagem fundamentada na montagem soviética e os padrões contemporâneos de edição.

## 5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

# 5.1. Montagem soviética e fundamentos da linguagem cinematográfica

A teoria da montagem soviética configura-se como um dos principais referenciais para a compreensão do cinema enquanto linguagem capaz de produzir sentido. Desenvolvida nas primeiras décadas do século XX, no contexto da União Soviética, essa abordagem rompe com a ideia do cinema como mera reprodução do real, propondo-o como um processo ativo de construção intelectual, no qual a articulação entre imagens assume papel central na significação.

Nesse cenário, autores como Lev Kuleshov, Vsevolod Pudovkin e Dziga Vertov contribuíram de maneira decisiva para a consolidação da linguagem cinematográfica moderna, estabelecendo fundamentos que seriam posteriormente aprofundados por Sergei Eisenstein.

Kuleshov demonstrou que o sentido cinematográfico não reside no plano isolado, mas emerge da relação estabelecida entre diferentes imagens. A partir de seus experimentos, evidenciou-se que a justaposição sequencial é responsável pela produção de significado, princípio que ficou conhecido como efeito Kuleshov e que consolida a primazia da relação interplanos na construção do sentido audiovisual (KULESHOV, 1974).

Pudovkin, por sua vez, compreende a montagem como um processo construtivo, no qual os planos são organizados de forma progressiva para conduzir a narrativa e a resposta emocional do espectador. Para o autor, a montagem opera como um encadeamento lógico que orienta a recepção e sustenta a continuidade dramática, estruturando o desenvolvimento da ação cinematográfica (PUDOVKIN, 1926).

Já Vertov propõe uma abordagem distinta ao compreender o cinema como instrumento de reorganização do real. Segundo o autor, a câmera funciona como um “olho mecânico”, capaz de fragmentar e rearticular a realidade, revelando aspectos que escapam à percepção humana. A fragmentação deixa de ser apenas um recurso formal e passa a assumir papel fundamental na construção do conhecimento audiovisual (VERTOV, 1984).

É a partir dessas contribuições que Eisenstein desenvolve sua teoria da montagem dialética, elevando a articulação entre planos a um nível conceitual mais complexo. Para o autor, o plano cinematográfico atua como uma unidade que, ao ser colocada em relação de conflito com outra, gera um terceiro significado. Inspirada no materialismo dialético, essa lógica estrutura-se na relação entre tese e antítese, cuja justaposição resulta em uma síntese de natureza intelectual (EISENSTEIN, 2002).

Desse modo, a colisão entre imagens não apenas organiza a narrativa, mas também possibilita a construção de conceitos abstratos na mente do espectador, permitindo que o cinema opere como forma de pensamento. A chamada montagem intelectual representa o ponto máximo desse processo, ao mesclar ideias por meio da relação entre fragmentos visuais.

Assim, a escola soviética constitui um sistema teórico complexo, no qual diferentes abordagens perceptiva, construtiva e dialética convergem para afirmar a centralidade da montagem como fundamento da linguagem audiovisual.

## 5.2. Audiovisual nas mídias contemporâneas

No contexto contemporâneo, o ritmo na edição audiovisual pode ser compreendido como a modelagem do tempo, da energia e do movimento. Karen Pearlman (2009) amplia essa compreensão ao categorizar as principais ferramentas do editor em três eixos: *timing*, relacionado à escolha precisa de quadros e durações; *pacing*, associado à frequência e distribuição dos cortes; e *trajectory phrasing*, conceito que diz respeito à condução da direção e da energia do movimento ao longo da sequência (PEARLMAN, 2009, p. 43; p. 52).

Diferentemente da montagem métrica clássica, o ritmo na edição contemporânea estabelece uma relação mais direta com a experiência sensorial do espectador. Nesse contexto, a montagem atua na sincronização afetiva e cinestésica com o público, mobilizando mecanismos perceptivos que fazem com que o movimento seja sentido de forma quase física. Pearlman (2009) argumenta que o editor opera de maneira semelhante a um coreógrafo,

organizando ciclos de tensão e relaxamento que orientam a atenção e o engajamento ao longo da sequência (PEARLMAN, 2009, p. 10).

No campo das mídias digitais, Lev Manovich (2001) aponta que os conteúdos são estruturados a partir de lógicas de fragmentação e recombinação, nas quais elementos audiovisuais são constantemente reorganizados por meio de interfaces e softwares. Nesse ambiente, a montagem ultrapassa sua função tradicional e passa a operar como um sistema de organização de dados e construção narrativa.

Essa perspectiva dialoga com as proposições de Dziga Vertov (1984), para quem a câmera desempenha o papel de fragmentar o real. No cenário digital, essa função é parcialmente deslocada para os softwares de edição, que permitem reorganizar esses fragmentos em estruturas dinâmicas, flexíveis e altamente manipuláveis. Tal continuidade evidencia que os princípios da montagem soviética não foram superados, mas reconfigurados tecnicamente no contexto contemporâneo.

Paralelamente, Henry Jenkins (2009) destaca que a cultura da convergência transforma profundamente os modos de produção e circulação dos conteúdos, permitindo que estes transitem entre múltiplas plataformas. Nesse cenário, o audiovisual deixa de ser um produto fixo e passa a ser concebido como um fluxo adaptável às dinâmicas de consumo digital.

A produção de trailers de esportes de combate insere-se diretamente nesse contexto. Esses materiais são concebidos não apenas para exibição em formatos tradicionais, mas sobretudo para circulação em ambientes digitais, nos quais o consumo ocorre de forma rápida, fragmentada e orientada por métricas de engajamento.

Como consequência, a construção audiovisual desses trailers incorpora estratégias voltadas à retenção imediata da atenção, como o uso de cortes rápidos, a alternância entre câmera lenta e sequências de alto impacto, além da intensificação rítmica progressiva. Tais recursos configuram uma estética orientada pelo impacto e pela manutenção contínua do interesse do espectador.

Essa dinâmica pode ser compreendida como uma atualização pragmática dos princípios eisensteinianos, especialmente no que se refere à montagem rítmica. A variação na duração dos planos e o choque entre imagens são mobilizados não apenas para organizar a narrativa, mas para sustentar o engajamento ao longo da exibição.

Dessa forma, a montagem contemporânea articula fundamentos clássicos da teoria cinematográfica com as exigências operacionais das plataformas digitais, evidenciando que princípios formulados no cinema soviético permanecem ativos, ainda que adaptados a uma lógica orientada pela circulação, visibilidade e retenção no ambiente das mídias sociais.

## 5.3. A estética dos trailers de esportes de combate

A construção audiovisual do MMA e de outros esportes de combate está diretamente relacionada ao processo de esportivização, entendido como uma estratégia de reconfiguração simbólica que busca distanciar essas práticas da ideia de violência bruta e aproximá-las de um formato orientado pelo espetáculo, pela regulamentação e pela performance profissional.

Nesse contexto, a mídia assume papel central, atuando de forma ativa na mediação entre o combate enquanto prática física e sua representação enquanto produto audiovisual.

De acordo com Mariante Neto, Vasques e Stigger (2021), essa relação estabelece uma dinâmica simbiótica, na qual o conteúdo esportivo e sua mediação midiática se retroalimentam. Um exemplo relevante desse processo pode ser observado no reality show The Ultimate Fighter, que opera uma estratégia de humanização do atleta ao alternar entre a exposição da técnica de combate associada à ideia de desempenho e eficiência e a construção de narrativas centradas em aspectos pessoais, emocionais e biográficos dos lutadores.

No plano estético, os trailers de esportes de combate mobilizam elementos dramáticos para transformar o evento esportivo em um produto narrativo de forte apelo emocional, aproximando-se da lógica do melodrama televisivo. Conforme apontam Mariante Neto et al. (2021, p. 3230), o combate é estruturado como um “melodrama, programa televisivo imperdível”, no qual a tensão, o sofrimento e a superação são organizados de modo a intensificar o envolvimento do espectador.

Entre os recursos mais recorrentes, destaca-se o uso da câmera lenta, que atua na dilatação do tempo e na intensificação de momentos-chave, como golpes decisivos, expressões faciais e reações corporais.

Esse tipo de construção permite não apenas enfatizar a dimensão física do combate, mas também atribuir significado emocional às ações representadas, ampliando a percepção de dor, esforço e vitória.

Essa organização estética articula diferentes registros sensoriais como tensão, alívio, impacto e expectativa de forma a sustentar a excitação do público ao longo da exibição. Segundo Mariante Neto et al. (2021), esse processo não ocorre de maneira isolada, mas integra uma lógica mais ampla de aceitação social do esporte, inserida em um movimento civilizador de longo prazo, no qual a violência é ressignificada e incorporada ao campo do entretenimento.

## 5.4. Atualizações teóricas: autores contemporâneos que revisitam Eisenstein

Pesquisadores como Arlindo Machado retomam a obra de Sergei Eisenstein como forma de interpretar as transformações da linguagem audiovisual no ambiente digital. Ao propor o conceito de "Eisenstein multimídia", Machado investiga a possibilidade de transpor o pensamento gráfico e estrutural do cineasta soviético para sistemas não lineares, como o CD-ROM e a hipermídia, nos quais a organização do conteúdo ocorre por meio de múltiplos percursos interativos, e não por uma sequência fixa.

A partir dessa perspectiva, o autor busca adaptar para interfaces digitais princípios do pensamento eisensteiniano, como a produção de sentido por associação de imagens e a chamada "geometria do êxtase", que envolve a organização expressiva das formas visuais.

Ismail Xavier (2022) ressalta que essa releitura contribui para recuperar o caráter conceitual do cinema defendido por Eisenstein, reafirmando o audiovisual como uma forma de pensamento capaz de articular dimensões estéticas e políticas. Nesse contexto, a montagem intelectual fundamentada em princípios construtivistas permanece como um elemento-chave para compreender o funcionamento das imagens na contemporaneidade, especialmente em um cenário marcado pela mediação algorítmica e pela circulação intensiva de conteúdos.

