



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Faculdade de Comunicação Social

Tainá Moraes

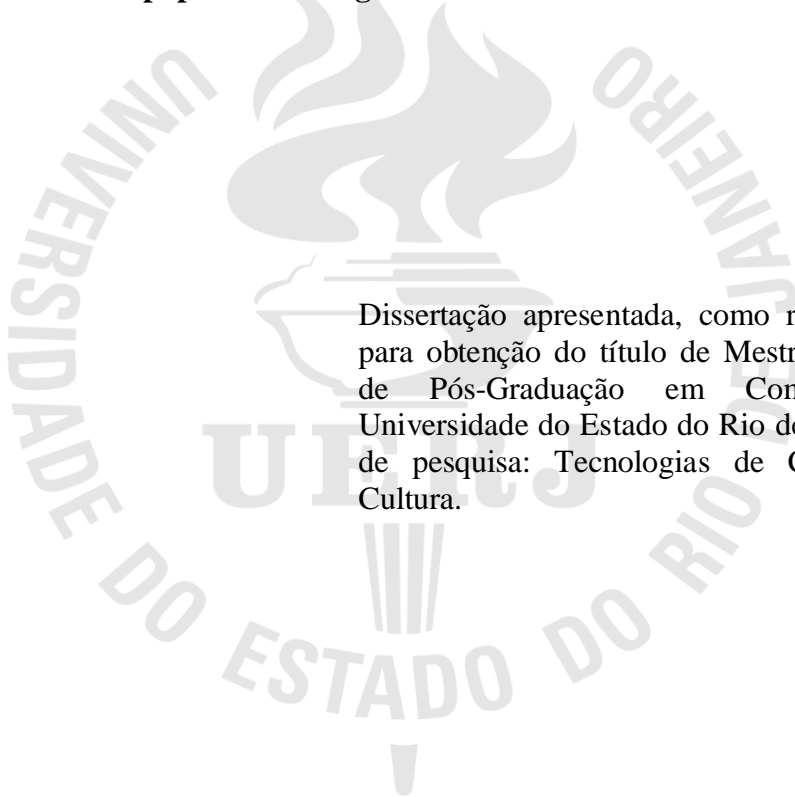
**Costurando histórias: o papel da montagem no cinema documentário
contemporâneo**

Rio de Janeiro

2022

Tainá Moraes

Costurando histórias: o papel da montagem no cinema documentário contemporâneo



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Linha de pesquisa: Tecnologias de Comunicação e Cultura.

Orientadora: Prof.^a Dra. Patrícia Rebello da Silva

Rio de Janeiro

2022

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CEH/A

M828 Moraes, Tainá.
Costurando histórias: o papel da montagem no cinema documentário contemporâneo / Tainá Moraes. – 2022.
132 f.

Orientadora: Patrícia Rebello da Silva.
Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
Faculdade de Comunicação Social.

1. Cinema – Teses. 2. Documentário – Teses. 3. Comunicação – Teses. I. Silva, Patrícia Rebello da. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social. III. Título.

bs

CDU 316.35

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Tainá Moraes

Costurando histórias: o papel da montagem no cinema documentário contemporâneo

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Linha de pesquisa: Tecnologias de Comunicação e Cultura.

Aprovada em 20 de julho de 2022.

Banca Examinadora:

Prof.^a Dr.^a. Patrícia Rebello da Silva (Orientadora)

Faculdade de Comunicação Social - UERJ

Prof.^a Dr.^a. Eliane Ivo Barroso

Universidade Federal Fluminense - UFF

Prof. Dr. Diego Paleólogo Assunção

Faculdade de Comunicação – UERJ

Rio de Janeiro

2022

AGRADECIMENTOS

Assim como no cinema, uma dissertação não se escreve sozinha. Portanto gostaria de agradecer:

À Prof.^a Dr.^a Patrícia Rebello pelas aulas e conversas durante a orientação desta dissertação.

