



7. MONTAGEM

Finalmente, terminadas a filmagem e refilmagem, eu tinha uma hora de filme para reduzir a 16 minutos. Estamos em uma seqüência, e uma fração de segundo depois nos vemos no meio da ação em uma partida de hóquei. Há mudanças instantâneas, que mantêm os espectadores de olhos arregalados. Pode também haver um personagem andando casualmente ao ar livre, e um segundo depois, aparecer o plano de detalhe de uma bola de hand-ball batendo em uma parede. Este tipo de efeito ataca o espectador e desperta-o. Ele não sabe exatamente o que está acontecendo até o plano explicativo de grande angular que se segue.

— de *The “Professional” Amateur Film* por Kerry Levitt

Muitos cineastas principiantes ficam surpreendidos ao descobrir que a montagem, embora mecanicamente muito diferente da filmagem, é também muitas vezes pessoalmente gratificante. Montagem é uma atividade solitária; você é seu único chefe, com completo controle. Senta-se ali, corta cenas, colas juntas, observa sua metragem transformar-se no filme acabado que teve em mente durante tanto tempo — ou algo que se aproxima dele. Nenhuma pessoa com quem se preocupar, nada de andar pelo campo, nem de esperar uma semana para ver os resultados. Este capítulo explica a montagem de filmes em seus aspectos tanto mecânicos como artísticos.

MECÂNICA DA MONTAGEM

A instalação

Primeiro, você precisa de uma superfície bastante grande onde trabalhar — até a qual possa puxar sua cadeira — em um aposento onde não haja crianças pequenas, animais de estimação ou correntes de vento. Quanto a equipamento, você precisará do seguinte:

- um editor

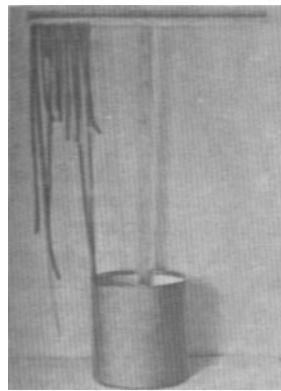
- uma coladeira de adesivo ou cola
- adesivo ou cola de filme
- um projetor
- um abajur de mesa
- lápis e papel
- um pouco de fita adesiva comum
- tesoura
- um porta-filmes — ou alguma coisa onde possa pendurar
- pedaços de filme separados

A fita adesiva é para colagens rápidas e temporárias. Você deve ter alguma espécie de lâmpada à mão; embora olhe seu filme no editor no escuro, precisa de luz para mudar rolos e fazer colagens. Lápis e papel são para fazer anotações. É útil um porta-filmes para guardar suas cenas separadas, conservá-las organizadas e protegidas contra danos, até estar preparado para a colagem.

Eu uso um porta-filmes feito com uma grande vasilha de sorvete, de isopor, e dois pedaços de madeira de 1 por 2 polegadas. Ao longo de toda a extensão da peça horizontal há minúsculos orifícios, separados por uma distância de meia polegada. Nesses orifícios eu enfiei alfinetes retos comuns com a cabeça cortada onde penduro pedaços de filme por suas perfurações. Numerei cada alfinete consecutivamente, a fim de simplificar a tomada de anotações para a colagem de seqüências de cenas. Os pedaços mais compridos de filme caem dentro da vasilha para que eu não pise sobre eles. Se preciso deixar o filme pendurado por mais de um dia, cubro tudo com um plástico para evitar a poeira. Um arranjo ainda mais simples para guardar pedaços de filme: Pegue uma caixa de papelão, uma tábua de uns 60 cm de comprimento e um rolo de fita adesiva. Coloque a tábua na beirada de sua superfície de trabalho e ponha a caixa embaixo da tábua. Use fita para colar os pedaços de filmes na tábua e deixe os pedaços mais compridos cair dentro da caixa. Pode mover a caixa e a tábua (com todos os filmes) para mais perto ou mais longe de você, como quiser.



Equipamento típico de montagem



Porta-filmes de baixo custo

Processo típico de montagem

Provavelmente não existe uma maneira melhor de estudar o filme revelado, cortá-lo, guardá-lo e mais tarde colar as cenas no comprimento e ordem certas. Cada cineasta trabalha por seu próprio processo. O descrito abaixo é tão típico quanto qualquer outro.

1. Estudando o copião

“Copião” é o termo tradicional para designar filme revelado e não cortado, que o cineasta vai montar. Você deve estudar cuidadosamente seu copião e conhecê-lo bem antes de começar a montagem. Quando projetar seu copião, tenha em mente: a) quais tomadas de cenas não podem ser usadas de maneira alguma; b) quais as melhores tomadas de cada cena que podem ser usadas; c) quais cenas escolhidas serão podadas para obtenção do melhor efeito; d) como serão coladas as cenas para obtenção da melhor seqüência; e e) como uma cena única de longa duração pode ser cortada em cenas separadas mais curtas e serem usadas várias vezes no filme acabado. Aconselho a fazer anotações enquanto projeta seu copião.

2. Cortando e guardando

Em seguida, você olha o copião em um editor e, com a tesoura, corta as cenas que deseja usar. O editor torna possível avançar o filme até os pontos exatos de corte. Corte os pedaços obviamente inúteis, mas não corte ainda o inicio e o fim de cenas que você pretende usar, pois é difícil determinar a quantidade de filme a ser de fato aproveitado em cada cena.

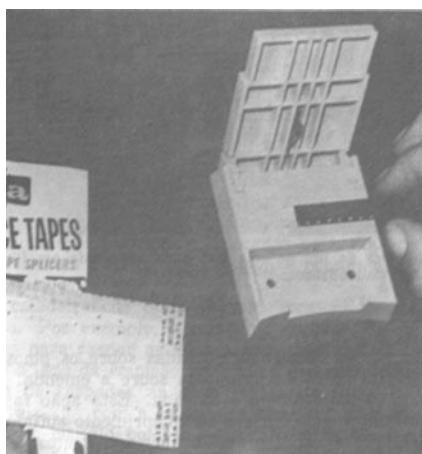
Não se esqueça: dezoito e vinte e quatro quadros equivalem a um segundo de filme em projetores Super 8. Uma sugestão: escolha um pedaço de filme inútil com uns 60 cm de comprimento e cole-o com fita na beirada de sua superfície de trabalho. Na suposição que seu filme seja projetável a dezoito quadros por segundo, faça marcas ou aplique pequenos pedaços de fita a cada dezoito quadros. Digamos que você deseja uma cena com a duração de quatro segundos. Coloque esse filme ao lado do pedaço que colou com fita, conte quatro marcas ou pedaços de fita e corte nesse ponto ou um pouco adiante.

Pendure essas cenas em seu porta-filmes com a *cabeça* da cena para cima e a *cauda* caindo dentro da vasilha. Todas as perfurações do filme devem ser mantidas de um único lado — seja esquerda ou direita. Além disso, dê um número a cada cena que pendura. Anote para cada número uma breve descrição: “Raul descendo do carro”; “Zoom in na casa velha”; “Plano de detalhe da alface”. Numerando e descrevendo assim as cenas você economizará muito tempo mais tarde quando quiser encontrar certas cenas para colar juntas.

Não jogue fora as cenas para as quais não veja utilidade no momento. Cole-as em um rolo separado com fita adesiva e deixe-as de lado. Mais tarde, você poderá mudar de idéia e resolver usar uma cena ou parte dela que havia excluído antes.

3. *Preparando a montagem bruta*

Antes de poder emendar, você precisa primeiro decidir quanto à seqüência de cenas. Grande parte dessa seqüência você sem dúvida já escolheu — quando fazia o roteiro, quando filmava ou quando examinava seu copião. A fim de determinar a seqüência, consulte a lista de cenas que você fez quando cortava o copião. Talvez precise anotar certas seqüências difíceis cena por cena. Depois disso, faça uma lista dos números das cenas penduradas em seu porta-filmes *na mesma ordem em que pretende emendá-las*. Naturalmente, esses números não estarão em ordem consecutiva. Sua primeira cena pode estar pendurada no alfinete da cena 7, sua segunda pode estar no alfinete da cena 23, a terceira no alfinete da cena 4, a quarta no alfinete da cena 12 e assim por diante. Trabalhando a partir de uma lista assim, você pode emendar todas as suas cenas juntas, cauda na cabeça, cauda na cabeça, cauda na cabeça, sem usar o editor uma única vez — a menos que mude de idéia quanto a uma cena e queiravê-la de novo. Você deve também conservar um lápis à mão e tifar cada número de cena em sua lista — para ter certeza de que não pula algumas delas.



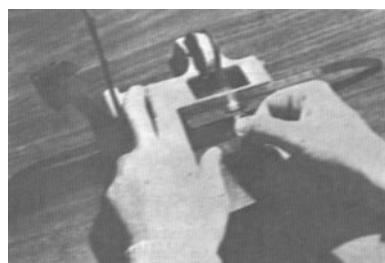
Coladeira de fita pré-cortada

Fazendo colagens com fita — Há duas espécies de coladeiras de fita: aquelas que usam pedaços de fita transparente pré-cortados e préperfurados e aquelas que usam fita em rolo contínuo. Só o segundo tipo de coladeira é apropriado para uso com filme que vai receber ou já recebeu pista sonora magnética. Ambos os tipos de coladeira têm estas características em comum: uma lâmina móvel que corta a cauda de uma cena e a cabeça da seguinte no

comprimento adequado e pinos de registro para alinhar e juntar as extremidades do filme.

Para fazer colagem usando fita pré-cortada, primeiro você corta as cenas com a lâmina e as coloca sobre os pinos de registro. Depois tira as costas de papel de um pedaço de fita e a aperta sobre as pontas de filme juntadas. Em seguida, acrescenta um segundo pedaço de fita ao outro lado das pontas de filme. No entender de muita gente, é mais fácil trabalhar com coladeiras que usam fita em rolo. Depois de cortadas as pontas do filme e juntadas sobre os pinos de registro, uma porção de fita do rolo é estendida sobre a emenda. Em seguida, uma alavanca com uma lâmina é baixada. Esta ação faz perfurações na fita e ao mesmo tempo corta-a no comprimento suficiente para que uma parte dela possa ser dobrada e apertada contra o lado de trás da ponta de filme. A fita não cobre completamente a base ou parte de trás do filme, de modo que uma pista magnética pode ser ali aplicada.