Essas abordagens indicam que os princípios eisensteinianos ultrapassam seu contexto histórico de origem, mantendo-se relevantes tanto como ferramenta de análise quanto como estratégia criativa na produção audiovisual atual. Ao estruturar o fluxo de imagens e organizar percepções dispersas, a montagem continua exercendo uma função central mesmo em ambientes digitais complexos.

Desse modo, a montagem pode ser entendida como um processo relacional, no qual a combinação entre planos distintos não resulta em mera soma, mas na geração de um novo significado. Essa dinâmica aproxima-se de uma reação química: ao fundir imagens diferentes, produz-se uma terceira unidade conceitual, com propriedades que não estão presentes isoladamente em cada elemento.

# 6. METODOLOGIA

## 6.1. Classificação da pesquisa

Esta pesquisa adota abordagem qualitativa de natureza aplicada, articulando análise teórica e produção prática audiovisual. O procedimento metodológico combina pesquisa bibliográfica, análise técnico-descritiva de trailers profissionais e produção autoral experimental. O pesquisador atua simultaneamente como analista e produtor, incorporando sua experiência profissional em edição de vídeo como parte ativa do método.

## 6.2. Etapas da pesquisa

O trabalho foi estruturado em quatro etapas sequenciais:

**Etapa 1: Revisão teórica**

Levantamento bibliográfico sobre teoria da montagem cinematográfica, com foco nos princípios de Sergei Eisenstein (montagem dialética, conflito, ritmo) e nas atualizações contemporâneas de Karen Pearlman (*timing, pacing, trajectory phrasing*). As fontes foram identificadas em bases como SciELO e Google Scholar, priorizando publicações entre 2000 e 2025.

**Etapa 2: Análise de trailers profissionais**

Análise técnico-descritiva de 3 trailers oficiais: Canelo Vs Crawford , Charles Vs Holloway e Bivol vs Beterbiev. Cada vídeo foi assistido múltiplas vezes, registrando-se sistematicamente: duração dos planos, tipos de corte, uso de câmera lenta, sincronização trilha-imagem, estrutura narrativa e construção de tensão. Os dados foram organizados em fichas técnicas individuais.

**Etapa 3: Produção dos trailers autorais**

Produção de 3 trailers originais utilizando imagens de canais oficiais e bancos públicos. O *workflow* incluiu: pré-produção (coleta de assets, definição narrativa), montagem bruta (estrutura inicial), montagem fina (aplicação de princípios eisensteinianos) e finalização (exportação). Softwares utilizados: Adobe Premiere Pro (edição), After Effects (motion graphics), Photoshop (elementos gráficos), além de IAs generativas (GROK, Gemini, Runway) e Nanobana para efeitos especiais.

**Etapa 4: Reflexão crítica**

Avaliação dos trailers produzidos, identificando como os princípios teóricos se manifestaram na prática, quais adaptações foram necessárias e diferenças observadas entre a abordagem eisensteiniana e os padrões contemporâneos.

## 7. CORPUS DE ANÁLISE

**7.1 Trailers profissionais:** 3 trailers oficiais publicados entre 2020-2024, com duração entre 1-3 minutos, acessados via YouTube e sites oficiais.

**7.2 Materiais para produção:** Imagens de canais oficiais, bancos públicos e Creative Commons, elementos gerados por IA (GROK, Gemini, Runway) e assets autorais criados em Photoshop/After Effects. Trilhas de bibliotecas livres de direitos.

### 7.3 Procedimentos técnicos

**7.4 Análise:** Fichas descritivas contendo identificação do vídeo, decupagem temporal, categorização de técnicas de montagem e observações sobre ritmo e impacto emocional.

**7.5 Produção:** Workflow de edição não-linear seguindo: (1) organização do material; (2) seleção e organização; (3) montagem bruta com princípios de conflito; (4) ajuste de *timing, pacing e trajectory phrasing*; (5) sincronização audiovisual; (6) refinamento; (7) finalização técnica.

### 7.6 Aplicação da teoria na prática

Três princípios eisensteinianos nortearam a produção:

**7.6.1 Conflito e colisão visual:** Justaposição de planos com diferenças de escala, luz e movimento para intensificar o drama.

**7.6.2 Montagem vertical:** Sincronização entre ritmo visual e sonoro, criando experiência multissensorial integrada.

**7.6.3 Ciclos de tensão e relaxamento:** Organização temporal alternando alta intensidade com pausas estratégicas para maximizar impacto emocional.

### 7.10 Considerações éticas

Imagens provenientes de fontes públicas, materiais licenciados ou produções autorais. Trailers destinam-se exclusivamente a fins acadêmicos, sem finalidade comercial. Uso de IAs generativas seguiu termos de uso das plataformas.

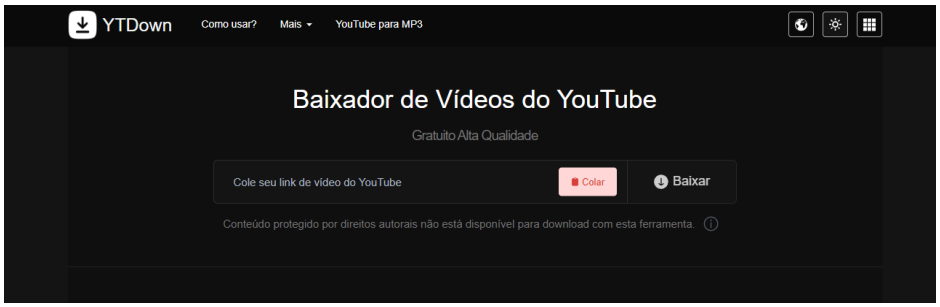
# 8. RESULTADOS

## 8.1 Pré-produção

A etapa de produção prática evidenciou que a aplicação consciente dos princípios da montagem, articulada às dinâmicas contemporâneas de consumo audiovisual, resulta em produtos narrativos mais eficientes em termos de impacto emocional, ritmo e retenção do espectador. Tal constatação reforça a perspectiva de Sergei Eisenstein, para quem a montagem não é apenas um procedimento técnico, mas um processo de construção de sentido baseado na colisão entre imagens (EISENSTEIN, 2002).

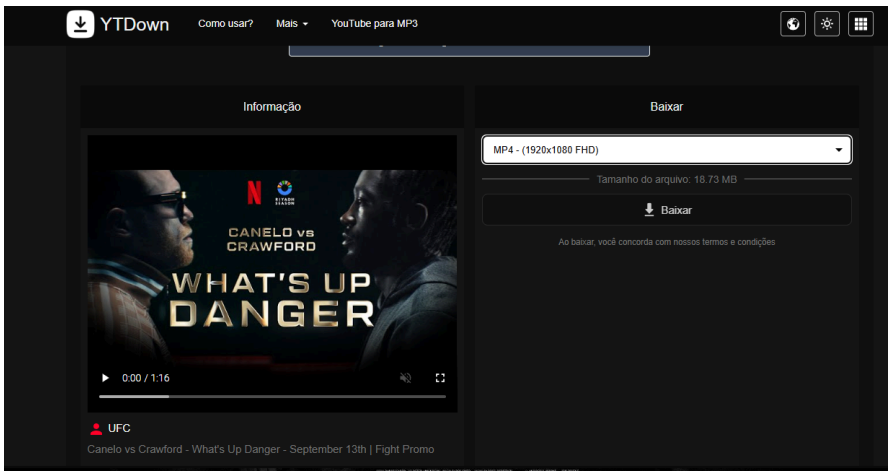
No que diz respeito à pré-produção, observou-se a importância da organização sistemática dos assets audiovisuais como etapa estruturante do processo criativo. A coleta de materiais em canais oficiais e sua padronização técnica (resolução HD e altas taxas de quadros) mostram uma adaptação às exigências contemporâneas de qualidade e circulação digital. Esse processo dialoga com o contexto descrito por Lev Manovich, que compreende o audiovisual digital como uma estrutura maleável, baseada na manipulação e recombinação de arquivos.

**FIGURA 1 -** Interface do site downloader de vídeos do Youtube



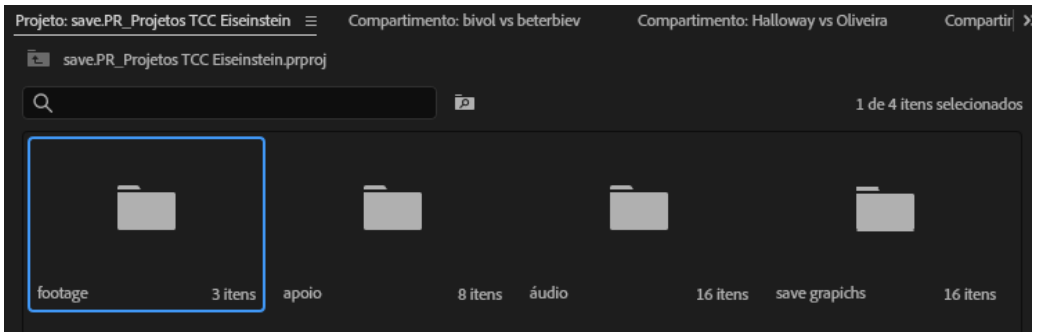

Fonte: Captura de tela do site YTDown acesso: https://app.ytdown.to (2026)