Aos membros da banca de qualificação e defesa, em especial à Prof.^a Dr.^a Eliane Ivo pela leitura cuidadosa e generosidade na arguição na banca de qualificação.

A todas e todos professores e funcionárias do PPGCOM-UERJ pelo apoio e pelos acolhimentos durante os períodos letivos antes, durante e (assim espero) depois da pandemia de covid-19.

Aos colegas de mestrado pela balbúrdia e pelas conversas e apoio nas horas de desalento durante a escrita na pandemia e também pela companhia alegre nas horas de festa quando era possível nos abraçar e discutir política na mesa de bar.

À minha família – avó, mãe e irmãos.

À minha família escolhida – Tainá Turri, Raphael Bispo, Marcos Castro e Carla Gomes. Sem vocês eu nunca teria encarado esta loucura.

E principalmente à Cristina Dias por me alimentar todos os dias com comida boa, risadas e muito amor. Ao seu lado, a vida é mais leve, colorida e doce.

RESUMO

MORAES, T. **Costurando histórias: O papel da montagem no cinema documentário contemporâneo**. 2022. 132 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

Este trabalho busca analisar a montagem como etapa fundamental do processo de produção de um filme, em especial do filme documentário. Partindo de uma trajetória tecnológica das máquinas de montagem e seguindo para uma análise das máquinas de captação de som e imagem, chegando até o que hoje conhecemos como cinema digital, é possível perceber como as mudanças de estilo e escolas cinematográficas são influenciadas por cada uma dessas transformações tecnológicas. Esta trajetória, apesar de ser apresentada de forma cronológica, não deixa de transparecer as disputas presentes na adoção dessas novas tecnologias desde as *light-box* usadas no cinema mudo, passando pela Moviola e as *flatbeds* usadas para montagem em película, assim como os equipamentos de montagem em vídeo e mais recentemente a edição digital. O cinema, sendo uma arte dependente da tecnologia audiovisual, vê-se bastante afetado pelas máquinas de montagem e captação. A partir de relatos de montadores e montadoras, é possível perceber como a digitalização total do cinema, ou seja, com a captação, edição e exibição de som e imagem feitas de forma digital aumenta de forma exponencial a quantidade de material bruto que chega às ilhas de edição a ponto de instigar editores ao redor do mundo a se organizarem em associações a fim de garantir condições mínimas de trabalho. Por fim, é feita a análise do filme “Máquina do desejo” (2021) de Joaquim Castro e Lucas Weglinski, um filme de montagem ou filme de arquivo que materializa algumas questões presentes nesta dissertação.

Palavras-chave: Cinema. Montagem. Documentário. Filmes de montagem.

ABSTRACT

MORAES, T. **Sewing stories:** The role of the editing in contemporary documentary cinema. 2022. 132 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

This work seeks to analyze the editing as a fundamental stage of the production process of a film in particular of the documentary film. Starting from a technological trajectory of the editing machines and moving on to an analysis of the sound and image capture machines reaching what we know today as digital cinema, it is possible to perceive how the changes in style and film schools are influenced by each of the technological changes. This trajectory, despite being presented chronologically, shows the disputes present in the adoption of these new technologies. From the *light-boxes* used in silent cinema, through the Moviola and the *flatbeds* used for film editing, as well as video editing equipment and more recently digital editing, being an art dependent on audiovisual technology, cinema is greatly affected by the editing and capture machines. From the speech of editors, it is possible to perceive how the total digitization of the cinema, that is, with the capture, editing and display of sound and image made digitally, the amount of raw material that reaches the editing rooms increases exponentially to the point of instigating editors around the world to organize themselves in associations aiming to ensure minimum working conditions. At the end there is an analysis of the film "Desire Machine" (2021) by Joaquim Castro and Lucas Weglinski, a montage film or archive film that materializes some issues present in this dissertation.