Na colagem com fita, é importante que, primeiro, as pontas de filme estejam cortadas e juntadas com precisão — não devem sobrepor-se nem deixar uma brecha — e, segundo, a fita e o filme estejam assentados sobre os pinos de registro. Descuido nessas duas operações pode fazer com que a emenda “pule” na janela do projetor ou uma brecha apareça na tela. A fita de colagem moderna é forte e virtualmente cem por cento transparente. Se a coladeira faz a emenda na linha do quadro (como faz a maioria) e se a colagem for convenientemente feita, a emenda será praticamente invisível quando for projetado o filme.



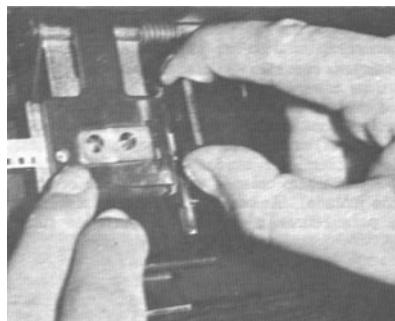
Coladeira de fita de rolo que pode ser usada em filme a ser magnetizado.

Fazendo colagens com cola — Coladeiras de cola podem ser também divididas em duas categorias — aquelas que fazem colagens biseladas e aquelas que não as fazem. Geralmente, o último tipo só é apropriado para colar filme mudo, enquanto coladeiras de bisel são preferidas quando o filme vai receber pista sonora magnética. Coladeiras de bisel podem, porém, ser usadas também para colar filme mudo. Ambos os tipos trabalham colando uma fração de centímetro de filme sobreposto (não juntado). Ambos os tipos exigem também uma operação de raspagem para retirar a emulsão da parte do filme que ficará sobreposta. A diferença entre os dois tipos é que a coladeira de bisel tem sua raspadeira colocada ligeiramente em ângulo com a superfície do filme, de modo que as pontas raspadas são biseladas e depois de sobrepostas ficam com

espessura quase igual à de um pedaço comum de filme. Isto permite que a pista magnética seja aplicada sem calombos que poderiam afetar a qualidade do som.

Coladeiras sem bisel são de operação mais padronizada do que coladeiras de bisel. Todas elas têm quatro placas de metal: uma superior e outra inferior para segurar uma ponta do filme, e uma superior e outra inferior para segurar a outra ponta. Quando as pontas, mantidas no lugar pelas placas, são baixadas, é feito o corte no comprimento apropriado para colagem. Uma parte do filme, com o lado da emulsão (fosco) para cima, é exposta para raspagem. Depois de aplicada a cola à parte raspada, as placas que seguram a outra ponta são rapidamente baixadas e colocadas no lugar. As duas pontas de filme estabelecem contato e a colagem é completada. A cola seca em 10 a 20 segundos.

Contudo, coladeiras de bisel diferem acentuadamente entre si no funcionamento. Por exemplo, a coladeira de bisel Bolex tem um par de raspadeiras para raspar as duas pontas de filme. Uma é segurada no lugar com o lado da emulsão para cima e a outra com a base para cima. Depois de raspadas as duas pontas de filme e aplicada cola a uma delas, a ponta com a base para cima é virada em suas placas para estabelecer contato com a outra. A coladeira de bisel Hahnel trabalha de maneira diferente: emprega um par de pilhas para acionar uma roda esmerilhadora que faz um corte biselado nas duas pontas de filme ao mesmo tempo. Depois de esmerilhada, uma ponta é novamente colocada entre as placas, cola é aplicada ao bisel, a segunda ponta é virada para seu lugar e uma barra de pressão é baixada para completar a colagem.



Fazendo emendas com uma coladeira de cola sem bisel. A cabeça de uma cena é preparada para aplicação da cola retirando-se a emulsão com a raspadeira embutida da coladeira. Depois de aplicada a cola, as placas da direita (não visíveis), que seguram a cauda da outra cena, são baixadas e colocadas no lugar, completando a colagem.

É preciso ter cuidado ao usar coladeira de cola. Algumas delas exigem regulagem antes de serem usadas. Em geral, isso implica em regular a altura das placas inferiores no mesmo nível, a fim de evitar enrugamento do filme, e manter a pressão das placas superiores enquanto a cola seca. Essas regulagens

são feitas girando-se porcas e parafusos do lado de baixo da coladeira. Além disso, é preciso usar só cola nova. Cola velha ou cola exposta ao ar por algum tempo, perde potência e tem pouca probabilidade de produzir emendas fortes. Ao colar, é importante não deixar a cola destampada mais tempo do que o necessário. E finalmente é preciso um pouco de prática para raspar direito a emulsão e aplicar a quantidade certa de cola. Se a emulsão não é completamente retirada, a emenda pode soltar-se. E se você raspa com muita força ou durante muito tempo, pode retirar um pouco da base do filme e assim enfraquecer a emenda naquele ponto. O objetivo é raspar apenas o suficiente para retirar toda a emulsão, sem atingir a base do filme. Se você aplica muito pouca cola, a emenda pode não segurar; se aplica cola demais, ela se esparrama para os quadros adjacentes e produz uma emenda visivelmente suja.

Que tipo de coladeira — de fita ou cola — é “melhor”? Isso provavelmente depende tanto de sua disposição quanto de qualquer outra coisa. Tem-se a impressão de que principiantes gostam mais de colagem com fita porque parece mais fácil e rápida do que raspar e aplicar cola. Todavia, algumas marcas de fita podem esticar, produzindo brechas e “saltos” na janela do projetor; sabe-se de fitas mais baratas que amarelaram e até mesmo derreteram depois de algum tempo. Emendas com cola provavelmente exigem mais cuidado e perícia durante a colagem propriamente dita, mas depois de dominado o processo, não se soltam nem mudam de aparência. Minha impressão é que uma boa colagem com fita provavelmente é menos visível na tela do que uma boa colagem com cola, e uma colagem biselada é menos visível que uma colagem não biselada. Parece seguro dizer também que ambos os tipos de coladeiras estão melhorando em termos de facilidade de operação, duração das emendas e invisibilidade durante a projeção. Em resumo, cineastas têm mais consciência de suas colagens do que os espectadores, que muitas vezes não se lembram de ter visto emenda alguma.

O carretel receptor — À medida que você acumula o filme emendado, precisa naturalmente de algum tipo de carretel onde enrolá-lo. Se a metragem emendada tem duração de menos de três minutos, você pode usar um dos carretéis onde veio seu filme revelado; para metragens maiores, você precisará comprar um carretel maior. Tamanhos populares: carretéis de 200 pés (para cerca de 13 minutos de filme) e carretéis de 400 pés (para cerca de 26 minutos de filme). O resultado de tudo isto é chamado *montagem bruta* — todas as cenas boas coladas na ordem certa.

4. *Projetando*

Ver o filme através do editor é ótimo para identificar cenas e determinar onde se deve cortar, mas não dá a mesma idéia do filme quando passado pelo projetor. Em geral, você não pode rodar o editor precisamente na velocidade de

projeção apropriada. A tendência é rodar mais depressa do que a velocidade com que o filme se destina a ser projetado. Assim, quando você vê o filme projetado, ele corre em velocidade menor do que aquela do editor e as cenas podem ter duração maior do que você esperava. Por isso, você projeta seu filme a fim de observar quais cenas podem ser podadas ainda mais e como o filme inteiro pode se tornar conciso. Além disso, você sem dúvida adiou algumas decisões cruciais de montagem para quando tivesse oportunidade de ver o filme inteiro na tela. Algumas cenas discutíveis devem ser cortadas? A ordem das cenas em algumas seqüências deve ser mudada? Algumas cenas de duração mais longa podem ser entrecortadas com outras? Você deixou de lado algumas cenas boas porque não sabia ao certo onde elas podiam entrar? Essas são perguntas que você gostará de responder e talvez anotar, enquanto projeta e estuda sua montagem bruta como preparativo para o último passo da montagem — a montagem lapidada.

5. Fazendo a montagem lapidada

O resto deve ser óbvio. Você coloca o filme em fase de montagem bruta no editor e avança-o até onde quer fazer seus cortes finais — para dar concisão, entrecortar, arrumar cenas em nova ordem e assim por diante. A montagem lapidada ou último corte é, portanto, o filme acabado — faltando apenas a trilha sonora. Ao fazer o corte, você muitas vezes descobre que pode usar cenas que havia pensado em jogar fora. E não fica contente por tê-las guardado?

Montagem de filme para uma trilha sonora pré-determinada

Suponhamos que você já decidiu quanto a uma trilha sonora para seu filme — uma canção popular, digamos. Você não quer mexer de maneira alguma na trilha sonora. Em lugar disso, deseja montar o filme de modo a sincronizá-lo de várias maneiras com a trilha sonora pré-determinada. Aqui está um processo que pode seguir.

1. Cronometragem de seqüências de som

Quase todas as trilhas sonoras são compostas de seqüências de som unificadas e relacionadas. Por exemplo, uma canção popular tem estrofes, coros e interlúdios instrumentais distintos. Primeiro, você desejará cronometrar essas seqüências de som separadas. Naturalmente, um cronômetro lhe dará os tempos mais precisos, mas você pode usar qualquer relógio comum com ponteiro de segundos, se cronometrar cada seqüência de som pelo menos duas vezes para conferir suas leituras. Assim, seqüências de som para a marcação de uma música podem ser feitas da seguinte maneira:

*Tempo em minutos
e segundos*

Seqüências de som

Introdução instrumental	:20
Primeira estrofe	1:20
Segunda estrofe	1:25
Coro	:33
Terceira estrofe	1:22
Interlúdio instrumental	:58
Quarta estrofe	<u>1:18</u>
Tempo total	7:16

2. Montagem bruta

Em seguida, você faz a montagem bruta do filme para que tenha a mesma duração que a trilha sonora. O filme poderá freqüentemente incluir o mesmo número de seqüências (cenas relacionadas entre si) que o número de seqüências de som na trilha sonora. Assim, como a música exemplificada acima tem sete seqüências de som, podemos esperar que o filme contenha sete seqüências correspondentes. (Esta não é uma regra absoluta; é apenas um caso típico.) Além disso (e obviamente) cada seqüência do filme e de som terão a mesma duração; pelo menos, dentro de um ou dois segundos de diferença. O grande desafio agora é montar cada seqüência do filme, de modo a ter a mesma duração que seu correspondente na seqüência de som. A tabela abaixo deverá ser útil nesse sentido.