**FIGURA 2** - Página com configurações para baixar vídeos do Youtube



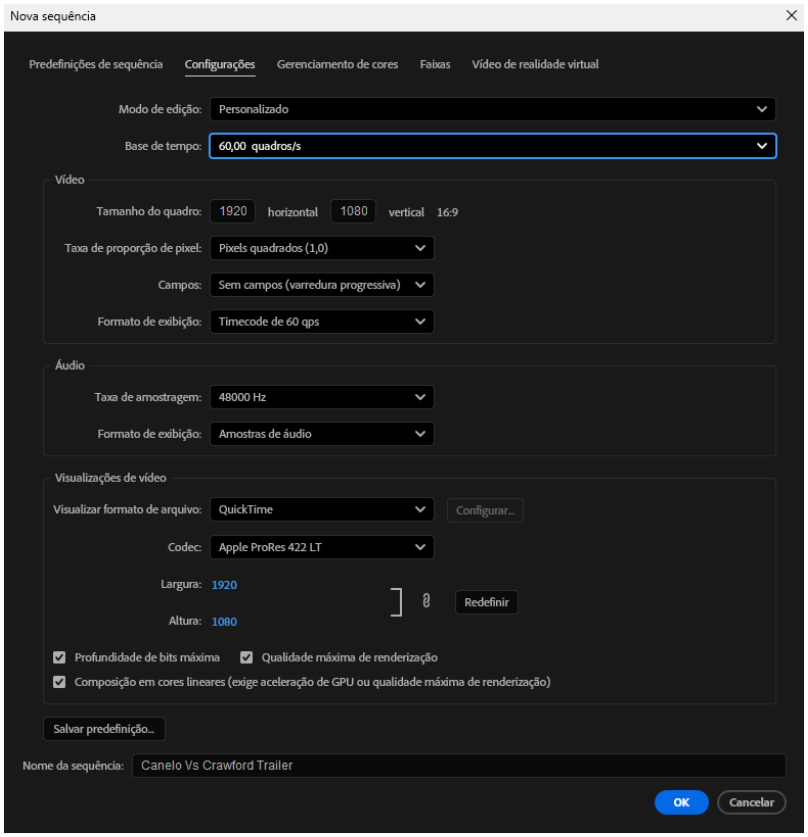

Fonte: Captura de tela do site YTDown acesso: https://app.ytdown.to (2026)

**FIGURA 3** - Interface do software adobe premiere retirada da aba “projetos” com organização das pastas




Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

**FIGURA 4 -** Interface do Adobe Premiere Pro: Aba “Sequências” para criação de aspectos técnicos do projeto

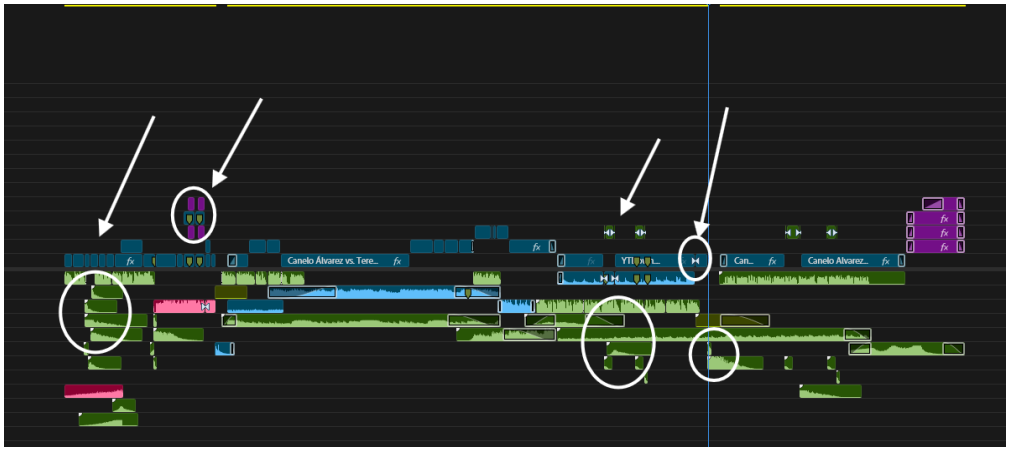



Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

A definição narrativa demonstrou-se como um dos momentos mais relevantes da produção. A análise repetitiva de trailers de referência permitiu identificar padrões estruturais baseados em picos de intensidade, clímax e progressão dramática. A decisão de antecipar momentos de maior impacto para o início dos vídeos mostrou-se eficaz para a retenção do público, corroborando a lógica de consumo descrita por Henry Jenkins, na qual o engajamento imediato é fundamental em ambientes de convergência e cultura participativa (JENKINS, 2009) .

Do ponto de vista da montagem, verificou-se a aplicação prática das categorias propostas por Sergei Eisenstein, especialmente as dimensões métrica, rítmica, overtonal e intelectual. A articulação entre essas formas permitiu estruturar o ritmo dos trailers de acordo com a intensidade da trilha sonora e com a progressão narrativa, evidenciando a montagem como um mecanismo de organização do conflito audiovisual.

**FIGURA 5** - Timeline (montagem final) do projeto “Crawford Vs Canelo” destacando os momentos chave apoiado com trilha e efeito sonoros




Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

Além disso, observou-se a presença de estratégias que dialogam com os princípios de Vsevolod Pudovkin, sobretudo no uso de contraste, paralelismo e simbolismo como formas de guiar a resposta emocional do espectador. Conforme Pudovkin, a montagem atua como um instrumento de “orientação psicológica” da audiência, direcionando a interpretação e intensificando o impacto dramático.

A trilha sonora revelou-se elemento estruturante na construção do ritmo e da narrativa, funcionando como eixo organizador da montagem. A utilização de músicas com variações dinâmicas possibilitou a criação de ciclos de tensão e relaxamento, o que se aproxima da concepção de ritmo proposta por Karen Pearlman, que define o ritmo como a articulação entre tempo, energia e movimento (PEARLMAN, 2009). Nesse sentido, a edição assume um papel coreográfico, sincronizando estímulos visuais e sonoros para potencializar a resposta sensorial do espectador.

Outro resultado relevante foi o uso de elementos simbólicos na construção dos personagens. A associação de atletas a arquétipos como animais ou figuras mitológicas reforçou a dimensão narrativa e emocional dos trailers, aproximando-se da montagem intelectual eisensteiniana, na qual o sentido emerge da relação entre imagens e não apenas de sua representação direta.

**FIGURA 6** - Imagens do atleta Charles do “Bronx” Oliveira abaixo, acima temos imagem feita em I.A de um leão, ícone popular que representa o atleta.



Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

A escolha das técnicas de montagem também revelou uma estratégia de equilíbrio entre inovação e reconhecimento. Em vez de romper com os padrões já estabelecidos no mercado, optou-se por adaptar e intensificar estruturas narrativas já familiares ao público. Essa decisão está alinhada à lógica das mídias contemporâneas, nas quais a repetição e a variação operam conjuntamente para garantir engajamento e identificação.

Observou-se que trailers com trilhas menos rítmicas exigiram maior uso de montagem intelectual e simbólica, evidenciando que a ausência de um ritmo sonoro marcado demanda soluções visuais mais complexas para sustentar o interesse do espectador. Nesses casos, a seleção de imagens e a construção de sentido tornam-se ainda mais dependentes da articulação conceitual entre os planos.

Dessa forma, os resultados confirmam que a aplicação integrada dos princípios da montagem soviética com as práticas contemporâneas de edição digital não apenas é viável, como também potencializa significativamente a construção narrativa, o impacto emocional e a eficiência comunicacional de trailers de esportes de combate.

## 8.2 Charles Oliveira vs. Holloway: ressignificação narrativa e montagem rítmica

O Primeiro produto audiovisual desenvolvido consiste em um trailer experimental voltado ao embate pelo título *BMF* (*Baddest Motherfucker*) entre os atletas Charles "do Bronx" Oliveira e Max Holloway. Diferentemente do projeto anterior, esta produção configura-se como uma releitura do material promocional original, buscando investigar a montagem como ferramenta de ressignificação narrativa no contexto dos esportes de combate.

Do ponto de vista metodológico, o processo priorizou a síntese das trajetórias dos atletas para a construção de uma atmosfera de antecipação. A proposta central consistiu na reorganização de materiais preexistentes, oriundos de múltiplos canais e do trailer oficial, com o objetivo de estabelecer uma nova identidade visual sem romper com o universo semântico consolidado da organização esportiva.

Nesse contexto, a montagem é compreendida como um processo de unificação narrativa, no qual trajetórias individuais são articuladas para construir o embate. Essa abordagem dialoga com os princípios de Pudovkin (1954), especialmente no que se refere ao uso de paralelismo e contraste como estratégias para guiar a percepção do espectador e intensificar o impacto emocional.

**FIGURA 7** – Paralelismo visual entre Charles Oliveira e Max Holloway: representações icônicas de vitória e consagração.



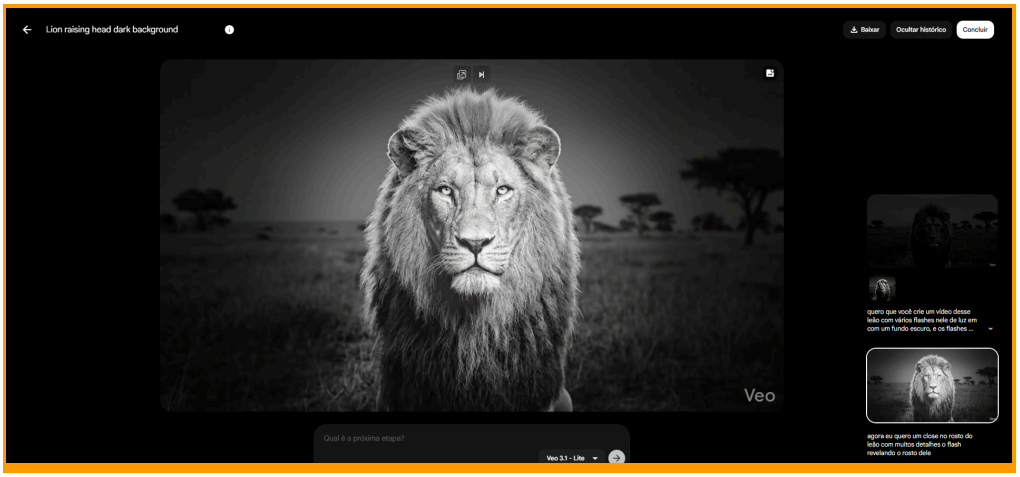
Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

A seleção de imagens pautou-se na valorização da presença de Charles Oliveira, enfatizando sua imponência e importância para o público brasileiro. Para isso, foram selecionados registros de rituais de entrada e melhores momentos no octógono, posicionando-os estrategicamente no início do vídeo para estabelecer a "gravidade" do desafio.