Palavras-chave: Cinema. Editing. Documentary. Montage Filme.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Frames dos créditos iniciais de “Le Joli Mai” (1963)	15
Figura 2 - Fonte: (SERRURIER, 1966, p. 701).....	22
Figura 3 - "Um Homem com uma Câmera" de Dziga Viértov (1929)	23
Figura 4 - KEM e Steenbeck ST200.....	24
Figura 5 - Ampex VRX-1000	27
Figura 6 - A BBC Television Training Video. [1967?].....	28
Figura 7 - EditDroid - Fonte: EditDroid Brochure	37
Figura 8 - Console de controle EditDroid - Fonte: EditDroid Brochure	37
Figura 9 - Tela de LOG e Timeline do EditDroid	37
Figura 10 - Mouse Lightworks.....	39
Figura 11 - Avid/1 - Fonte: 1989 - The Original Avid/1 Demonstration Video	41
Figura 12 - Fonte: https://www.videoproc.com/video-editor/j-cut-vs-l-cut.htm	45
Figura 13 - Avaliações do Final Cut X na época de seu lançamento	46
Figura 14 - Final Cut X	47
Figura 15 - Market Share NLE.....	48
Figura 16 - Película com trilha sonora do filme de 1935 da WPA <i>We Work Again</i> , National Archives.	50
Figura 17 - Caminhão de som Movietone cerca de 1930 (SMPTE Journal, September 1996).....	54
Figura 18 - NAGRA III	60
Figura 19 - Do "modelo" (à esquerda) à produção: Etienne Becker, Louis Malle e Jean-Pierre Beauviala.....	61
Figura 20 - Foto divulgação “Estou me guardando para quando o carnaval chegar” (2019)..	99
Figura 21 - Leni Riefenstahl editando	99

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	8
1	MÁQUINAS DE MONTAGEM	18
1.1	PELÍCULA	18
1.2	VÍDEO	26
1.3	DIGITAL	34
2	O SOM E O DOCUMENTÁRIO	49
2.1	VOZ	56
2.2	RUÍDOS	65
2.3	MÚSICA OU SUA AUSÊNCIA	69
3	O MATERIAL BRUTO E A MONTAGEM	72
3.1	VER E OUVIR O MATERIAL	85
3.2	ESCOLHER	94
3.3	A COSTURA OU A MONTAGEM PROPRIAMENTE DITA	98
3.4	MÁQUINA DO DESEJO	102
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	107
	REFERÊNCIAS	110
	ANEXO A - Troca de e-mails entre Fernando Meirelles e vários profissionais que trabalharam com a produtora O2 sobre “O método” em meados de 2010	118
	ANEXO B - NOTES FOR IDFA 2021 – TEMPO THINK TANK: THE FUTURE OF EDITING	130

INTRODUÇÃO

Nesse xale
 há uma força maravilhosa,
 siga-a
 e ela
 a conduzirá à cidade
 onde vive
 o mais sábio dos sábios
 e o mais justo
 dos justos...

Dziga Viértov

Este trabalho surgiu a partir de uma inquietação intelectual envolvendo questões específicas sobre o trabalho de montagem audiovisual, atividade profissional que exerço há mais de dez anos. Formei-me no ano de 2011 em Comunicação Social com habilitação em cinema pela PUC-Rio. Durante a graduação na PUC, tive oportunidade de entrar em contato com algumas tecnologias de ponta na captação em audiovisual, assim como acesso ao Final Cut 6, o software de edição não-linear mais avançado na época. Em agosto de 2008, consegui um estágio na produtora Afinal Filmes, onde fiquei até o término de 2010 como assistente de edição. Lá aprendi todo o processo da pós-produção, desde como digitalizar fitas Betacam até “dar saída”¹ para o canal, trabalho que desempenhava geralmente durante as madrugadas.