COMPRIMENTO DO FILME EM PÉS MAIS QUADROS ADICIONAIS

<i>Seqüência de som</i>	<i>8 tradicional</i> (80 quadros por pé)		<i>Super 8/Single 8</i> (72 quadros por pé)	
	<i>Pés + quadros</i>	<i>18 qps*</i>	<i>Pés + quadros</i>	<i>18 qps*</i>
<i>Tempo de reprodução</i>				
:01	(18 quadros)	(24 quadros)	(18 quadros)	(24 quadros)
:05	1+10	1+40	1+18	1+60
:10	2+20	3+0	2+36	3+24
:20	4+40	6+ 0	5+ 0	6+48
:30	6+60	9+ 0	7+36	10+ 0
:40	9+0	12+0	10+0	13+24
:50	11+20	15+ 0	12+36	16+48
1:00	12+40	18+ 0	15+0	20+ 0

* qps = quadros por segundo

Teoricamente, portanto, se precisa de 30 segundos de filme Super 8, digamos, para uma seqüência de som, você cola junto 7 pés de filme mais 36 quadros (a 18 qps). Na prática, porém, isso nem sempre funciona assim. Você não quererá estender seu filme no chão para medi-lo, porque ele apanharia poeira e poderia danificá-lo. Nem é fácil segurar o filme leve e escorregadio, e esticá-lo para medir. Mesmo que você pudesse encontrar um meio de medir o filme com precisão e acabasse sabendo o comprimento exato de que precisaria, algumas cenas poderiam ser longas ou curtas demais para seu gosto. Por essas razões, você provavelmente acabará montando o filme em um comprimento (isto é, tempo) pré-determinado por meio de tentativa e erro. Primeiro, cole juntas diversas cenas no comprimento e ordem preferidos e pare quando achar que acumulou, digamos, um pouco mais de 7 pés de filme. Depois, acrescente ponta inicial e final, projete o filme e cronometre-o. Considere-se muito feliz se o filme durar só três ou quatro segundos, a mais ou a menos, do que a seqüência de som.

3. *Montagem lapidada*

Depois, você faz a montagem lapidada do filme, cortando aqui, acrescentando acolá, fazendo concessões entre o comprimento que gostaria de ter e aquele que aceitará a fim de sincronizá-lo com a seqüência de som.

Outra tabela a considerar quando você faz a montagem lapidada:

COMPRIMENTO DO FILME EM POLEGADAS

Segundos	8 tradicional		Super 8/Single 8	
	18 qps	24 qps	18 qps	24 qps
1	23/4	3 1/2	3	4
2	5 1/2	7	6	8
3	8 1/4	10 1/2	9	12
4	11	14	12	16
5	13 1/4	17 1/2	15	20

Assim, se a montagem bruta de seu filme de Super 8 tem três segundos a mais de duração (a 18 qps), você precisará cortar um total de 9 polegadas de filme.

Até agora, discuti apenas sincronização genérica de seqüência de cenas com seqüência de som. Se quiser sincronização mais precisa de cena com som dentro de uma seqüência, você precisará cortar e arrumar de novo as cenas dentro de uma seqüência, de modo que, digamos, uma pessoa pareça gritar exatamente quando é ouvido certo som alto. A seqüência como um todo ainda terá a mesma duração de tempo; o que você deseja é mudar a colocação da cena da pessoa gritando em relação ao momento do som alto.

Importante: Sugiro também que você corte cada seqüência cerca de um segundo a mais quando prepara a montagem bruta — por duas razões. Quando colar todas as seqüências juntas, você perderá alguns quadros e assim diminuirá o tempo de duração do filme. Além disso, quando você chega à montagem lapidada e sincronização mais precisa, é muito mais fácil retirar excesso de filme para obter sincronização do que colar mais filme.

Conservando o filme limpo e livre de arranhões

A montagem de alta qualidade tem duas dimensões: (1) as emendas devem ser bem feitas; para que sejam o menos perceptíveis possível quando projetadas, e não se soltem; e (2) o equipamento deve ser conservado limpo e o próprio filme deve ser manuseado com grande cuidado para mantê-lo o mais livre possível de sujeira, arranhões e outros defeitos. Creio que já falei o suficiente sobre a elaboração de emendas boas e limpas. Quanto a conservar o editor limpo, você deve limpar com freqüência a roda dentada e outros pontos de contato com um pano, a fim de remover sujeira e poeira que possam arranhar o filme. Uma escova pequena e dura também ajuda. Reenrolar muito depressa ou apertar o filme nos rolos pode também causar arranhões. Sendo o lado da emulsão do filme que se arranha mais facilmente, certifique-se de que ele não raspa em beiradas ou superfícies quando você trabalha. Para limpar o projetor, você retira a objetiva e a placa de pressão. Para isso, consulte o manual de operação do projetor ou pergunte a um revendedor. Use uma pequena escova ou um pincel com bomba de ar de borracha para remover pedaços de filme e partículas de sujeira da janela do editor. Se depois de escovar ou soprar, a poeira não sair, raspe-a com um palito de dentes. Estes cuidados são importantes: o filme passando por uma janela suja raspa nos grãos de poeira e acaba arranhado — para sempre. Cineastas experientes usam luvas de algodão durante a montagem. Se você não usa luvas, conserve os dedos limpos e livres de suor. Tenha à mão um pano limpo e macio no qual possa passar a ponta de seus dedos de vez em quando. Segure o filme só pelas margens. Para apertar o filme sobre placas da coladeira, você pode enrolar um pedaço fino de pano em volta das pontas dos dedos. Quando cortar e colar, tome cuidado para que o filme não escape do rolo e raspe ao longo da superfície do editor ou na superfície de trabalho. Não pise em seu filme, nem sente-se sobre ele, e não o sacuda para desembaraçá-lo. Se você fuma, tome cuidado para que não caia cinza sobre o filme. Em suma, trate qualquer pedaço de filme como trataria uma objetiva fina suscetível de arranhar-se ao mais ligeiro contato.

Quando olhar seu filme com um projetor, procure sinais de sujeira ou arranhões. Sujeira aparece na tela como pontos e borões que dançam; arranhões aparecem como linhas verticais ininterruptas ligeiramente oscilantes. Você pode remover sujeira da superfície com um pano macio e limpador de filme; se não o fizer, a sujeira com o tempo causará arranhões. Arranhões são

permanentes: não há meio de removê-los, embora alguns fabricantes de limpadores de filme afirmem que seus produtos, quando aplicados a filmes arranhados, tendem a atenuar os arranhões.

OPÇÕES CRIATIVAS

Se considera montagem como mera questão mecânica de cortar as tomadas ruins e colar as boas em ordem compreensível, você se priva de um importante meio de comunicação. Antes de fazer uma montagem bruta, você deve considerar todas as opções criativas à disposição do montador que tem boa cobertura com que trabalhar.

Boa cobertura?

A maioria dos processos e efeitos descritos adiante exige cobertura bastante boa de uma seqüência para sua realização. Se você não tem a cobertura, suas opções criativas são limitadas. Você logo saberá em que medida ela é boa quando prosseguir até o fim deste capítulo e sentar-se para estudar seu filme revelado. Raros cineastas ficam cem por cento satisfeitos com esse material quando chega a ocasião de montar o filme. Mas, se você preparou psicologicamente seu elenco para a possibilidade de repetição de tomadas e filmagem adicional, poderá ser mais fácil juntar seu equipamento e seu pessoal para aquela importantíssima sessão extraordinária de refilmagem.

Controle de tempo

Metragem é tempo. Quando o montador corta e cola filme, controla tempo — por uma variedade de razões:

Duração total

Comprimento é importante. Filmes potencialmente bons tornaram-se maçantes, apenas porque eram excessivamente longos. Por outro lado, cenas importantes deixaram de ter impacto porque eram excessivamente curtas. A duração de seu filme depende, em parte, de quanta metragem você filmou; certamente não pode ser mais longa do que seu copião — mas certamente pode ser mais curta. De fato, considero duração excessiva uma das mais importantes razões de fracasso de um filme amador.

Que duração é longa demais? Isso depende realmente da substância de seu filme. Quanta coisa acontece nele? Quantas cenas tem e até que ponto elas são complexas? O filme tem um único tipo de ação, dois ou três? Se é um filme humorístico, quantas “gags” você oferece aos espectadores e quanto tempo os

espectadores precisam esperar entre elas? Se é um estudo psicológico, quanta metragem é simplesmente “boa de fazer e boa de ver”, mas revela pouco do personagem? Que diz seu filme, qual é seu tema? Você pode justificar muita metragem se o que diz é realmente bastante modesto? Um filme curto, conciso e de movimento rápido é quase sempre uma realização artística de maior força do que um filme longo e lento.