Diferente do material original, a versão proposta inseriu elementos inéditos, como a locução de Bruce Buffer anunciando vitórias passadas do atleta, seguida por uma fala motivacional marcante de Oliveira. Essa escolha buscou reforçar a vontade de vencer e a posição de desafiante do atleta, utilizando a técnica de *J-cut* onde o áudio da cena seguinte inicia-se antes da transição visual para garantir fluidez e imersão.

A produção explorou a convergência tecnológica através do uso de ferramentas de Inteligência Artificial (IA). A plataforma *ElevenLabs* foi utilizada para a síntese de vozes em português, gerando ganchos narrativos que promovem a sensação de um evento de magnitude global. Complementarmente, utilizou-se o *Google Gemini* para a geração de imagens simbólicas, como a de um leão revelado por flashes de câmera.

**FIGURA 8 –** Geração de imagens via IA generativa na ferramenta *Flow*: processo de criação de elementos simbólicos para composição do trailer

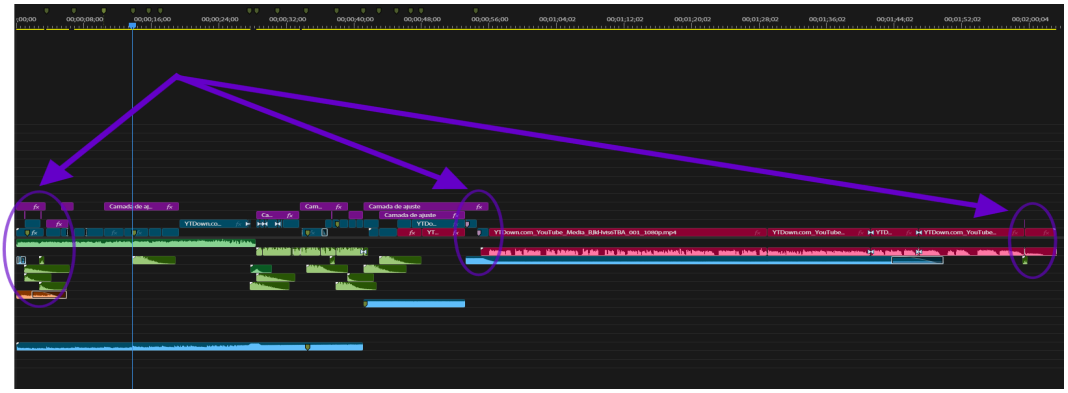



fonte: imagem retirada do site labs.google (2026)

Essa imagem foi articulada através de um *match cut* com registros reais de Charles Oliveira, estabelecendo uma metáfora visual entre o instinto do predador e o comportamento

do atleta. Tal recurso remete à montagem intelectual de Eisenstein (2002), onde a associação de imagens distintas produz um novo conceito abstrato no intelecto do espectador.

**FIGURA 9** – Interface do *software* Adobe Premiere Pro: organização da *timeline* e estruturação dos blocos narrativos (introdução, desenvolvimento e clímax)



Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

A montagem rítmica e métrica assumiu papel central neste produto, sendo diretamente condicionada pela trilha sonora. O *timing* dos cortes foi ajustado de forma precisa para alternar entre planos mais longos, que evocam solenidade e construção dramática, e sequências de cortes rápidos, responsáveis por transmitir a intensidade do combate. Essa alternância reforça a concepção de ritmo como manipulação de tempo e energia (PEARLMAN, 2009).

A estrutura narrativa foi organizada em três atos (início, desenvolvimento e clímax), com uma abertura de forte impacto visual e sonoro, alinhada à lógica de retenção de Jenkins (2009). No Adobe Premiere Pro, a montagem bruta focou no conflito entre planos, alternando entre imagens de "A" e "B" para alimentar o antagonismo.

**FIGURA 10** – Detalhe da *timeline* no *software* Adobe Premiere Pro: aplicação da montagem métrica e sincronização entre cortes e efeitos sonoros (*SFX*).

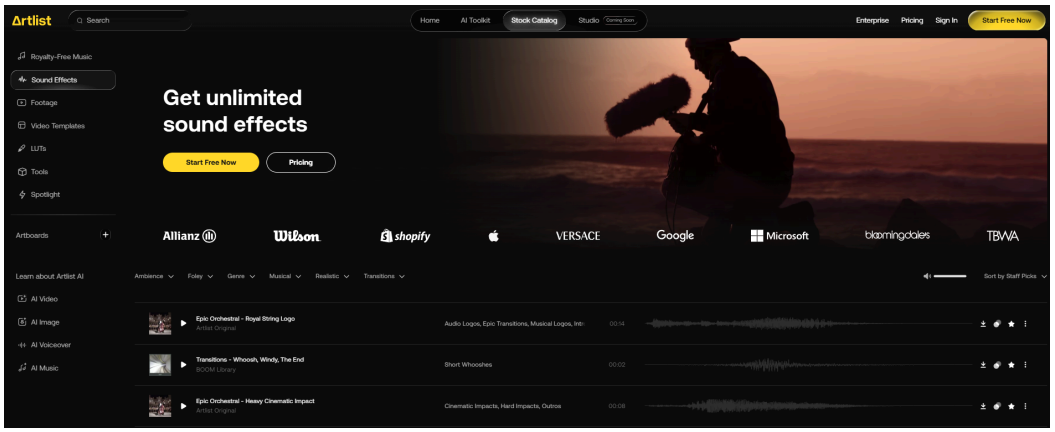


Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

A montagem rítmica e métrica foi condicionada pela trilha sonora, com o *timing* dos cortes alternando entre planos longos (solenidade) e sequências rápidas (adrenalina), conforme a teoria de Pearlman (2009). Na finalização, aplicou-se a técnica de montagem tonal, escalonando a intensidade emocional do nível 1 ao 100 conforme o vídeo progredia para o clímax.

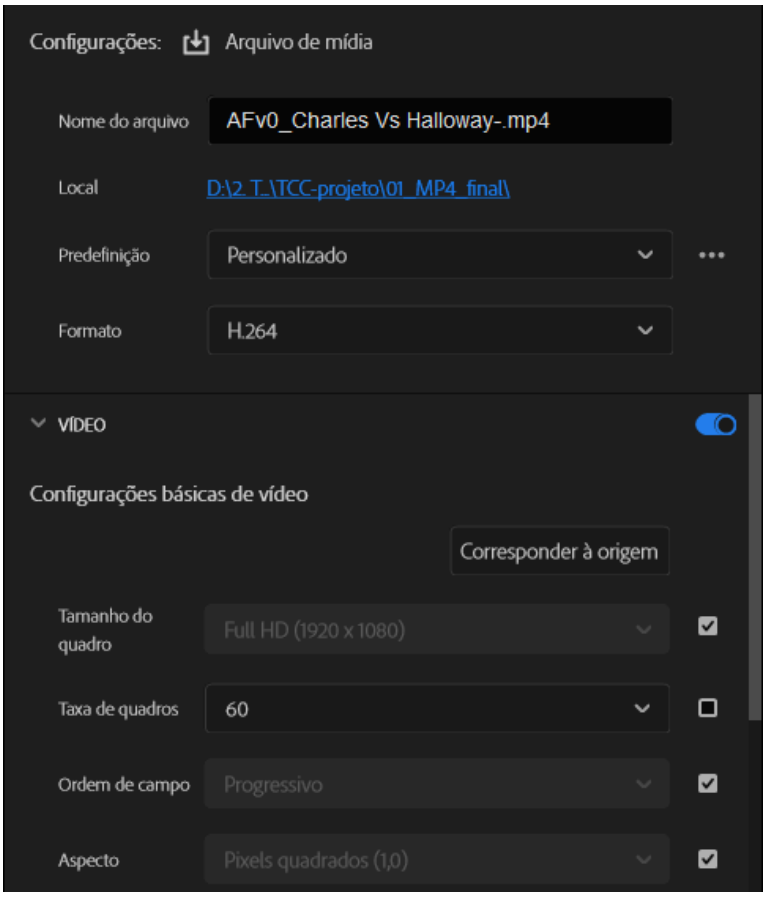
O projeto foi finalizado em resolução HD (1920x1080) a 30 FPS, respeitando os padrões técnicos das fontes originais. Na dimensão sonora, utilizou-se o banco de *assets Artlist* e materiais capturados do YouTube, submetidos a um processo rigoroso de equalização e mixagem.