Depois da Afinal, circulei por outras produtoras cariocas, como a Conspiração Filmes, Traquitana e Tv Zero, editando principalmente programas de reality show para canais a cabo como algumas temporadas do programa “Que Marravilha!” do canal GNT, além de vídeos institucionais para empresas de petróleo. Em 2012 assumi a edição de um documentário. Era um filme complexo, gravado com uma câmera Minidv em baixa resolução e alto teor alcóolico. O diretor do filme, Fabiano Maciel, estava filmando entrevistas e shows desde 2002, usando a equipe e os equipamentos de outros trabalhos. “Sambalanço – a bossa que

¹ “Dar saída” é um termo usado por assistentes de edição e editores para o processo de exportar, converter e produzir cópias do produto audiovisual terminado, ou seja, editado, aprovado, colorido e mixado.

dança” (2019) foi um divisor de águas na minha carreira. Ao entrar em contato com aquele material bruto, desconexo, meio sujo e aparentemente sem pé nem cabeça, senti que esse era o tipo de material com o qual gostaria de trabalhar, pois havia qualquer coisa de inédito nele que, em princípio, não parecia nem um pouco cinematográfico.

O filme, como acontece com boa parte da produção audiovisual independente na história do documentário no Brasil, demorou quase 10 anos para ser lançado e, nesse meio tempo, trabalhei em outros documentários, como “Galáxias” de Fabiano Maciel (2015), “Uma noite em 67 - a série” de Ricardo Calil e Renato Terra (2020), e “Democracia em vertigem” de Petra Costa (2019). Desde o começo dos anos 2000, com a aceleração da capacidade de registro e o arquivamento das mídias digitais, as fitas minidv e betacam deixaram de ser o padrão para os grandes canais de tv, uma vez que a gravação de áudio e vídeo se tornaram totalmente digitais, os backups se fizeram extremamente necessários e novas funções foram surgindo na pós-produção como o logger, o produtor de finalização, o assistente de finalização, o editor de som, etc.

Agora, depois de mais de 10 anos atuando na pós-produção audiovisual, senti que poderia contribuir com uma reflexão teórica sobre esses processos. Assim, em 2019, ingressei no mestrado no Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/UERJ) e esta dissertação é fruto das leituras e pesquisas dos últimos três anos. Pretendo demonstrar que o trabalho de montagem não é (e nunca foi) um trabalho meramente técnico, e depende largamente da sensibilidade e principalmente da curiosidade do montador(a) em lidar com o material bruto. Especialmente nos dias de hoje em que, devido à captação digital, o material bruto se tornou tão gigantesco, o que torna impossível a um único profissional ver tantas horas geradas de áudio e vídeo.

Um dos objetivos deste trabalho é, essencialmente, iluminar a necessidade nos estudos de cinema contemporâneo, de pesquisas empenhadas em pensar os processos e profissionais técnicos do cinema, sejam montadores, sonoplastas ou roteiristas. Este trabalho pretende ser uma adição a esse campo tão invisibilizado nas pesquisas acadêmicas sobre cinema. “Figuras muitas vezes silenciosas ou silenciadas pelo ruído da indústria ou de um estrelato polarizado no diretor/realizador, o cineasta é todo aquele que esteja diretamente ligado com a prática criativa cinematográfica.” (GRAÇA, BAGGIO, PENAFRIA, 2015, p. 27)

O(A) montador(a) é o profissional que, durante toda a etapa de feitura de um filme, domina o tempo cinematográfico. É ele que decide, junto ao diretor, qual a duração, a direção e o ritmo das imagens. A "flecha do tempo", sempre implacável, de Walter Benjamin, está nas mãos do(a) montador(a) cinematográfico e o seu desejo, muitas vezes, é alcançar a redenção,

criando um momento de assombro e maravilha. (BENJAMIN, 1987). Para tal, é necessário que o(a) montador(a) tenha domínio das máquinas que criam tais efeitos temporais.