A duração do filme pode ser reduzida de duas maneiras principais: eliminando-se seqüências, ou cenas inteiras que não contribuem com muita coisa; e podando cenas essenciais que se prolongam demais. Aqui estão alguns tipos de cenas que muitas vezes se prolongam demais em filmes de principiantes:

- *Títulos e créditos*: Corte cada letreiro de modo a não prolongar-se mais tempo do que o necessário para lê-lo em voz alta com a rapidez normal. Pense em leitores medianos, não em leitores retardados.
- *Cabeça excessivamente longa*: Na maioria dos casos, a cena deve começar quando começa a ação — ou mesmo um ou dois segundos depois. Por exemplo, um personagem abre uma porta, entra em uma sala e passa pela câmara. Você não precisa mostrar a porta durante cinco segundos antes que ela seja aberta. Corte a cabeça da cena de modo que se inicie exatamente quando a porta é aberta ou após a porta ter sido parcialmente aberta.
- *Cauda excessivamente longa*: Da mesma forma, espectadores não precisam ver cinco segundos de parede depois que um personagem saiu do campo de visão da câmara. Corte a cauda da cena exatamente quando o personagem deixa o quadro (exceto quando alguma coisa significativa é revelada após o personagem ter saído do campo de visão), ou corte assim que a ação retratada por ele esteja completada.
- *Planos de corte muito longos*: Planos de corte são (ou deveriam ser) breves cenas de coisas, pessoas ou ação relacionadas com o assunto principal, mas não realmente parte dele. Em filmes de principiantes, muitas vezes eles se prolongam demais; provavelmente a maioria deles não deveria durar mais que um ou dois segundos.
- *Excessiva ação de andar, dirigir automóvel etc.*: Personagens de filmes com freqüência se movem de lugar para lugar, mas o movimento propriamente dito raras vezes é tão importante quanto os acontecimentos que ocorrem quando os personagens chegam a seu destino. Se os personagens de seu filme vão de um lugar para outro a pé ou em automóvel, e se essa metragem é meramente de transição, corte-a impiedosamente. Duas ou três cenas curtas de alguém guiando um carro ou andando são em geral suficientes para preparar uma nova seqüência.
- *Metragem adorada*: Cineastas com freqüência se apaixonam demais por sua metragem. Por sorte — ou em resultado de planejamento cuidadoso — algumas cenas saem tão adoráveis, tão admiráveis, que cineastas odeiam

separar-se delas. Mas só as conserve se puder justificá-las. Contudo, se conservá-las em seu filme montado simplesmente para impressionar espectadores ou satisfazer seu ego, mesmo que tenham pequena relação com o resto do filme, liquide esse caso de amor e corte-as — ou pode-las até uma fração de seu comprimento anterior. O objetivo é, naturalmente, obter cobertura criativa que funcione, que compense.

Se um filme pessoal é curto demais, geralmente não foi bem concebido desde o começo. Se foi mal concebido, provavelmente foi também mal filmado e o montador simplesmente não tem a cobertura mínima de que precisa para montá-lo bem. Depois de ter colado e estudado suas cenas em uma tela, você talvez ache que uma seqüência crucial está corrida e com falta, digamos, de constituição dramática. Você não filmou a seqüência de modo a sustentar o drama e, por isso, não tem a metragem de que precisa para montar de novo. Assim, se você é consciencioso, admitirá que deve voltar à locação com seu elenco para a filmagem adicional.

Andamento das seqüências

Andamento refere-se à rapidez ou lentidão com que as seqüências se desdobram em relação a certos pontos altos no filme e também em relação à sua duração total. Estruturalmente, “O Primeiro e o Último Dia” consiste nas seguintes seqüências principais e pontos altos dramáticos:

SEQÜÊNCIAS

E	I (2:48)	II (:57)	III (2:10)	IV (1:05)
TEMPO:				
	Dois caçadores viajam da cidade para as montanhas	Caçadores deixam o carro para caçar	Segundo caçador foge	Segundo caçador vagueia na mata
PONTOS ALTOS:	Caçadores ouvem notícia de rádio sobre crimes anteriores	Psicopata mata o primeiro caçador	Segundo caçador mata o psicopata	Segundo caçador é abatido pelo terceiro caçador, que o confunde com um animal

No total, o filme não é excessivamente longo; contudo, a Seqüência 1 é longa demais e a Seqüência II é curta demais. A seqüência 1 deveria ter tido andamento mais rápido, de modo que a notícia de rádio fosse ouvida mais cedo. A seqüência II parece um pouco corrida: os caçadores não parecem

suficientemente tensos, não olham em volta com freqüência, nem reagem a seu ambiente com nervosismo suficiente para criar suspense e preparar os espectadores para o primeiro homicídio.

“Projeto 454”, descrito no Capítulo 2, é outro filme que precisa de nova montagem para melhorar o andamento. O rapaz demora tempo demais para lavar o carro e dirigi-lo até o campo. Mas a romântica seqüência final, quando ele demonstra amor pelo carro, tem andamento propositadamente lento no começo e gradualmente se acelera — imitando o correspondente humano do ato.

Tempo da cena

Tempo refere-se menos à duração de seqüências inteiras do que à duração de cenas individuais dentro das seqüências. Digamos que uma seqüência dura cerca de 30 segundos; talvez não consista senão em algumas cenas de longa duração, mas pode conter muitas cenas curtas. Seqüências com cenas de longa duração em geral comunicam climas serenos e contemplativos; seqüências com cenas de curta duração em geral criam drama e suspense. Cenas de longa duração são empregadas em seqüências nas quais o movimento ou a ação é mínimo: o convite é para meditar e refletir no significado. Cenas de curta duração — corte rápido — são usadas muitas vezes em seqüências de ação. Os espectadores são convidados a *observar* acontecimentos retratados e *reagir* a eles em lugar de *deduzir* seu significado. O tempo da cena é propositadamente variado em “O Primeiro e o Último Dia”. As primeiras seqüências, antes do primeiro homicídio, consistem principalmente em cenas de longa duração; as seqüências de luta e de perseguição são de corte rápido para intensificar o drama.

Ritmo da cena

Alguns montadores de filme gostam de fazer experiências no corte de seqüências para criar ritmo visual. Assim, uma paisagem pode ser dividida em seis cenas, tendo cada uma, digamos, a duração de três segundos. Isto leva a toda espécie de possibilidades rítmicas: cenas de dois segundos de uma pessoa, alternando-se com cenas de um segundo da paisagem (2-1, 2-1, 2-1). Outro exemplo: Dois personagens secundários, cada um deles em cenas curtas, e um personagem central, em cena mais longa, são repetidos em uma série (1-1-2, 1-1-2, 1-1-2, 1-1-2) e assim por diante.

Tempo comprimido, expandido e contínuo

Seja o filme longo ou curto, de corte rápido ou corte lento, o montador do filme pode emendar algumas de suas cenas de modo a afetar a noção de

passagem de tempo dos espectadores. A passagem de tempo implícita, estendendo-se por uma série de cenas correlatas, é comprimida se porções de uma ação continua são cortadas (ou nunca foram filmadas). A seqüência de abertura de “O Primeiro e o Último Dia”, quando os caçadores viajam da cidade para as montanhas, desdobra-se em 28 cenas que mostram o carro percorrendo sucessivamente cenários urbanos, rurais, de sopé, de monte e de montanha. Assim, uma viagem que poderia levar uma hora na vida real, consome apenas três minutos de tempo na tela e mesmo isso é provavelmente longo demais.

Por outro lado, o tempo parece passar mais devagar se a ação que se estende por uma série de cenas é repetida ou se uma ação relativamente simples é apresentada em numerosas cenas, cada uma delas mostrando apenas uma porção da ação. Na vida real, a luta de facão provavelmente não duraria muito tempo; mas em “O Primeiro e o Último Dia”, a primeira luta de facão é apresentada em 14 cenas, de modo a prolongar o tempo e intensificar o drama.

Além disso, como explica o Capítulo 6, duas cenas podem retratar passagem de tempo unificada e contínua, embora as relações de espaço sejam alteradas na segunda cena, porque a câmara (ou o objeto) tomou nova posição. Assim, em “O Desertor”, o soldado é visto em plano americano encostado a uma grade. Depois o soldado ouve os gritos dos guardas quando estes descobrem o corpo do general, morto por ele, e pula a grade. Corte no meio do pulo para um plano geral. A segunda cena começa precisamente no tempo em que termina a primeira — isto é, quando o soldado está pulando a grade. O propósito do plano geral é mostrar o guarda correndo para o escuro da noite.

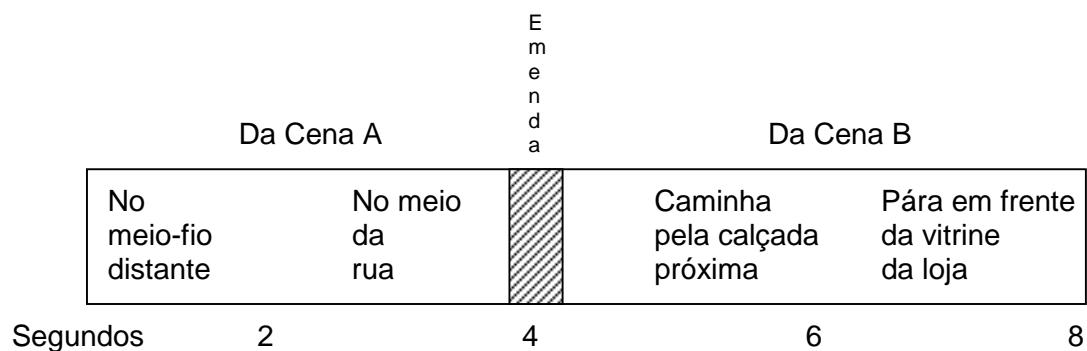
As opções do montador de filme são aumentadas quando ele tem dois pedaços de filme que registram ação sobreposta. Pode cortar as duas cenas para comprimir tempo, expandi-lo ou fazê-lo parecer contínuo, como é ilustrado abaixo:

Copião: ação sobreposta

Segundos	Cena A: Plano geral de homem atravessando a rua:				12
	na calçada distante	no meio-fio distante	no meio da rua	no meio-fio próximo	
2	4	6	8	10	
	Cena B: Segunda cena de homem atravessando a rua:				
	no meio da rua	no meio-fio próximo	caminha pela calçada da loja	pára em frente da vitrina	

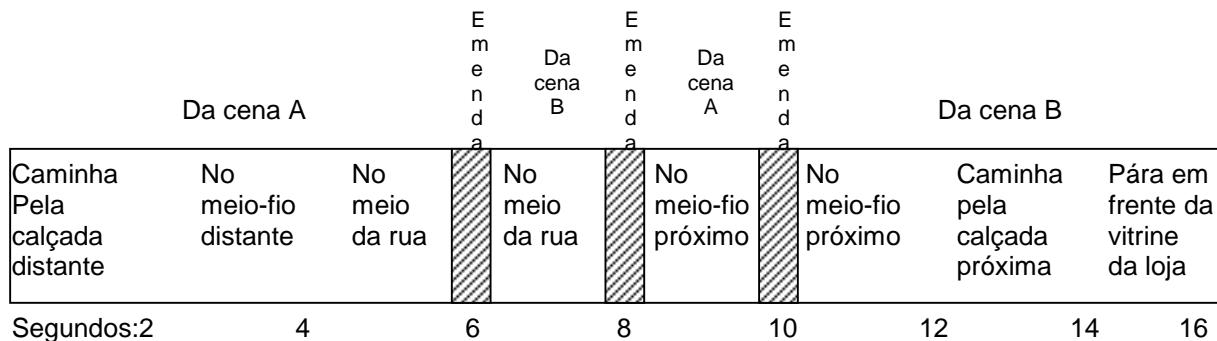
Temos aqui duas cenas da mesma ação tomadas de ângulos diferentes (ou posições de câmara diferentes). A ação retratada nas cenas sobrepõe-se por quatro segundos. Agora vejamos como esse par de cenas poderia ser montado:

Primeira opção de montagem: tempo comprimido



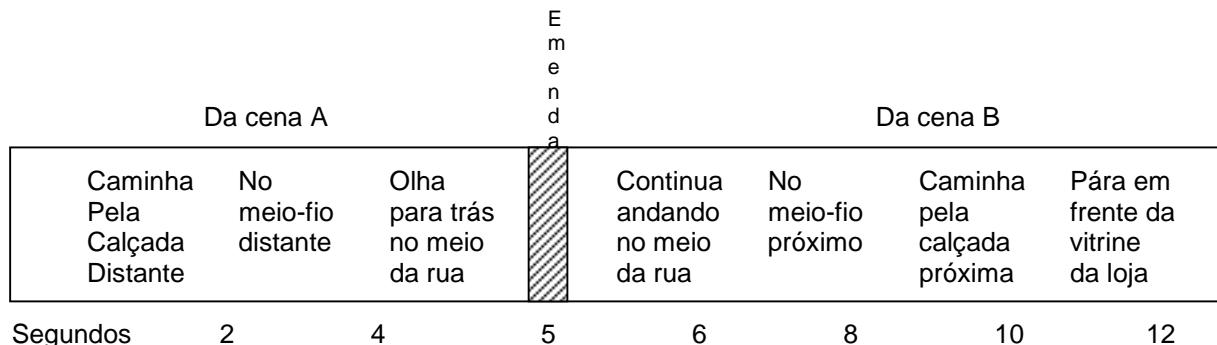
Nesta opção, a cauda da cena A, que mostra o homem no meio-fio próximo, foi cortada para economizar dois segundos; a cabeça da cena B foi podada até o ponto onde o homem caminha pela calçada próxima. Ação intermediária (o homem chegando à calçada próxima) foi omitida para tornar a seqüência mais concisa e comprimir tempo. Outros dois segundos foram cortados da cabeça de A. Dois pedaços de filme que juntos tinham a duração de 16 segundos, agora só têm metade dessa duração.

Segunda opção de montagem: tempo expandido



A ação originalmente tinha a duração de 12 segundos, se fossem omitidas as partes símultâneas. Mas conservando-as, a ação é agora expandida para 16 segundos, talvez para transmitir um sentimento de frustração quando o homem atravessa a rua. Note como cada uma dessas duas cenas foi cortada em dois pedaços, depois alternados para proporcionar esse efeito.

Terceira opção de montagem: tempo contínuo e ação casada



Agora a cauda da cena A e a cabeça da cena B foram podadas para casar-se com a mesma ação, sobrepondo-se no copião, quando o homem está no meio da rua. Digamos que na cena A, o homem, no meio da rua, parou momentaneamente a fim de olhar para trás, depois prosseguiu. Para tomar a cena B, o ator repetiu a ação. A cena B foi depois podada para começar exatamente onde termina a cena A, com o homem virando-se e continuando a atravessar a rua. A ação entre as emendas segue então continuamente. Espectadores passam a ver a ação de dois pontos de observação — um plano geral, seguido por um plano americano. Isto é chamado corte casado.



Corte casado de “Rota Violenta”. O cabo do macaco estava em movimento em ambas as cenas. O plano geral, que se segue ao plano de detalhe, foi cortado de modo que a posição do cabo do macaco se casasse na passagem de uma cena para outra. Além disso, o ator recebeu instrução para colocar a mão esquerda exatamente na mesma posição nas duas cenas.

Corte cruzado

Este é um corte para trás e para frente entre dois pontos de ação (duas seqüências diferentes) que são simultâneos. Os dois pontos de ação podem ocorrer virtualmente próximos um do outro ou podem ocorrer separados por quilômetros de distância. Os espectadores devem ver *ambos* os pontos de ação dentro de determinado período de tempo em lugar de ver um depois do outro. Uma cena de perseguição envolve tipicamente corte cruzado, alternando-se entre cenas do perseguidor e cenas do perseguido. Os espectadores podem saber se o perseguidor está ou não diminuindo a distância entre os dois, ao notar o comprimento das cenas e certos marcos fixos vislumbrados nos dois pontos de ação.

Montadores muitas vezes excitam os espectadores comprimindo ou expandindo tempo durante cortes cruzados quando, por exemplo, o herói precisa chegar a uma bomba antes que ela estoure. Um relógio ligado à bomba por um fio mostra que o herói tem menos de dois minutos para chegar a ela, mas ele está amarrado e amordaçado em outro aposento. Luta para libertar-se. Corte de volta ao relógio: agora resta apenas um minuto. Corte de volta ao herói: milagrosamente, ele soltou as mãos. Corte de volta ao relógio: o tempo está quase esgotado. Corte de volta ao herói, que está soltando os pés. Corte para o relógio: não há mais tempo. Corte para a porta: o herói entra correndo no aposento, salta sobre o relógio e arranca os fios. Você e eu sabemos que a maioria dos mortais levaria muito mais do que dois minutos para libertar-se e correr até o aposento ao lado. Mas nós admitimos que montadores são capazes de fazer milagres.

Menos melodramaticamente, montadores de filmes precisam ter noções de tempo quando dividem cenas contínuas de longa duração em diversas cenas mais curtas com o propósito de fazer cortes cruzados com um segundo ponto de ação. Quando espectadores vêem uma cena do segundo ponto de ação, imaginam passagem de tempo equivalente no primeiro ponto de ação. Assim, uma porção da primeira cena de longa duração, igual em comprimento à segunda cena, precisará ser rodada antes do corte de volta ao primeiro ponto de ação. Para ilustrar:

Copião: três cenas para cortes cruzados

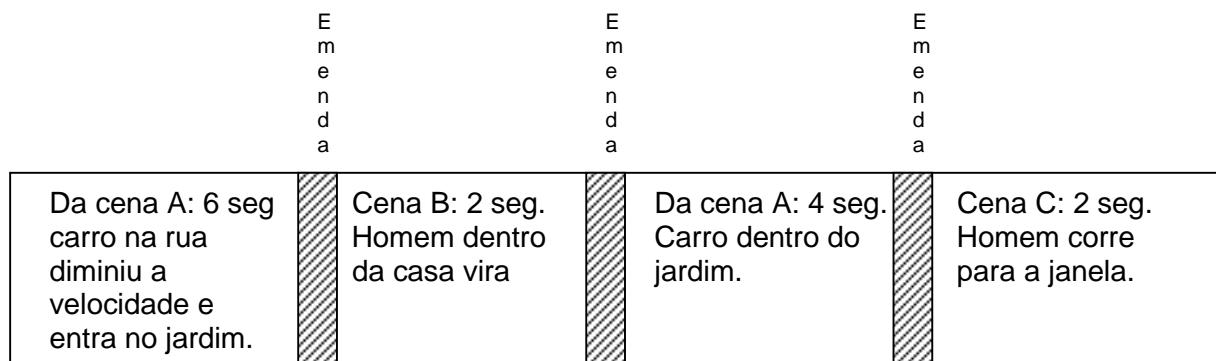
Cena A: 12 segundos
Carro na rua, diminui a velocidade, entra no jardim e pára na garagem.

Cena B: 2 segundos
Homem dentro da casa vira a cabeça.

Cena C: 2 segundos
Homem corre para a janela.

Suponha agora que a cena A é cortada em dois pedaços, de modo que quando o carro entra no jardim a metade da cena é emendada na cena B, que mostra o homem dentro da casa virando a cabeça. A cauda da cena B é depois colada na segunda metade da cena A — que mostra o carro avançando pelo jardim. Mas como a cena B consumiu dois segundos, o montador precisará podar dois segundos da cabeça da segunda metade da cena A — porque os espectadores imaginarão que esse tempo passou durante o corte para a cena B. Em outras palavras, o carro deverá estar dois segundos mais avançado dentro do jardim

quando os espectadores virem a segunda metade da cena — para manter um fluxo de tempo realístico. Em seguida, naturalmente, o montador cola a cauda da segunda metade da cena A à cabeça da cena C, que mostra o homem na janela. Graficamente:



Você pode ignorar este conselho, se quiser expandir tempo (e alterar relações espaciais realísticas). Contudo, se dois segundos de metragem não forem podados da segunda metade da cena A, o carro pareceria não ter feito o menor progresso durante o tempo de duração da cena B. Se, por outro lado, o objetivo é *comprimir* tempo, *mais de dois segundos* poderiam ser cortados da segunda metade da cena B — por exemplo, o carro poderia ser mostrado parando na garagem depois do corte da cena B.

Flashbacks e flashheads

Flashback é uma cena ou seqüência que se entende ter ocorrido *antes* do período de tempo presente abrangido pelo filme todo. Em um filme de alunos a respeito de um rapaz diplomado, que não consegue arranjar emprego por ter cabelos compridos, uma seqüência na qual ele sofre uma repreensão do chefe de pessoal de uma firma é seguida por um flashback que leva os espectadores de volta ao tempo de estudante. Flashbacks não são fáceis de preparar. Em geral, exigem cenas preparatórias e cenas conetivas, como o primeiro plano de um personagem (para sugerir recordação), seguido por uma desfocagem e nova focagem no flashback. No filme acima, o cineasta começou e terminou o flashback com planos de detalhe bastante abstratos do sol refletido na água — para criar um clima de sonho. Flashbacks preparados por cortes diretos abruptos podem nem sempre ser entendidos como flashbacks, a menos que a ação torne isso muito claro. Mas, alguns cineastas deliciam-se em arrumar de novo o tempo fazendo flashbacks e flashheads sem avisar, técnica que pode sugerir como a mente mistura livremente passado, presente e futuro.

Flashhead é um vislumbre de algum tempo futuro, muitas vezes do clímax do filme ou de cenas finais. Cenas do futuro (seqüências por vir) emendadas em seqüências anteriores podem emprestar ao filme uma impressão de augúrio e inevitabilidade. Através de flashheads, espectadores têm provocantes vislumbres de como virão a ser as coisas, mas precisam esperar pela revelação completa.