**FIGURA 11**– Página do site artlist.io retiradas da aba de assets sonoros (SFX)



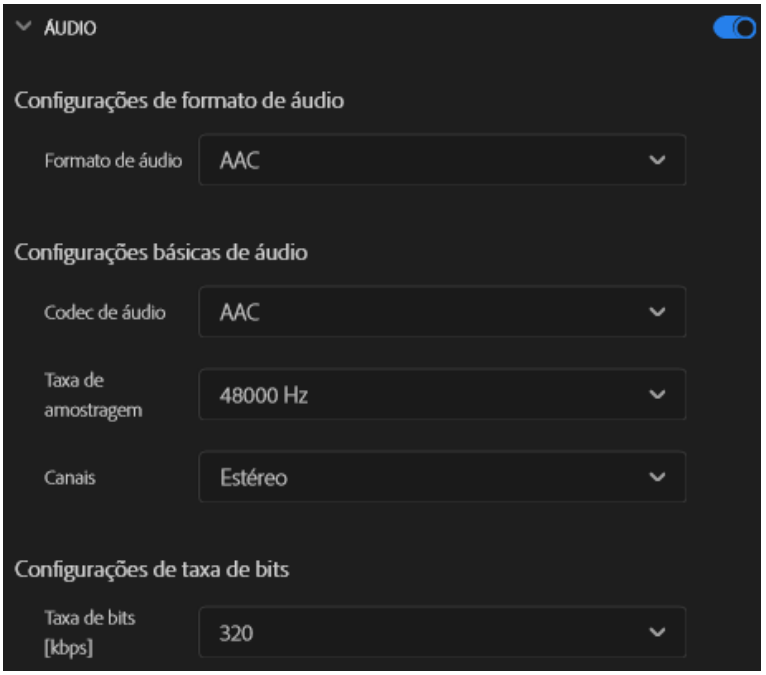

fonte: imagem retirada da internet site https://artlist.io.sfx (2026)

**FIGURA 12** – Configurações de saída no Adobe Premiere Pro 1, evidenciando a padronização técnica para difusão digital



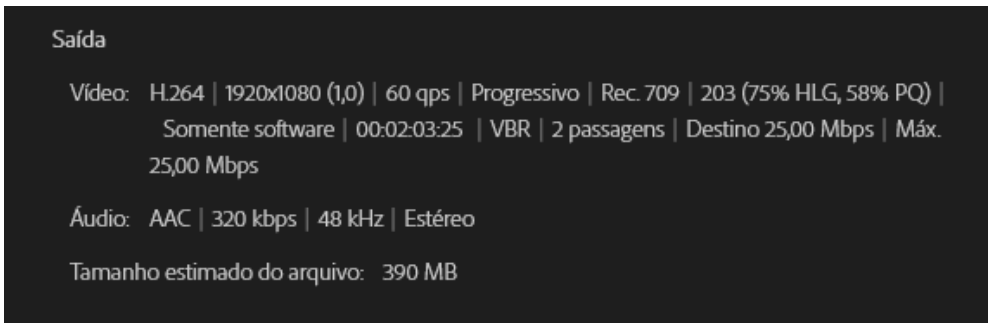

Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

**FIGURA 13 –** Configurações de saída no Adobe Premiere Pro 2, evidenciando a padronização técnica para difusão digital.




Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

**FIGURA 14** – Configurações de saída no Adobe Premiere Pro 3, evidenciando a padronização técnica para difusão digital




Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

A hierarquia sonora foi estabelecida em três níveis para evitar ruídos e garantir a legibilidade auditiva:

1. **Primeiro plano:** Vozes e locuções (foco narrativo);
2. **Segundo plano:** Trilha sonora (ritmo e tom);
3. **Terceiro plano:** Efeitos sonoros e *SFX* (impacto e textura).

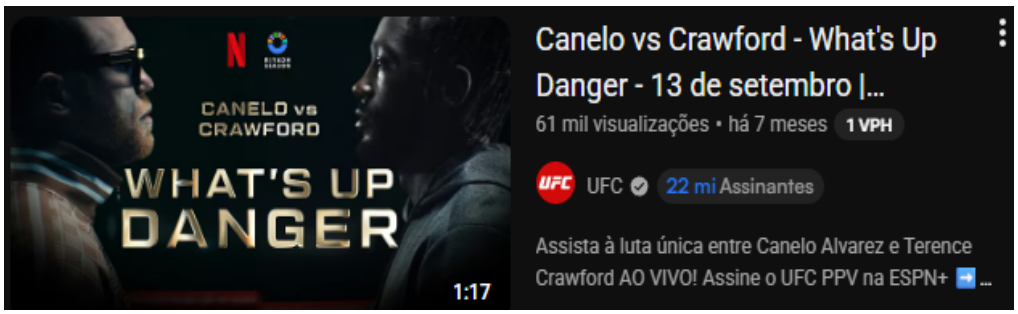
Dessa forma, o segundo produto reafirma a montagem não apenas como técnica de corte, mas como um dispositivo de reinterpretação capaz de reorganizar os sentidos e potencializar a resposta sensorial da audiência.

## 8.3 Canelo vs. Crawford: construção narrativa e aplicação da montagem tonal

O segundo produto desenvolvido no âmbito deste trabalho consiste na elaboração de um trailer para a potencial revanche entre os pugilistas Terence Crawford e Saúl “Canelo” Álvarez. A escolha por este objeto de estudo justifica-se pela magnitude do embate no cenário contemporâneo do boxe e pelo expressivo capital midiático que ambos os atletas mobilizam globalmente. O projeto propõe uma narrativa de continuidade, explorando a construção de um trailer que não apenas promova o evento, mas que experimente novas possibilidades de linguagem dentro do gênero promocional esportivo.

A fase inicial da produção compreendeu a coleta e curadoria de materiais audiovisuais provenientes de plataformas de difusão e *streaming*, como Netflix e DAZN Boxing, incluindo registros de treinamentos, análises técnicas e fragmentos de confrontos anteriores. Esse processo evidencia o que Manovich (2001) define como a lógica modular do audiovisual digital, na qual a produção se estrutura a partir da recombinação de unidades independentes de mídia que mantêm sua identidade mesmo quando integradas em um novo conjunto.

**FIGURA 15 –** Interface da plataforma YouTube: localização e seleção do trailer original como objeto de análise



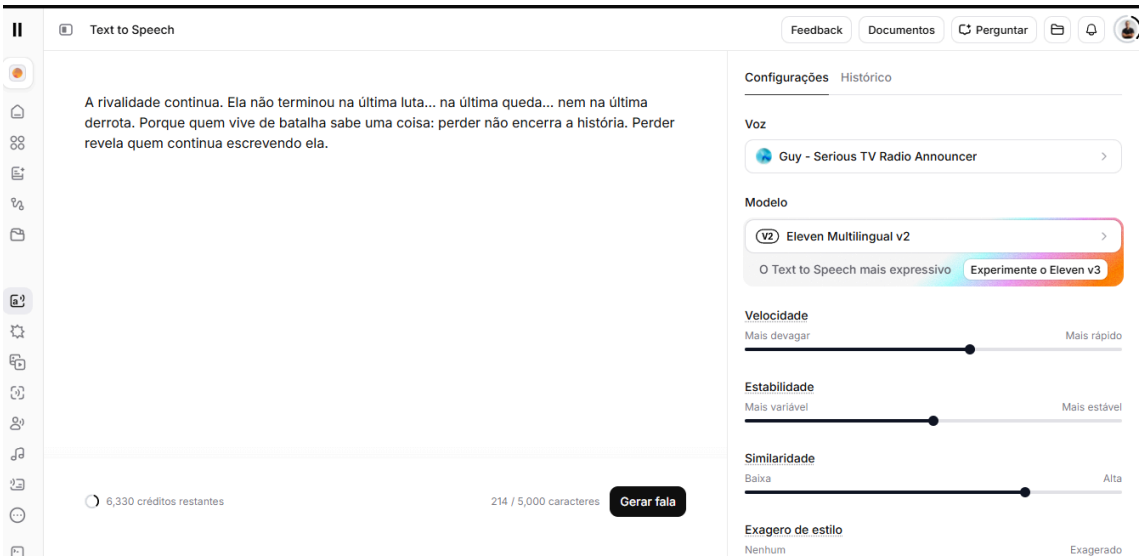

fonte: imagem retirada do site Youtube.com (2026)

A etapa de montagem, realizada no *software* Adobe Premiere, foi orientada por uma decupagem detalhada das imagens e pela análise prévia das tendências contemporâneas de edição. Observou-se que os trailers do gênero operam majoritariamente com cortes rápidos e forte sincronização entre imagem e som.

Contudo, este projeto buscou ultrapassar essa lógica puramente técnica ao estruturar uma narrativa mais densa, alinhada ao conceito de montagem como construção de sentido proposto por Sergei Eisenstein (2002), em que a justaposição de planos gera significados que transcendem a soma de seus elementos isolados.

A construção do arco narrativo foi fundamentada na temática da superação, utilizando a memória de confrontos anteriores como elemento catalisador do conflito dramático. Essa abordagem dialoga diretamente com a montagem intelectual eisensteiniana, na qual a relação entre imagens produz uma idéia abstrata neste caso, a redenção esportiva. Para reforçar essa construção, utilizou-se a ferramenta de inteligência artificial ElevenLabs na criação de uma locução personalizada, responsável por orientar a progressão narrativa e emocional do vídeo.

**FIGURA 16 –** Interface do *software* ElevenLabs: parametrização e síntese de voz via inteligência artificial para o projeto "Canelo vs. Crawford"



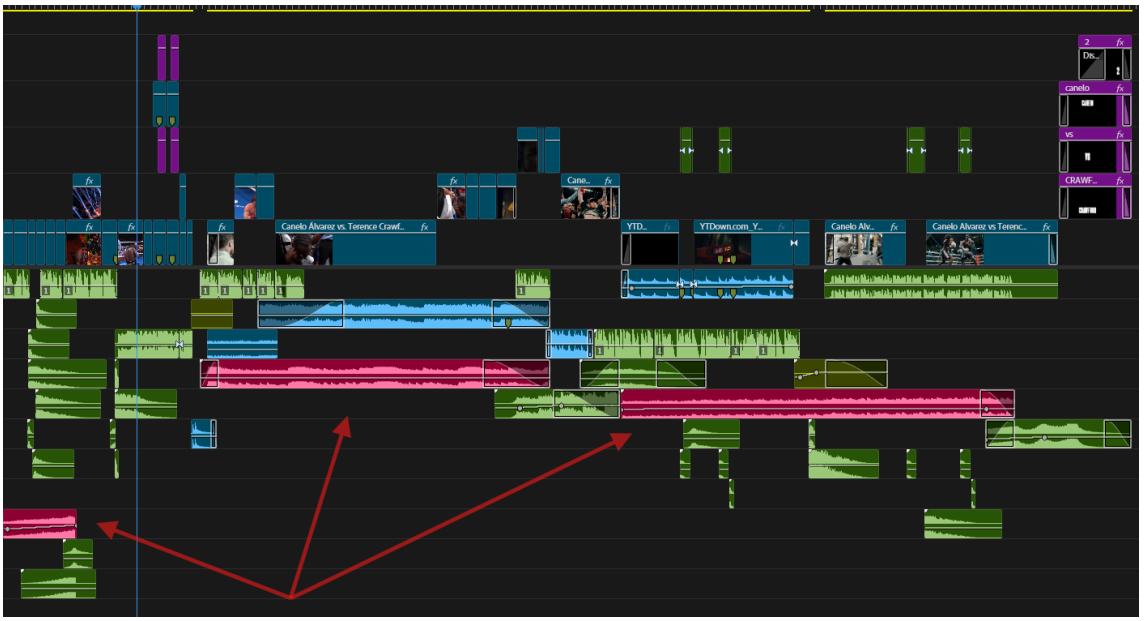

fonte: imagem retirada do site elevenlabs.io (2026)

A inserção da voz sintetizada reforça a dimensão de convergência midiática descrita por Jenkins (2009), na qual diferentes tecnologias e linguagens se integram na produção de conteúdo contemporâneo.