As questões que busco discutir são, em grande medida, sobre a atuação do(a) montador(a) em relação ao material bruto, assim como quais novos processos emergem da atuação desse profissional a partir das mudanças tecnológicas, desde a edição manual até a edição não-linear, e qual o impacto dessas mudanças na estética dos filmes documentários.

Para refletir sobre essas questões, a dissertação será dividida em 3 capítulos. No primeiro, tratarei da história das máquinas de montagem, inspirada pelo capítulo "A escrita e a mão", do livro "A estética da montagem" (2007), em que Vincent Amiel descreve de maneira eficiente e sucinta as diferentes máquinas de montagem, comparando cada um desses processos entre si. O primeiro capítulo "Máquinas de montagem" se propõe a apresentar as máquinas de montagem em uma linha cronológica de invenção e assimilação pelo mercado audiovisual. Porém, é importante perceber como as tecnologias se sobrepõem e disputam protagonismo, distanciando-se de uma linha evolutiva, como descreve Benjamin (1987, p. 224): "as flores que dirigem sua corola para o sol, o passado, graças a um misterioso heliotropismo, tenta dirigir-se para o sol que se levanta no céu da história."

Sendo a montagem e o cinema em geral uma arte tributária de máquinas "científicas", cabe também produzir um questionamento quanto à ideologia do cinema, não somente a partir da produção da arte, ou seja, dos filmes em si. Como sugere Baudry (1983), faz-se necessário produzir uma análise sobre o fazer cinematográfico a partir de suas máquinas, acompanhada de seus operadores e operadoras.

Pode-se perguntar, pois, se o caráter técnico das máquinas óticas, diretamente relacionado à prática científica, não serve para mascarar não só seu emprego nas produções ideológicas, mas também os efeitos ideológicos que elas mesmas são suscetíveis de provocar. Sua base científica lhes assegura uma espécie de neutralidade e evita que se tornem objeto de um questionamento. (...) De todo modo é curioso (mas será assim tão curioso?) que se esteja preocupado quase que exclusivamente com a influência, com os efeitos que podem ter os produtos finais, seus conteúdos (ou melhor, o campo do significado), enquanto se permanece indiferente com respeito aos dados técnicos dos quais eles dependem e das determinações específicas destes dados. É aqui que interviria essa espécie de inviolabilidade que a ciência está encarregada de assegurar. (...) A especificidade cinematográfica se refere, pois, a um trabalho, isto é, a um processo de transformação. (BAUDRY, 1983, p. 384-386)

No que se refere a esse aspecto, usarei como fonte primária textos, entrevistas, relatos e manuais produzidos por ou para montadores, como, por exemplo: "Num piscar de olhos" (2004) de Walter Murch, montador renomado do cinema hollywoodiano que analisa, a partir de sua própria experiência, a passagem do cinema em película para o digital, e "Técnicas da

montagem cinematográfica” (1978) de Karel Reisz e Gavin Millar, manual escrito em 1968 e traduzido e editado no Brasil em 1978 em convênio com a Embrafilme.²

Outro livro essencial para entender a trajetória das máquinas de montagem foi “Timeline - Vol. 01” (2011) de John Buck, que produziu uma incansável e detalhada pesquisa das invenções das máquinas de montagem, através de entrevistas com os inventores e análise de documentos, desde o primeiro cinema até o Avid/1.

O cinema brasileiro mudou muito de quarenta anos para cá tanto tecnológica quanto economicamente, porém a invisibilidade do(a) montador(a) aos estudos de cinema e inclusive nos principais festivais de cinema do país se mantém. Essa e outras características da montagem e dos(as) montadores(as) brasileiros(as) será analisado a partir de relatos e entrevistas colhidos de diversas fontes, em especial do “Catálogo da mostra de cinema de montagem” (2015), mostra produzida por membros da edt. - Associação de profissionais de edição audiovisual. O catálogo reúne textos produzidos por montadores(as) de várias gerações nos mais diversos formatos, construindo um panorama do pensamento dos montadores(as) brasileiros(as).