Controle de espaço e movimento

O montador de filme que manipula tempo geralmente manipula também espaço e movimento. São aspectos do filme que estão interrelacionados. Abaixo estão alguns pontos sobre controle de espaço e movimento para você considerar.

Cenas estabelecedoras e cenas mais próximas

Caracteristicamente, uma seqüência abre-se com plano geral (de longa distância) para estabelecer o cenário e, talvez, para mostrar personagens em relação recíproca. A seqüência desdobra-se em cenas cada vez mais próximas para destacar detalhes, seguidos por um plano geral adicional para restabelecer o cenário e a relação entre personagens. Este é o padrão esperado. Todavia, seqüências que começam com primeiros planos muitas vezes têm o poder de desorientar espectadores e criar interesse: os espectadores vêem, por exemplo, um rosto em primeiro plano, depois outro, depois uma coisa — e ficam perguntando a si próprios onde esses personagens e essa coisa estão e onde estão em relação entre si. Depois dessas cenas próximas, uma cena explicativa de longa distância esclarece o mistério, mostrando os dois personagens e a coisa juntos em um cenário. Assim, as reações dos espectadores a uma seqüência são afetadas pela *ordem* em que planos mais distantes e mais próximos são emendados.

Variação da posição e ângulo da câmara

A maioria de suas cenas é provavelmente filmada frontalmente e ao nível dos olhos. Ocasionalmente, porém, você pode ter tomado algumas em ângulo lateral ou traseiro para obter certos efeitos e talvez seja apropriado colar essas cenas entre as frontais. Por exemplo, se dois personagens são enquadrados de lado, um deles se mostraria maior no primeiro plano e atrairia mais atenção. Planos em ângulo lateral e em ângulo traseiro criam oportunidades para introduzir novos objetos do fundo, não vistos em plano frontal. Como planos em ângulo baixo e ângulo alto tendem a chamar atenção para si próprios, provavelmente devem ser usados de maneira parcimoniosa e por razões claras.

OPÇÕES DE MONTAGEM

- *Controle de tempo*

Certifique-se de que seu filme não terá duração longa demais para o que “diz”.

Elimine seqüências ou cenas inteiras que em nada contribuem; nas cenas essenciais, reduza trechos lentos, monótonos ou inúteis da cabeça e da cauda.

Faça experiências com ritmo de cena e tempo de cena para obter o clima que você deseja.

Expanda tempo, montando elaboradamente: comprima tempo, cortando ação não essencial. Mantenha fluxo de tempo contínuo e realístico, por meio de corte casado.

Considere as vantagens do corte cruzado para apresentar dois pontos de ação simultaneamente.

- *Controle de movimento e espaço*

Apresente seqüências cortando entre cenas estabelecedoras longas para mostrar ação geral e cenas mais curtas para mostrar detalhe.

Use planos de corte para enriquecer seqüências e eliminar quebras de continuidade.

Corte e emende cenas de câmara móvel de maneira ordenada e propositada.

Corte cenas de ação completada antes, durante e depois do apogeu da curva de conteúdo (ou climax) para obtenção de vários efeitos.

Corte cenas de ação repetitiva contínua a fim de harmonizar clima e tempo de cenas circundantes.

Escolha segmentos significativos de ações mais longas para cortar e colar juntos, para obtenção de vários efeitos.

Faça a montagem lapidada de seu filme de modo a melhorar a continuidade, cortando ação, dando nova arrumação a cenas, suprimindo cenas ou usando planos de corte.

Cenas objetivas e subjetivas

Igualmente, a grande maioria das cenas é tomada do ponto de vista da câmara, por assim dizer; essas são chamadas cenas *objetivas*. Mas você pode ter tomado algumas cenas *subjetivas*, representando o ponto de vista de um ou mais personagens do filme. Os espectadores precisam ser preparados para elas, da

mesma maneira como precisam ser preparados para flashbacks. Isto geralmente se consegue ligando uma cena próxima de alguém que parece estar olhando — virando a cabeça ou olhando de relance para o lado — imediatamente antes da cena subjetiva. É costumeiro também fazer seguir-se a esta, uma cena do personagem reagindo ao que viu — rindo, franzindo a testa, etc.



Plano de corte de “Rota Violenta”. A ação centraliza-se na camioneta, que recusa parar para o homem, o que diverte os espectadores.

Planos de corte

Planos de corte são geralmente breves, como sugeri anteriormente neste capítulo. Se uma seqüência retrata dois homens discutindo, a maioria das cenas dará destaque aos dois homens. Suponha, porém, que não é claro como os espectadores reagirão à discussão — é séria, cômica ou o quê? Planos de corte para alguns circunstântes poderão modelar a reação dos espectadores à discussão. Se os circunstântes parecerem sérios, a discussão também parecerá séria. Se os circunstântes trocarem sorrisos, a discussão parecerá menos grave. Naturalmente, não é tão simples assim. Depende de como a discussão foi dirigida e filmada. Se o ponto de ação principal parece ter falta de conteúdo emocional forte, planos de corte muitas vezes sugerem aos espectadores como o ponto de ação principal deve ser recebido. Em “Comunicações 101”, por exemplo, planos de corte da professora tornando-se cada vez mais tensa mostram aos espectadores que os estudantes que atormentam o saco preto não estão apenas brincando.

Planos de corte são cenas que mostram detalhes. Têm também o poder de criar climas em torno do ponto de ação principal. Em “Comunicações 101”, os planos de corte de mãos amassando papel e do pé empurrando com força a cadeira do saco preto prenunciam a violência por vir.

Eliminação de quebra de continuidade

Planos de corte podem também servir a uma função mais utilitária, a de eliminar *cortes de salto ou quebra de continuidade*. Falha técnica que ocorre quando o mesmo objeto é tomado em duas cenas quase idênticas quanto à distância e posição da câmara. O objeto parece saltar ou mudar repentinamente de posição no quadro quando as cenas são emendadas sucessivamente. O efeito é antinatural e geralmente indesejável — embora cortes de salto possam ser intencionais em certos filmes cômicos ou expressionistas. A melhor maneira de eliminar um corte de salto (se as duas cenas devem ser conservadas) consiste em introduzir um plano de corte, entre as duas cenas. Dessa maneira os espectadores “aceitarão” (ou nem notarão) o ligeiro movimento do objeto de uma cena para outra.

Poda de cenas com câmara móvel

Como revelam objetos gradual e continuamente, as cenas panorâmicas podem criar problemas durante a montagem. Muitas vezes parecem prolongar-se demais quando coladas entre cenas de duração mais curta que estabelecem um tempo rápido. O montador pode podar a cabeça e a cauda de uma cena panorâmica para encurtar seu tempo de duração, mas só se a metragem da cabeça e cauda não revelar alguma coisa importante. Se o filme for cortado no meio de uma cena panorâmica, resulta um corte de salto. Os espectadores não aceitarão o salto repentino em uma cena que vinha deslizando pelo quadro continuamente. Contudo, um plano de corte colado no corte torna aceitável o salto. Por exemplo, em uma cena de “Viagem Circular”, uma moça escapa de um hospital de doentes mentais. Os cortes são bastante rápidos para intensificar o drama; mas perto do final da seqüência há uma cena panorâmica de longa distância mostrando a moça que sai correndo pela porta do hospital, atravessa o jardim e vai encontrar-se com seu namorado, que está esperando em uma perua. A cena prolongava-se demais e enfraquecia o efeito das cenas anteriores de curta duração. Uma parte da cabeça da cena poderia ter sido cortada, mas não muito, pois era importante mostrar a moça saindo pela porta do hospital. Da cauda da cena nada poderia ser cortado, senão os espectadores não veriam a moça encontrar-se com seu namorado na perua. Se um pedaço do meio da cena fosse cortado, a moça pareceria, por exemplo, ter saltado da porta para o jardim. A solução foi empregar um plano de corte, neste caso de uma enfermeira parada em uma calçada e observando a ação, colado na panorâmica exatamente no momento em que a moça aparece na porta. Depois disso, foi possível cortar a parte da moça atravessando o jardim e retomar a ação exatamente quando ela chega à perua. Originariamente, a panorâmica tinha a duração de uns 12

segundos. Mesmo com a introdução do plano de corte, a versão montada ficou com apenas metade daquela duração.

Outra maneira de melhorar uma cena panorâmica possivelmente maçante é cortá-la de modo que comece ou termine — especialmente termine — em algum objeto de importância. Se for deixado que a cena ultrapasse o objeto importante e acabe sem mostrar coisa alguma de importância, a panorâmica terá falta do movimento em direção ao clímax, que as panorâmicas oferecem. Às vezes, apesar de boas intenções, algumas cenas “regadas” provocam alongamento do filme. Essas são cenas panorâmicas que vão em todas as direções — para a esquerda e para a direita, para cima e para baixo. Raramente estão em um filme bem feito e fazem os espectadores reconhecer o típico filme amadorístico. Se você precisa conservar uma panorâmica que muda de direção ou é de alguma outra maneira descuidada quanto a movimento, pode-a de modo a manter movimento só em uma direção — da esquerda para a direita, depois *corte* antes que haja uma panorâmica para trás, ou da direita para esquerda, e *corte* antes que a câmara se incline para baixo. Se você precisar mais da cena, cole nela um plano de corte entre as partes da cena que se movem em uma única direção.

Cenas de zoom raramente são cortadas e coladas com outras cenas. Com freqüência, porém, a parte filmada antes da zoom começar ou depois de terminar é cortada, para que só seja conservada a zoom. Se um zoom in termina tremido ou fora de foco, a cauda pode ser podada para retirar a parte imperfeita.

Montagem de uma série de cenas com câmara em movimento

Embora este livro manifeste preferência por cenas fixas, àquelas com câmara em movimento, você pode ter tido boas razões para apresentar uma seqüência com uma série de zooms, panorâmicas ou travellings. Dependendo da variedade de sua cobertura, você talvez queira montar essas cenas de modo a estabelecer entre todas elas uma relação agradável ou sensível. Por exemplo, talvez várias cenas panorâmicas sucessivas de um cenário se movam sempre na mesma direção — para dar uma impressão fluente e contínua. Ou uma série de zooms pode ser constituída só de zooms in ou só de zooms out. Esse conselho poderá parecer-lhe muito óbvio, mas as relações direcionais entre cenas sucessivas com a câmara em movimento, não devem ser casuais ou impensadas. Além disso, você pode destruir a unidade direcional entre cenas sucessivas com a câmara em movimento se precisar emendar cenas com a câmara fixa.