No que se refere à dimensão sonora, o projeto estruturou-se a partir de três trilhas distintas, organizadas em camadas narrativas: uma trilha inicial de caráter explosivo, voltada à captura imediata da atenção; uma segunda, mais tensa, responsável por evidenciar momentos de vulnerabilidade; e, por fim, uma trilha épica, que sugere a grandiosidade do desfecho.

Essa progressão sonora reforça a concepção de ritmo como articulação entre energia e movimento proposta por Pearlman (2009), evidenciando a montagem como um processo coreográfico.

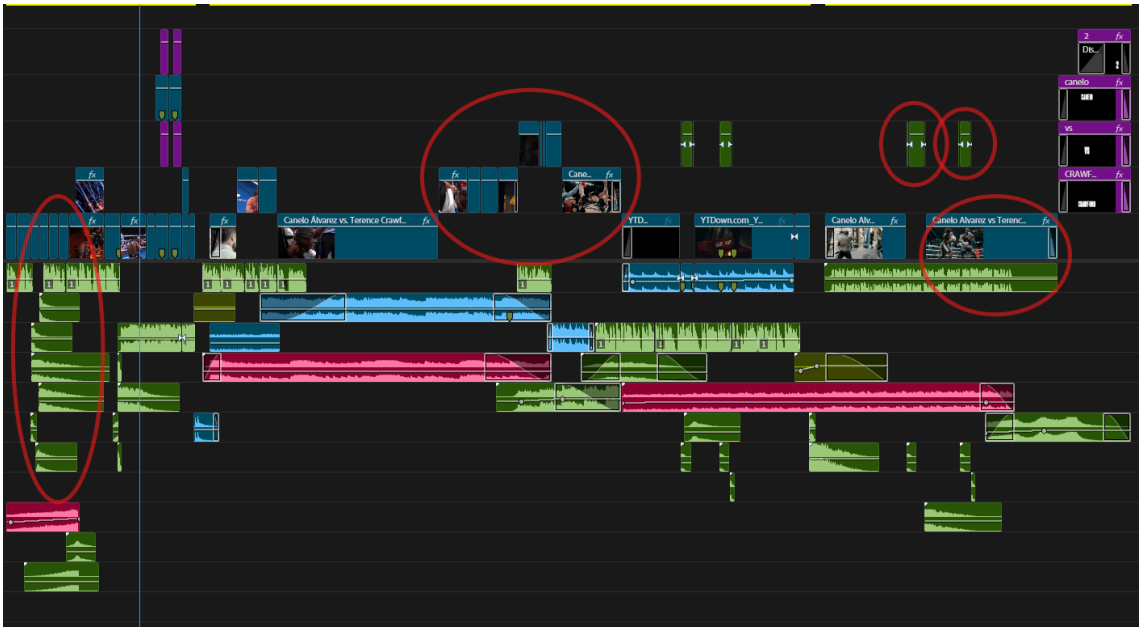
**FIGURA 17 –** Estrutura do desenho de som (*sound design*): visualização das trilhas e sua segmentação temporal no projeto final




Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

Do ponto de vista técnico-estético, a montagem fundamentou-se nas categorias de Eisenstein (2002), com destaque para as montagens métrica, rítmica e, principalmente, tonal. Enquanto a métrica e a rítmica organizam a duração dos planos e sua relação com o tempo, a montagem tonal atua na construção de estados emocionais por meio da combinação entre imagem e som.

**FIGURA 18 –** Visualização da *timeline* no Adobe Premiere Pro: segmentação dos blocos narrativos e identificação dos pontos de virada do trailer




Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

Nesse sentido, elementos como coloração, iluminação e textura visual foram utilizados para intensificar sensações específicas, como derrota, tensão e determinação.

Além disso, observou-se a aplicação de princípios da montagem tonal e atonal, permitindo a construção de uma tensão progressiva que culmina no encontro simbólico dos atletas no octógono.

**FIGURA 19 –** Composição de unidades visuais representativas dos momentos de virada (*plot twists*) e mudança de clima tonal do projeto



Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

Esse processo evidencia a montagem como mecanismo de intensificação emocional, alinhado à perspectiva de Eisenstein (2002) sobre o conflito como motor da significação audiovisual.

A dimensão sonora foi ampliada pela inserção de falas de narradores e comentaristas, conferindo maior verossimilhança ao produto.

A utilização da ferramenta ElevenLabs para síntese de voz permitiu integrar narrações que reforçam a trajetória dos atletas, ampliando a imersão narrativa e demonstrando o potencial das tecnologias contemporâneas na produção audiovisual.

Apesar dos resultados satisfatórios, o processo enfrentou limitações técnicas relacionadas à qualidade dos materiais brutos (baixo *bitrate*). Contudo, tais limitações foram contornadas por meio de escolhas estéticas estratégicas, priorizando imagens de combate e preparação como as oriundas da série *UFC Embedded* em detrimento de conteúdos mais estáticos.

Dessa forma, este segundo produto evidencia a montagem não apenas como ferramenta técnica, mas como dispositivo de reinterpretação narrativa, capaz de reorganizar sentidos e potencializar o impacto emocional a partir de materiais já existentes.

### 8.4 Beterbiev vs Bivol : Paralelismo e linguagem intelectual

O terceiro produto audiovisual desenvolvido debruça-se sobre o embate entre Artur Beterbiev e Dmitry Bivol. Diferente das produções anteriores, este trailer focou na exploração de uma narrativa épica e atemporal, tratando os pugilistas não apenas como atletas contemporâneos, mas como figuras mitológicas e "heróis ancestrais". A proposta central foi investigar como a montagem pode elevar a percepção do esporte ao status de lenda.

A curadoria visual baseou-se na reestruturação e "reimaginação" do material original, preservando a essência do conflito, mas alterando sua progressão dramática. A narrativa foi pautada na busca pelo "poder absoluto", simbolizado pela representação figurativa de uma coroa. Para enfatizar essa simbologia, utilizou-se a montagem intelectual de Eisenstein (2002), inserindo planos abertos e elementos lúdicos que transcendem o ringue.

A introdução do vídeo apresenta um personagem com estética de "contador de histórias", estabelecendo o tom de lenda. Essa escolha permite que a audiência perceba o confronto como algo histórico.

Imagens de Bivol em momentos de vulnerabilidade como planos em câmera lenta de sua queda e mãos sujas de sangue foram utilizadas para narrar o "preço da derrota", enquanto Beterbiev é apresentado em cenários de fogo e neve, reforçando sua posição como o "adversário absoluto".

**FIGURA 20 e 21 –** Representação simbólica da "Coroa": uso de elementos lúdicos para estabelecer a hierarquia e o prêmio máximo no embate





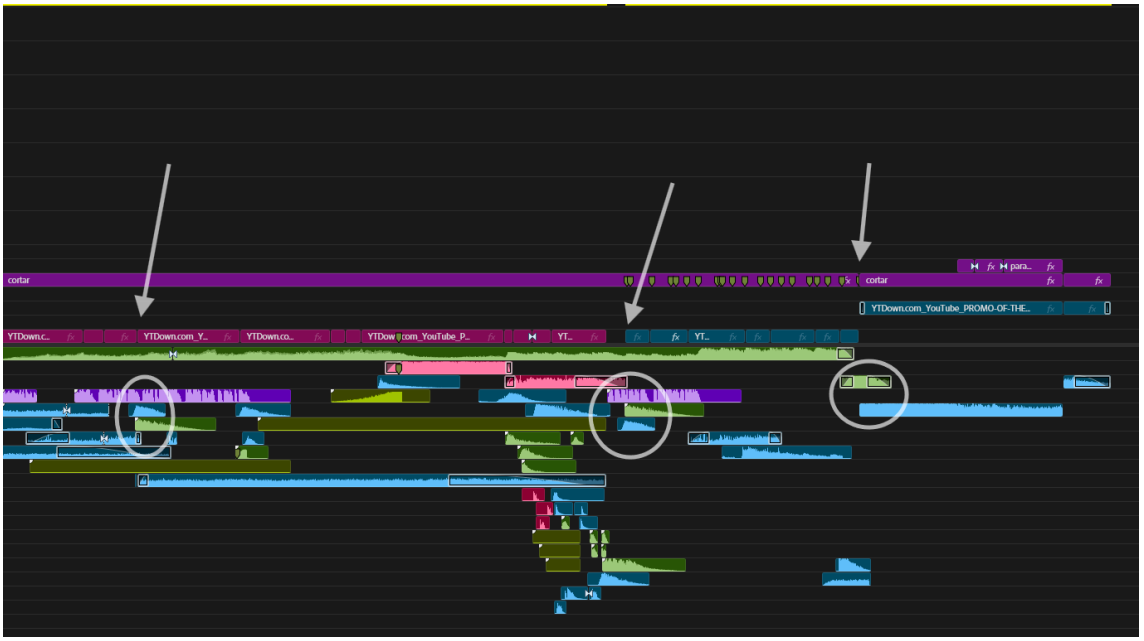
Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

Do ponto de vista técnico, o projeto explorou a justaposição de planos arcaicos (combates medievais com espadas e armaduras) em contraponto com transições rápidas para o boxe moderno. Esse choque de imagens serve para simbolizar que o embate possui raízes ancestrais, dando peso dramático à lenda.