O segundo capítulo, “O som e o documentário”, abordará a chegada do som no cinema e o impacto na produção e na crítica do cinema documentário. A partir das invenções técnicas, desde o desenvolvimento dos primeiros filmes falados, passando pelo surgimento dos gravadores NAGRA e das câmeras de 16mm portáteis, que possibilitaram o surgimento do cinema direto, e chegando até a edição de som digital contemporânea, poderemos entender como as mudanças tecnológicas impactam diretamente o tipo de filme e principalmente o tipo de material bruto que um(a) editor(a) passa a trabalhar em cada um desses estágios da história do cinema.

Este capítulo será dividido em três partes, respeitando uma prática comum nas ilhas de edição: manter tipos de sons similares em trilhas próximas, ou seja, voz, ruído e música (ou sua ausência). Usarei como base teórica o livro “A audiovisão: som e imagem no cinema” (2011) de Michel Chion, que dissecou, nos mínimos detalhes, tanto a história como as capacidades físicas e filosóficas do som no cinema. Também foi muito esclarecedora a leitura

² Este livro formou uma geração de montadores brasileiros e conta com uma apresentação escrita por Alberto Cavalcanti em 1977, mas que ainda pode ser considerada atual:

“Somente a vocação não basta para criar uma indústria cinematográfica. Sobretudo porque a maioria delas anseia pela posição de diretor de filmes. A verdade é que não haveria orquestras no mundo se todos os músicos, em lugar de estudar os seus vários instrumentos, só aspirassem ao posto de maestro. (...) Isso explica o fato de haver relativamente poucos livros sobre essas técnicas - e tal lacuna é um sério handicap para o cinema, em geral, e para o cinema brasileiro em particular.” (REISZ e MILLAR, 1978, p. 12)

da tese da montadora Virgina Flôres, chamada de “Além dos limites do quadro: o som a partir do cinema moderno” (2013), que tem como argumento principal a capacidade do som de implodir os limites do plano visual, além de catalisar espaços, sentimentos e memórias.

O terceiro capítulo chamado de “O material bruto” tratará, como o próprio nome diz, do material bruto do filme documentário, dando especial atenção à produção de cinema documentário brasileiro contemporâneo. Com o advento do digital e a possibilidade de acumulação de horas e horas de material de registro, houve nos profissionais do set de filmagem uma sensação de que não havia limites para as horas de material bruto. Afinal os cartões de armazenamento poderiam ser rapidamente esvaziados e reutilizados sem maiores questões, dando uma (falsa) sensação de liberdade pelo aparente baixo custo do processo digital em relação à película. Os problemas começam quando o material captado chega à ilha de edição. Desde o começo dos anos 2010, é comum ouvir montadores e assistentes relatando grande estafa no processo de visionamento do material bruto, em especial na produção de filmes documentários. Alguns recentes chegam à ilha com 300, 400, 500, 1200 horas de material bruto, que devem ser vistos, selecionados, catalogados e agenciados cinematograficamente. Se, como sugere Commoli (2008, p. 176), o documentário é “Impossibilidade do roteiro. Necessidade do documentário”, cabe ao montador(a) alinhar, no imprevisto, cinema.

Para auxiliar na empreitada de entender como tantas horas de material se tornam filmes, optamos por recorrer a um referencial teórico em torno de uma noção de cinema de arquivo. Primeiramente, inspirada nas ideias desenvolvidas pela historiadora francesa Arlette Farge e no seu relato sobre a pesquisa dos arquivos da Bastilha em “O sabor do arquivo” (2009) que a partir de gestos repetitivos e tediosos, revive histórias há muito esquecidas. Assim como Catherine Russell, ao descrever a montagem de imagens de arquivo em “Archivology” (2018), servirá de base teórica para este capítulo, na medida em que sugere que imagens e sons são documentos misteriosos e secretos até que sua energia seja liberada em lampejos de reconhecimento. “Moving image artists are those who create these sparks, which only occur in the presence of the viewer.”³ (RUSSELL, 2018, p. 9). Desse modo, cabe ao montador, o primeiro espectador, intuir quais imagens serão acordadas e agenciadas em prol da história.