Montagem de cenas de elementos móveis

Como vimos no Capítulo 6, elementos ou pessoas podem ser filmados em movimento de várias maneiras: lateralmente à câmara, na direção da câmara ou na direção oposta, de fora do campo de visão da câmara para dentro dele e de

dentro do campo de visão para fora. Uma pessoa pode também mover-se sem sair do lugar: por exemplo, sacudindo os braços, dobrando os joelhos, coçando a cabeça. Há mais duas maneiras de filmar elementos em movimento: a ação pode ser contínua e repetitiva sem começo, meio e fim claro, ou pode exibir algum momento de clímax seguido por um período de atividade mínima. Todos esses tipos de movimento têm implicações para montagem.

Corte de cenas de elementos movendo-se lateralmente — Se a câmara está fixa, o elemento geralmente se move de um lado do quadro para o outro. Essas cenas são freqüentemente cortadas quando o elemento deixa o quadro, embora possam também ser cortadas antes que ele deixe o quadro, se parecer longo demais o tempo que levará para chegar à sua margem. Com cenas de elementos movendo-se lateralmente, filmados por câmara fixa, o montador pode deixar a maior parte da cabeça e/ou cauda se for importante conservar a parte de elementos fixos no quadro — elementos que foram vistos antes e/ou depois de ter o elemento que se move entrado em cena. Se a câmara segue o elemento em movimento, o corte pode ser determinado por objetos importantes no fundo, diante dos quais passa o elemento em movimento.

Corte de cenas de elementos movendo-se em direção à câmara ou na direção oposta — Estas cenas podem durar excessivamente se o elemento não faz alguma coisa que sugira um ponto de corte. Uma estratégia consiste em cortar a cena quando o elemento se aproxima da câmara o suficiente para revelar alguma coisa de importância como uma expressão facial. Cenas que mostram elementos afastando-se da câmara muitas vezes são prolongadas de propósito ao serem usadas para terminar uma seqüência (como acontece com freqüência). As chamadas cenas com entrada de frente e saída de costas — nas quais um elemento é primeiro filmado movendo-se em direção à câmara e passa por ela, depois é filmado movendo-se para o campo de visão a partir de trás da câmara e continuando a afastar-se dela — são quase sempre de *corte casado*: a primeira cena é cortada exatamente quando o elemento deixa o quadro, enquanto a cabeça da segunda cena é cortada exatamente quando ele entra no quadro. As duas cenas são depois coladas juntas.

Corte de cenas de ação repetitiva — Quando a ação de um personagem é repetitiva — correr, andar, virar-se continuamente enquanto dorme — a cena não oferece ponto de corte evidente. Neste caso, o comprimento da cena é determinado não pela ação, mas pelo clima geral e pelo tempo das cenas circundantes. Se um dormitório foi apresentado em diversas cenas de longa duração, a cena de uma pessoa virando-se na cama provavelmente deve também ter duração mais longa. Em seqüências de perseguição, cenas de pessoas correndo são em geral de corte rápido — a menos que seja necessário mostrar

um personagem passando por algum objeto fixo importante ou um personagem finalmente alcançando o outro.

Corte de cenas de ação completada — Por outro lado, se os movimentos de um personagem representam uma ação natural completada com começo, meio e fim distintos, o clímax da ação serve muitas vezes de ponto de corte. Por exemplo, uma cena é cortada exatamente quando alguém fecha uma porta. Às vezes, porém, a cena é propositadamente cortada antes que uma ação natural seja completada, de modo a criar tensão, sugerir frustração ou comprimir tempo. Em outras ocasiões, talvez seja melhor deixar a cena prolongar-se por alguns segundos após a ação ter sido completada, talvez para retardar o tempo ou mostrar o personagem contemplando o que fez. Assim, mesmo as cenas que mostram ação completada são muitas vezes cortadas com base no clima e tempo estabelecidos pelas outras cenas da mesma seqüência.

Às vezes, quando é necessário corte rápido, um personagem na cena parece demorar demais para completar sua ação. Que fazer? Provavelmente é melhor podar a cabeça da cena e começar a ação no meio. (Este assunto será desenvolvido mais longamente na seção seguinte.) Uma cena pode ter registrado um personagem tirando um cigarro do maço, levando-o aos lábios, acendendo-o e inalando a fumaça, mas ela não precisa mostrar tudo isso. Pode começar, por exemplo, no momento em que o personagem acende o cigarro.

Seleção de segmentos significativos de ações longas — Conservar apenas uma parte de uma ação longa pode servir para mais do que meramente poupar tempo e acelerar a narrativa. O corte seletivo de ação tem o potencial de alterar temas, climas e relações entre personagens. Por exemplo, na última seqüência de “Viagem Circular”, a moça, à beira de um colapso nervoso, pede ao rapaz, que a leve à estação de ônibus. Ela quer ir para casa. As duas pessoas estão distantes, mas ainda assim cada uma parece precisar da outra. No copião, filmado dentro da estação, ela olha para ele e depois desvia o olhar; ele olha para ela e depois desvia o olhar. Essas cenas poderiam ter sido montadas pelo menos de cinco maneiras. Primeiro, as cenas dela olhando para o rapaz poderiam ser emendadas com as do rapaz olhando para ela. Esta seqüência sugeriria que o par ainda se interessava mutuamente. Segundo, os dois poderiam ser mostrados olhando um para o outro e depois desviando o olhar — sugerindo que a relação, embora ainda viável, estava em dificuldade. Terceiro, os dois poderiam ser mostrados olhando para direções opostas e depois olhando um para o outro, a fim de sugerir uma reconciliação iminente. Quarto, os dois poderiam simplesmente ser mostrados olhando para direções opostas e nunca um para o outro: uma situação sem esperanças. Quinto — e esta é a seqüência que foi usada — a moça olha para o rapaz, mas ele está olhando para o outro lado: o rapaz olha para ela, mas ela está olhando para o outro lado. Assim, eles ainda parecem interessar-se mutuamente, mas estão em tempos diferentes, não

se misturam em um sentido interpessoal profundo. Sem dúvida, o movimento retratado nessas cenas é ligeiro — os personagens apenas viram a cabeça e olham de relance para o lado. Contudo, o potencial para criação de drama e significação é grande e é criado inteiramente pelo que é ou não mostrado e pela ordem em que as cenas são emendadas.

Corte de sequências com diálogo — Se seguiu o conselho que dei no último capítulo e filmou dois personagens conversando — eu os chamei de A e B — primeiro juntos em plano geral e depois separadamente em primeiro plano, você terá considerável liberdade para montar a cena de modo a influir no andamento, no controle de sincronização labial e no jogo com o diálogo fora do campo de visão da câmara. Se o cenário e ação geral são importantes, você pode resolver usar apenas o plano geral. Mas se expressões faciais são mais importantes, você pode montar com corte para trás e para frente entre A e B em primeiro plano. Ou pode usar a maior parte do plano geral pontilhada por ocasionais planos de corte com primeiros planos, quando estes forem necessários. Além disso, você pode, por exemplo, fazer com que A fale enquanto B é visto e vice-versa. Você pode montar com corte de A ouvindo (enquanto B fala fora do campo de visão da câmara) para B falando, depois de volta para A ainda ouvindo ou talvez respondendo.

Se acha que seus atores terão dificuldade para dublar posteriormente o diálogo com lábios em movimento, você pode montar a seqüência de modo que a maioria do diálogo seja fora do campo de visão da câmara, ou que as pessoas que falam estejam quase sempre à longa distância. O mesmo se aplica à transferência do diálogo, que você gravou quando filmava, para seu filme montado e dotado de pista magnética. Se acha que perderá a sincronização labial antes que seja representada uma seqüência mais longa, você pode montá-la de modo a evitar tomadas longas de um personagem falando ou de modo que a maior parte do diálogo ocorra fora do campo de visão da câmara.

Não é fácil cortar cenas imediatamente após ou quando um personagem lê suas falas, porque você não pode ouvir o que é dito em sincronização labial enquanto estuda o filme em seu editor. Sugiro que você projete o copião de diálogo várias vezes enquanto reproduz sua fita (ou leia seu roteiro enquanto observa a seqüência) a fim de poder determinar quem fala, o que fala e quando fala, para ser ajudado a fazer os cortes necessários.

Mantendo continuidade

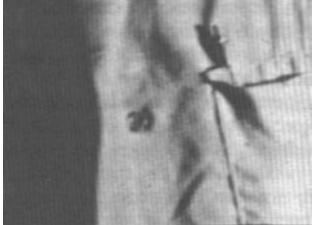
Tive muita coisa a dizer sobre continuidade no último capítulo e mencionei a respeito várias vezes neste. Resta talvez juntar brevemente algumas coisas, de modo a lembrar-lhe a necessidade de manter um fluxo suave de ação e clima de cena para cena.

É especialmente importante manter boa continuidade de uma cena para outra se a que você está montando tem andamento lento, clima sereno e passagem de tempo realística. Quando assistem seqüências assim, espectadores não gostam de ser sacudidos por uma porção de cortes rápidos que mostram personagens em posições diferentes e com expressões diferentes de cena para cena. Por isso, você terá que fazer muitas cenas casadas — podando ação sobreposta em duas cenas sucessivas para que a ação de uma comece suave e continuamente a partir de onde terminou na anterior. Se não filmou ação para sobrepor, você poderá ter dificuldade ao procurar continuidade. Todavia, planos de corte poderão salvá-lo. Ivo e Rosa estão tentando reconciliar-se depois de um rompimento. Em uma cena, ele está sentado em uma cadeira; na seguinte, está em pé; má continuidade. É tarde demais para realizar nova tomada das duas cenas de modo a fazer uma sobreposição de Ivo levantando-se em duas cenas. Você examina seus restos de filmes e encontra o plano de corte de um gato cochilando ao lado da lareira, que havia filmado por impulso. Bendito gato! Dois segundos do gato entre as duas cenas de Ivo convencem os espectadores de que ele se levantou da cadeira durante o tempo intermediário.