A montagem rítmica e métrica operou em total sincronia com a trilha sonora selecionada através do banco de *assets Artlist*. A música funcionou como a "alça" estruturante

da edição: nos picos melódicos, inseriram-se cortes secos e explosivos; nos momentos de tensão, utilizou-se a montagem tonal para escalar a emoção da audiência, partindo de uma atmosfera sóbria até o ápice do conflito.

**FIGURA 22 –** Detalhe da *timeline* no Adobe Premiere Pro: organização da montagem rítmica em sincronia com os picos da trilha sonora e efeitos de impacto (*SFX*)



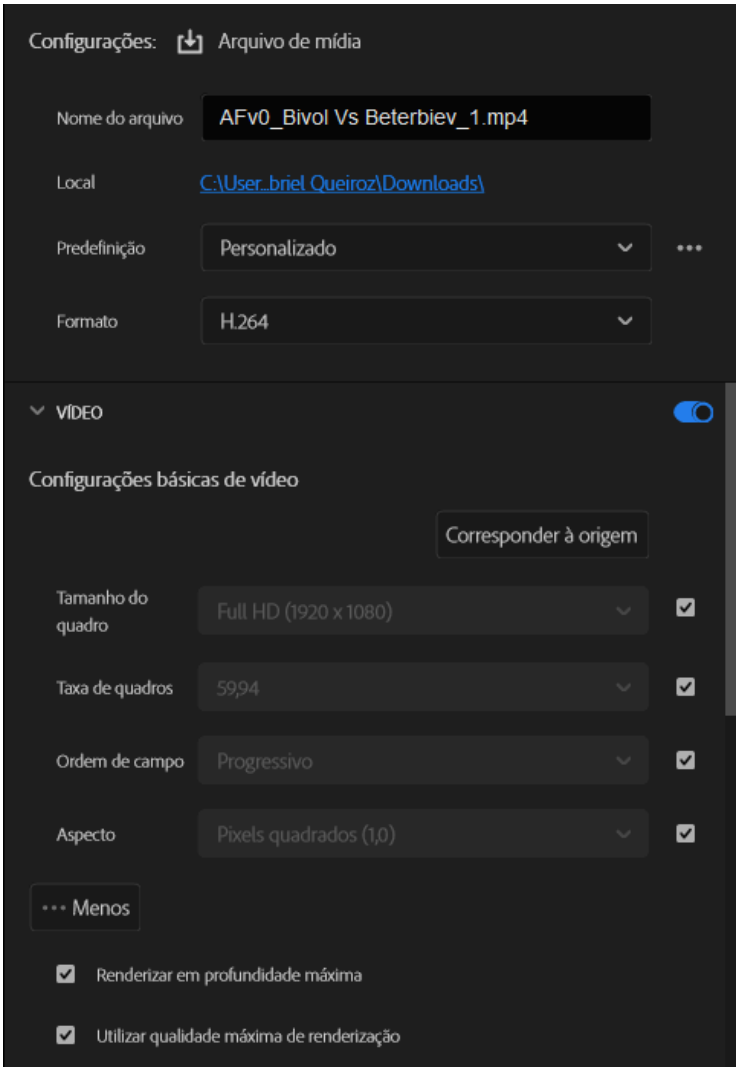

Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

A dimensão sonora foi redesenhada para conferir maior imposição ao trailer. Utilizou-se a plataforma *Eleven Labs* para gerar uma narração que guiasse o espectador através do mito, apoiada por camadas de efeitos sonoros (*SFX*) que destacam o impacto visual da coroa e das colisões no ringue.

A mixagem buscou um equilíbrio onde a narração e as falas originais (com suporte de legendas para pontuar a autoridade dos personagens) permanecem em primeiro plano, sem serem ofuscadas pela trilha épica.

O material foi finalizado com configurações de exportação em HD (1920x1080) a 60 FPS, garantindo a fluidez necessária para as sequências de ação e os momentos em *slow motion*.

**FIGURA 23 –** Painel de exportação no Adobe Premiere Pro: configurações de *bitrate* e taxa de quadros para preservação da qualidade visual em 60 FPS




Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

Ao articular o uso de IA para narração com a teoria do "choque de atrações" de Eisenstein, o trailer de Beterbiev vs. Bivol demonstra como a edição pode ressignificar um evento esportivo, transformando-o em um espetáculo de dimensões épicas e cinematográficas.

## 9. ANÁLISE E FICHAS TÉCNICAS

A fase de desenvolvimento deste trabalho fundamenta-se na análise sistemática de peças audiovisuais de alto impacto no mercado esportivo. A seleção de trailers e materiais promocionais de grandes eventos de MMA (UFC) e Boxe justifica-se pela densidade técnica destas produções, que operam como o estado da arte da montagem contemporânea para o mercado *high-ticket*.

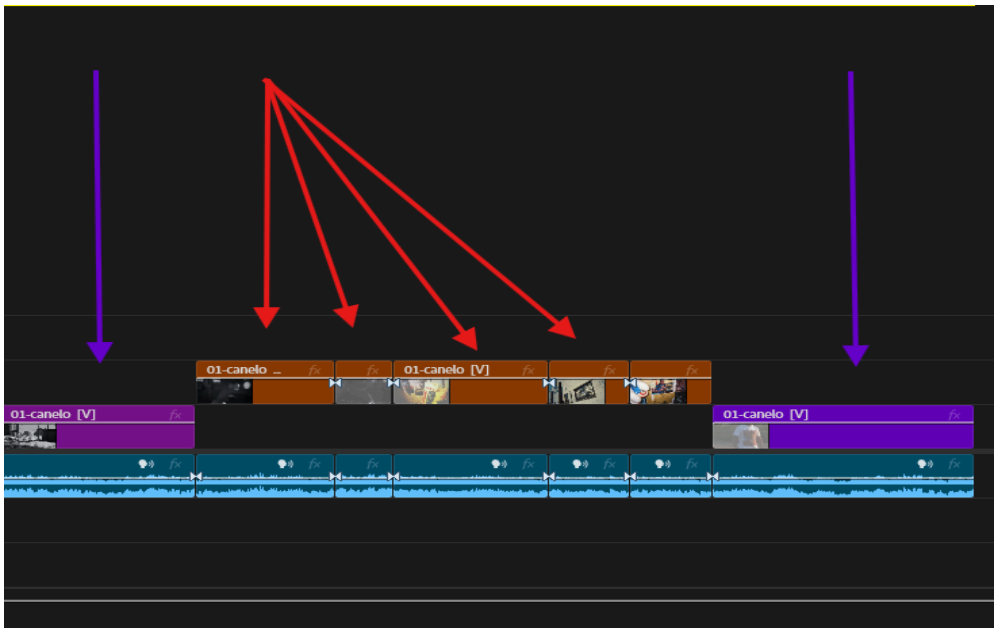
Para o levantamento de dados, adotou-se a observação sistemática, que, conforme definido por Marconi e Lakatos (2003), caracteriza-se pelo uso de instrumentos estruturados para a coleta de evidências, garantindo a objetividade e o controle científico sobre o objeto.

O instrumento utilizado foi uma ficha de observação adaptada do modelo de decupagem técnica cinematográfica, permitindo o que Gil (2002) classifica como uma pesquisa documental aplicada a suportes audiovisuais. Tal procedimento permitiu isolar variáveis como a taxa de cortes por segundo e a função narrativa da câmera lenta, assegurando que a análise transponha a subjetividade e baseie-se em evidências concretas da *timeline*.

A fundamentação teórica para a interpretação dos dados ancora-se nas categorias de Sergei Eisenstein, especificamente na Montagem Rítmica onde o corte é determinado pela pulsação interna do movimento e pela duração dos planos  e na Montagem Dialética, em que a justaposição de planos distintos visa produzir uma "colisão" conceitual na mente do espectador (EISENSTEIN, 2002).

Ao aplicar este método sobre a amostra selecionada, foi possível identificar um padrão de edição que consolida a estética da "luta-espetáculo", decomposto nas seguintes categorias de análise: **Aceleração e Desaceleração Dinâmica (*Ramping*):** O uso de variações de velocidade atua como um recurso de manipulação da tensão emocional. Segundo os preceitos de Severino (2007) sobre a análise analítica, a decomposição desses movimentos revela que a dilatação temporal não é apenas estética, mas um recurso de ênfase dramática.