O título deste trabalho talvez sugira à leitora ou ao leitor uma proximidade com o conceito de “sutura”, utilizada por alguns críticos do *Cahiers du Cinema*, como Serge Daney e

³ “Artistas de imagens em movimento são aqueles que criam essas faíscas, que ocorrem somente na presença do espectador” (Tradução livre).

em especial Jean-Pierre Oudart. Oudart, o primeiro a usar o termo laciano para pensar o cinema em abril de 1969 no artigo chamado "La suture". Oudart analisa filmes de ficção franceses como "Pickpocket" (1959) e "Procès de Jeanne d'Arc" (1962), ambos de Robert Bresson, para analisar a montagem como uma linha invisível que une o que se vê e o que não se vê. O conceito de sutura aplicado ao cinema está ligado ao fora-de-campo que o olhar do personagem aponta e o espectador não vê. Essa ausência cria uma suspensão do tempo que só será resolvida no plano seguinte, no contracampo.

Every filmic field is echoed by an absent field, the place of a character who is put there by the viewer's imaginary, and which we shall call the Absent One. At a certain moment of the reading all the objects of the filmic field combine together to form the signifier of its absence.⁴ (OUDART, 1977, p. 36)

Podemos aplicar esse conceito ao cinema documentário, porém há algo que escapa a essa fórmula de montagem ficcional, em especial na tradição do cinema documentário brasileiro que valoriza sobretudo a fala e as longas entrevistas. Por esse motivo, a escolha do temos *costura* em vez de sutura para este trabalho. No cinema documentário de entrevistas, baseado na fala, o contracampo, ou a parte oculta a ser revelada é justamente o que nunca será visto, já que cabe ao espectador imaginar o que está sendo dito. Sendo assim, a união entre o que se vê e o que não se vê não se dá apenas a partir da montagem, mas entre o que se ouve e o que se imagina.

A escolha do termo *costura* para o título deste trabalho também foi inspirada no gesto de montar na Moviola que geralmente é descrita como uma grande máquina de costura, inclusive com seus pedais e barulhos, além de tradicionalmente ter sido operada por mulheres. Essa analogia pode ser encontrada ao longo da história do cinema, tanto em relatos de montadoras quanto em filmes documentários como "Identidade de nós mesmos" (1989) de Wim Wenders.

Wenders produz um documentário, parte em vídeo parte em 35mm, sobre o estilista que se autodeclara costureiro Yohji Yamamoto. Wenders está interessado em pensar o cinema como um artesanato (*craft*) e para isso entrevista Yamamoto, curioso com as sensações e interpretações que ele próprio faz do seu trabalho. Logo nos primeiros vinte minutos de filme, Wenders introduz planos detalhes de uma mesa de montagem e em off pergunta: "Quando você não entende o trabalho de alguém as primeiras perguntas em geral são muito simples: Como o seu trabalho começa? Qual é o seu primeiro passo?" Yamamoto responde numa pequena tela de vídeo posicionada em cima da mesa de montagem: "Eu começo com o tecido,

⁴ "Todo campo fílmico é ecoado por um campo ausente, o lugar de um personagem que aí é colocado pelo imaginário do espectador, e que chamaremos de O Ausente. Em um determinado momento da leitura, todos os objetos do campo fílmico se combinam para formar o significante de sua ausência." (Tradução livre)

a matéria-prima, o toque. Depois, passo para as formas (...). Mas acho que para mim, o toque vem primeiro e depois disso eu trabalho com o material e gradualmente começo a imagina a forma dele”. Este é o exato procedimento com que um(a) montador(a) de documentário se depara. Primeiro ver, sentir o material, aprender como ele fala, como ele é visto e aos poucos esse material vai tomando forma, exibindo suas melhores curvas e sendo modelado nas mãos do(a) montador(a). Wenders sabe disso e produz uma bela obra sobre o artesanato da montagem e da costura.