Este exemplo aponta a necessidade de estudar bem seus próprios filmes, de conhecê-los bem — mesmo os restos. Grande parte do tempo gasto na montagem lapidada destina-se a conseguir continuidade suave. Por exemplo, vê-se que, mudando de um lugar para outro algumas um movimento é tornado mais suave, ou relações de espaço são tornadas mais claras. Uma montagem lapidada eficiente depende muitas vezes do montador livrar-se de certas cenas que, embora excelentes, rompem a continuidade em seqüência com outras cenas. Continuidade é muitas vezes melhorada podando cenas essenciais ainda mais que você pretendia. Assim, uma seqüência estática e frágil mostrando objetos que tanto se movem como ficam parados pode ser melhorada por meio de cortes só para ação, de modo que nada permaneça parado. Estabelecer continuidade muitas vezes é uma coisa intuitiva, na base de tentativa e erro, como planos de composição. Às vezes, você pode usar inventiva para suavizar transições duras e as vezes não pode. Se o desarranjo resiste a todas as suas medidas corretivas e continua a preocupá-lo, então você sai e filma novamente a seqüência ou a cena da maneira como deveria ter sido filmada.

SUMÁRIO: ANÁLISE DE UMA SEQÜÊNCIA MONTADA DE “O DESERTOR”

Quase todos os princípios de montagem tratados neste capítulo estão exemplificados na seguinte seqüência de “O Desertor”. Nesta seqüência, o prisioneiro golpeia e mata o general, hesita momentaneamente antes de fugir e é finalmente preso e fechado na cela. (Designações de enquadramentos: GPG — grande plano geral; PG — plano geral; PA — plano americano; MPP — meio primeiro plano; PP — primeiro plano; PD — plano de detalhe.)

Cena	Descrição e duração (em seg)	Análise da cena ou corte
1. MPP: O general repreende o prisioneiro. Perto do final da cena, o prisioneiro fica agitado e o general vira-se para o outro lado.(6)		Esta é uma das poucas cenas em que o general e o prisioneiro são enquadrados juntos. Fumaça do charuto do general é visível.
		
2 PD: (ação casada com a cena 1) Peito do general quando ele se vira.(1)		O general não deve ver o prisioneiro saltando sobre ele na cena seguinte. Esta cena é apenas parte de uma tomada de longa duração na qual o general se vira em várias direções.
		
3 PP: Prisioneiro salta sobre o general. (1)		Distância pequena para intensificar a ação.
		
4 PA: (ação casada com a cena 3) Prisioneiro golpeia o general; general cai.(1)		Maior distância necessária para um campo de visão mais amplo. As relações direcionais das cenas 3, 4 e 5 são compatíveis.
		

- 5 PD: (sobrepoê-se à cauda da cena 4) General cai. (1) Alguns espectadores poderão achar desnecessária esta cena, pois ela nada mostra de novo. Sua razão é expandir o tempo e destacar a queda do general – acontecimento importante.



- 6 MPP: General tenta levantar-se. (1) O cineasta gostou do ângulo desta cena – baixo – porque podia destacar a mão trêmula do general.



- 7 PP: Prisioneiro salta de novo sobre o general.(1) Toda a ação a partir da cena 1 poderia ter sido filmada em uma única cena de longa duração. Mas a distância da câmara precisaria ser aumentada e os detalhes teriam sido perdidos. Fragmentar a ação desta maneira em uma série de cenas breves e próximas aumenta a impressão de confusão.



- 8 PA: Prisioneiro golpeia o general; general cai e rola.(1) Aqui o cineasta sentiu corretamente a necessidade de uma cena que juntasse de novo os dois personagens, embora seja visto só o rosto do general.



9 PA: O general permanece imóvel. (3) Duas cenas do general (9 e 10) são usadas aqui para acentuar a importância da sua morte.

10 PA: (ângulo lateral) O general permanece imóvel. (3) As cenas agora se prolongam mais, retardando o tempo e alterando o clima. Uma vista do rosto do general é propositadamente retardada até a cena 13.



11 GPG: Trecho de "Iwo Jima": uma brilhante explosão (2) Durante todo o filme, "Iwo Jima" é exibido na televisão do aposento. Sons de guerra tornaram-se cada vez mais altos e atingiram um crescendo nesta cena. Um plano de detalhe deve intensificar o drama.



12 PP: Prisioneiro olhando para baixo, arrependido. (2) Revela emoção e prepara a cena subjetiva.



13 PP: Rosto do general, com os olhos abertos fitando a câmara. (2) Cena subjetiva – que o prisioneiro vê.



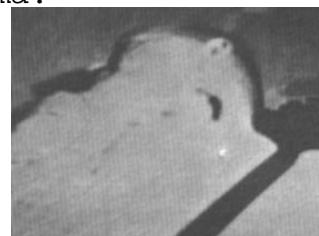
14 PP: Prisioneiro passa os dedos pelos cabelos. (2)

Nesta cena, o prisioneiro aproximou-se da porta. Tempo e espaço comprimidos.



15 Cabeça do general, sangrando. (2)

Note-se o corte rítmico, enquanto as cenas de 11 a 20 se prolongam por dois segundos cada uma.



16 MPP: Prisioneiro olhando para baixo e recuando em direção à porta. (2)

Esta cena é realmente uma parte da cena 14. O prisioneiro está agora dois segundos mais próximo da porta, porque a cena 15 teve essa duração.



17 MPP: General no chão. (2)

O corte cruzado continua. Esta é outra cena subjetiva, agora à distância maior para corresponder ao movimento do prisioneiro distanciando-se do general.



18 MPP: Prisioneiro chega à porta. (2)

A posição da porta aberta é importante, como se explica abaixo.



19 PA: Guardas perto dos aposentos do general. Ambos olham de repente para a direita. (2)

Corte cruzado para um novo ponto de ação, exatamente quando é completada a ação natural (virar-se e olhar).



20 PA: Prisioneiro passando pela porta.(2)

Note-se a posição da porta e do prisioneiro em relação à cena 18. Ele está a cerca de dois segundos fora da porta, devido ao tempo de duração da cena 19. Assim, tempo, movimento e espaço são contínuos e realísticos nas cenas 18-20.



21 PA: Guardas movem-se para a direita.(1)

Esta é a segunda metade da cena 19, com dois segundos cortados da cabeça, como se torna necessário devido à cena 20. A cena foi cortada exatamente quando os guardas saem do quadro.



22 PA: Guarda entra no quadro pela esquerda.(2)

Continuidade de movimento: como o guarda saiu do quadro na cena 21 pela direita, precisa entrar neste quadro pela esquerda. Cenas 21 e 22 tendem a fragmentar espaço e comprimir tempo.



23 PP: Guarda olha desconfiado para o prisioneiro.(2)

Corte de salto: o braço direito do guarda devia estar erguido, como na cena 22.



24 PA: Guarda entra no aposento. (1)

Esta é a segunda metade da cena 22. Talvez a continuidade pudesse ter sido melhorada pela simples omissão da cena 23, embora esta cena preste uma contribuição. O que talvez esteja faltando nas cenas 21-24 é uma cena próxima do prisioneiro para mostrar seu estado de espírito.



25 PA: Guarda entra no aposento e inclina-se para tomar o pulso do general.(2)

Nova posição da câmara, de dentro do aposento.



26 PP: Guarda levanta-se baixa os olhos para o general e vira-se para a porta.(2) Não está claro porque o cineasta usou esta cena adicional, em lugar de simplesmente fazer uma panorâmica até o rosto do guarda no final da cena 25.



27 PA: Prisioneiro com a cabeça pendida sobre a grade. De repente, levanta a cabeça.(3)

Naturalmente os espectadores estão querendo saber o que aconteceu ao prisioneiro a essa altura. Esta cena explica o que ele esteve fazendo. Ele levanta a cabeça quando soa um alarme.



28 PA: Guarda na porta.(1)



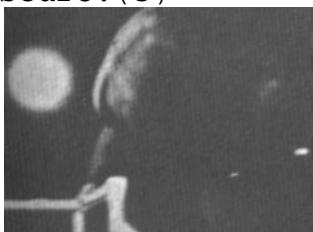
Agora os espectadores estão querendo saber do guarda. Tempo é contínuo. O guarda teria levado uns 3 segundos para refazer-se da visão do general morto e dirigir-se para a porta - e a cena 27 prolonga-se por 3 segundos.

29 PA: (ângulo lateral) Prisioneiro pula a grade.(1)

O prisioneiro repetiu o pulo para a cena 30. A ação sobreposta foi cortada para obtenção de corte casado. Na

30 PG: (ação casada com a cena 29) O prisioneiro pula a grade e passa correndo em frente da câmara em direção ao escuro.(3)

cena mais longa, o movimento é menos intenso, mas o cenário é mais amplo.



31 Distância indeterminada: Panorâmica rápida passando por várias luzes vistas como globos e riscas sobre fundo preto. (1/2)

32 MPP: Guarda desce a escada correndo. (1/2)

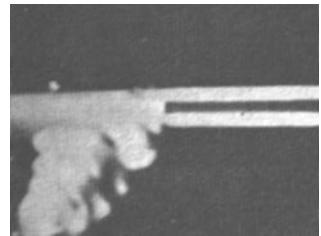
33 PD: Panorâmica rápida passando pelo holofote. (1/2)

34 PD: Fuzil erguido. Câmara passa aos arrancos pelas luzes e entra na escuridão. (1/2)



35 MPP: A cena começa em total escuridão: panorâmica para revelar o prisioneiro senta, encostado à parede de blocos de concreto. Sombras das grades na parede sugerem prisão. A princípio, o rosto do prisioneiro está no escuro, depois ele muda de posição para que a luz caia em seu rosto. (10)

31-34: Quatro cenas rápidas. Tempo e espaço propositadamente fragmentados, relações sem clareza – a fim de sugerir confusão. É importante que a cena 34 termine no escuro porque a escuridão se transporta para a cena 35, que começa no escuro.



Esta cena inicia uma nova seqüência: o prisioneiro na cela. Só uma mudança na trilha sonora – de confusão para silêncio – indica o fim da seqüência de perseguição. Uma ponta preta liga as cenas 34 e 35. Note como o prisioneiro nunca apareceu sendo apanhado. Note também como esta cena é longa (10 segundos). Tempo mais lento é mais apropriado para o clima meditativo da nova seqüência.