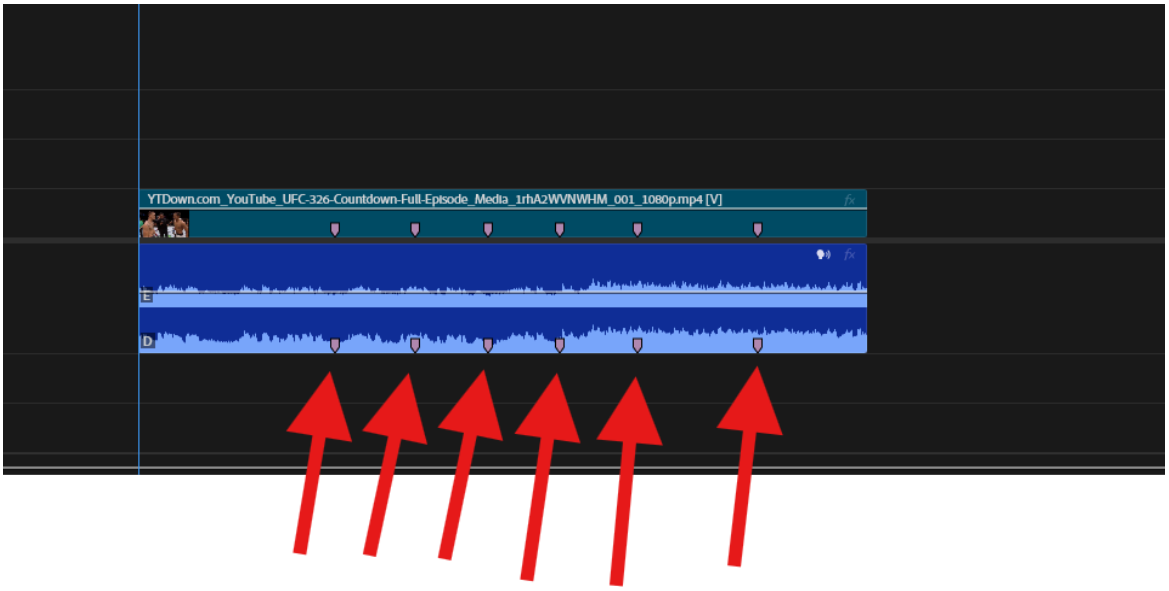
**FIGURA 24 –** Interface do *software* Adobe Premiere Pro: segmentação da *timeline* com distinção entre técnicas de *slow motion* (em roxo) e cortes dinâmicos de alta velocidade (em vermelho)




Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

**Sincronia Métrica (*Beat Sync*):** A trilha sonora e o *sound design* atuam como a métrica que dita o corte. Esta estrutura cria uma experiência sinestésica que remete ao conceito de montagem métrica, onde a regularidade dos cortes gera um impacto sensorial imediato.

**FIGURA 25 –** Interface do *software* Adobe Premiere Pro: mapeamento de pontos de sincronia e decupagem estrutural do vídeo original na *timeline* do projeto




Fonte: Elaborada pelo autor (2026)

**Humanização vs. Divinização:** Observou-se a alternância entre planos de detalhe (expressões de cansaço, suor) e planos épicos (luzes, multidão). Essa construção dialética transforma o atleta em um arquétipo heroico, utilizando o contraste visual para gerar o valor agregado necessário ao mercado de alto padrão.

**FIGURA 26 -** FOTO da pré-luta Charles do Bronx contra Michael Chandler



fonte: imagem retirada do vídeo "*Contagem regressiva para o UFC 326 Episódio completo*" (2026)

**FIGURA 27-** FOTO capturada de frame do trailer Bivol vs Beterbiev 1




fonte: imagem retirada do vídeo "*The Beterbiev vs Bivol 2 trailer is a masterpiece*" (2026)

**FIGURA 28 -** FOTO capturada de frame do trailer Canelo vs Crawford




fonte: imagem retirada do vídeo "Canelo vs. Crawford | Special Trailer | Netflix (2026)

Este padrão revela que a edição para o mercado esportivo de alto valor não busca meramente informar o espectador, mas construir um "melodrama épico" por meio da articulação sintática das imagens, justificando a atenção e o investimento do público através da construção de um simulacro de poder e exclusividade

A construção da análise dos trailers consiste na seguinte organização ;

> Para a coleta de dados, adotou-se a ficha de observação sistemática, adaptada do modelo de decupagem técnica cinematográfica. Este instrumento permitiu isolar variáveis como a taxa de cortes por segundo e a função narrativa da câmera lenta, garantindo que a análise não fosse meramente subjetiva, mas baseada em evidências técnicas da timeline.

## 9.1. Fichas de decupagem

| **ID DO OBJETO** | **VÍDEO 1: UFC (Holloway x Oliveira 2)** |
|---|---|
| **Referência / Acesso** | https://youtu.be/BJkHvis6TBA?si=PowoW-kNEjlbKZDk (Acesso: 05/08/2025) |
| **Gesto Dominante** | **Justaposição Dialética:** O choque entre planos que gera uma ideia de "conflito épico" superior à soma das imagens individuais. |

| | |
|---|---|
| **Teoria de Montagem (Eisenstein)** | **Montagem Métrica:** Os cortes seguem uma estrutura rígida baseada no comprimento dos planos, alternando entre falas longas e sequências de golpes curtas e constantes. |
| **Personagens e Papéis** | **Oponentes/Lendas:** Figuras que transcendem o esporte para se tornarem arquétipos de resistência e agressividade. |
| **Evidência Audiovisual** | *Flashcuts* que operam sob a lógica da **Montagem de Atrações**, agredindo visualmente o espectador para prender a atenção e gerar impacto emocional imediato. |

| ID DO OBJETO | **VÍDEO 2 : Boxe (Canelo x Crawford)** |
|---|---|
| Referência / Acesso | https://youtu.be/dmIfWg3srRc?si=s2lmtFNP-JRs5YeH (Acesso: 05/08/2025) |
| Gesto Dominante | Alternância de Tensão: O uso do tempo dilatado (Slow Motion) para construir uma atmosfera de solenidade e perigo. |
| Teoria de Montagem (Eisenstein) | Montagem Intelectual: Uso do espetáculo e takes que mostram um ambiente de “teatro” e sua maior parte com imagens que conversam mais com o lado emocional da luta e significados do que o evento representa em sua magnitude e glória |
| Personagens e Papéis | Monarcas do Ringue: A construção visual coloca os atletas em um patamar de realeza do esporte, onde a torcida atua como o coro de uma tragédia grega. |
| Evidência Audiovisual | Cortes métricos extremamente curtos (30ms) que interrompem o fluxo tonal para inserir lampejos de violência e velocidade, simulando o caos do combate. |

| ID DO OBJETO | **VÍDEO 3: Boxe (Bivol x Beterbiev)** |
|---|---|
| Referência / Acesso | https://youtu.be/gJkvTbH0-8U?si=1vF2_B902zmh4j7V (Acesso: 05/08/2025) |
| Gesto Dominante | Continuidade Narrativa: Integração entre a fala (testemunho) e a ação (execução), criando uma história linear e coesa. |
| Teoria de Montagem (Eisenstein) | Montagem Métrica: Os cortes seguem uma estrutura rígida baseada no comprimento dos planos, alternando entre falas longas e sequências de golpes curtas e constantes. |
| Personagens e Papéis | Estrategistas: O papel do lutador é humanizado através do diálogo, revelando a mente por trás da força bruta. |
| Evidência Audiovisual | L-cuts que permitem que o pensamento do atleta (voz em off) guie a transição entre diferentes espaços geográficos (ginásio, casa, arena). |

## 10. CONCLUSÃO

A presente pesquisa permitiu investigar a operacionalidade dos princípios de montagem formulados por Sergei Eisenstein no contexto da produção audiovisual contemporânea, especificamente em trailers de esportes de combate.

Ao finalizar os experimentos práticos que envolveram a criação de trailers para os embates entre Crawford versus Canelo e Oliveira versus Holloway, constatou-se que a montagem dialética permanece como uma ferramenta vigorosa para a construção de sentidos que transcendem a mera exposição factual do esporte.

Os resultados demonstraram que a aplicação da montagem tonal e rítmica foi fundamental para converter o caos inerente ao combate em uma narrativa dramática coesa. A colisão entre

planos de diferentes naturezas como a justaposição de imagens de treinamento árduo com momentos de vulnerabilidade ou derrota confirmou a premissa eisensteiniana de que a soma de dois fragmentos gera um conceito qualitativamente novo na mente do espectador.
Verificou-se que essa técnica eleva a eficácia emocional do produto, superando os padrões de edição puramente intuitivos ou baseados em fórmulas genéricas observados no mercado atual.

No campo técnico, a integração de ferramentas modernas, como a síntese de voz por inteligência artificial e a manipulação rítmica em softwares de edição digital, provou que a teoria da montagem soviética é perfeitamente adaptável às demandas de consumo rápido das plataformas digitais. O controle do *pacing* e do *timing*, articulado à escolha de trilhas sonoras que acompanham a trajetória energética da narrativa, permitiu que o editor assumisse a função de "coreógrafo" da tensão, conforme proposto pelas atualizações teóricas de Karen Pearlman.

Contudo, a pesquisa também revelou limitações, especialmente no que tange à qualidade técnica de materiais capturados de terceiros, o que exige do editor estratégias criativas de composição para manter a integridade estética do produto final. Conclui-se que o objetivo geral foi plenamente atingido, evidenciando que o diálogo entre a teoria clássica e a prática digital não apenas qualifica o produto audiovisual, mas também confere rigor intelectual à atividade do editor.

Este trabalho reafirma a montagem como a "coluna vertebral" da linguagem audiovisual, essencial para a transformação do esporte em espetáculo midiático de alto impacto emocional.

# REFERÊNCIAS


BROWN, Blain. **Cinematografia: Teoria e Prática.** Tradução da 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme.** Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** 6. ed. Campinas: Papirus, 1997.

MARIANTE NETO, Flávio Py; VASQUES, Daniel Giordani; STIGGER, Marco Paulo. **A construção televisiva do MMA: o programa TUF Brasil e o processo de humanização do lutador. Revista Brasileira de Ciências do Esporte,** v. 43, e002820, 2021.

PEARLMAN, Karen. **Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit.** Amsterdam: Focal Press/Elsevier, 2009.

XAVIER, Ismail. **Arlindo Machado: um percurso extraordinário. Significação: Revista de Cultura Audiovisual,** São Paulo, v. 49, n. 57, p. 198-211, jan./jun. 2022.

KULESHOV, Lev. **Kuleshov on Film: Writings.** Berkeley: University of California Press, 1974.

VERTOV, Dziga. **Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov**. Berkeley: University of California Press, 1984.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** Cambridge: MIT Press, 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.