Margareth Booth, editora de muitos filmes de D.W. Griffith (1875-1948), em seu ensaio "The Cutter", compara o trabalho de uma *cutter* ao trabalho de costura, um trabalho artesanal, quando usa o verbo *to fashion* que pode ser traduzido por moldar, talhar ou formar, ou seja produzir algo com as mãos. Além de que a palavra *fashion* também está ligada ao mundo da moda.

The work of the cutting-room really begins from a basketful of jumbled celluloid fragments - the raw material of the finished film. Out of these the cutter must *fashion* a motion picture.⁵ (BOOTH, [1938?], p. 148).

Outra aproximação da montagem com a costura é a forma de medição do tempo em película. Quando eram filmados e montados em película, a medida de tempo era feita em pés ou metros, então os(as) montadores(as) se referiam ao material bruto de um filme pela extensão assim como os tecidos. Por exemplo, Helen van Dongen, montadora de Louisiana Story (1948) de Robert Flaherty, relata que “mais de 60.000 metros de material foram rodados para o filme que, no final, media menos de 2.500 metros.” (REISZ e MILLAR, 1978, p. 136)

Vsiêvolod Pudóvkin, em seu livro *On film Technique* (1960), descreve a duração de um filme:

The usual length of a picture should not be more than from 6500 to 7500 feet. This length, as yet, involves no necessary exhaustion of the spectator. The film is usually divided into from six to eight reels⁶ (PUDÓVKIN, 1960, p. 74)

Em “O encantador mês de maio” (1963) de Chris Marker, mais conhecido pelo seu nome original “Le Joli Mai”, além de um belíssimo exemplar de uma montagem primorosa e inovadora para a época, apresenta as editoras de uma forma bem curiosa nos créditos iniciais:

5 “O trabalho em uma ilha de edição começa realmente de uma cesta de pedaços confusos de celulose - o material bruto do filme filmado. Destes a cutter deve modelar um filme” (Tradução livre)

6 “O comprimento habitual de um filme não deve ser maior do que de 6500 a 7500 pés. Este comprimento (duração) até então não exige necessária exaustão do espectador. O filme é normalmente dividido em seis a oito rolos” (Tradução livre)

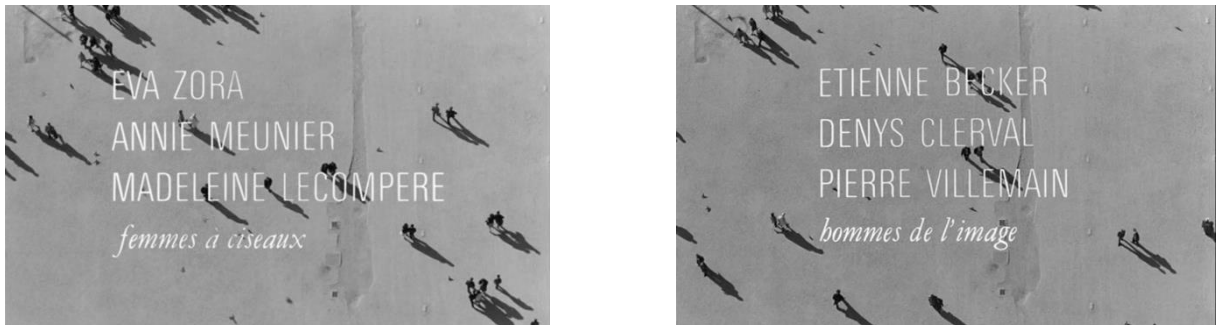


Figura 1 - Frames dos créditos iniciais de “Le Joli Mai” (1963)

Chris Marker escolhe usar *femmes à ciseaux*, ou seja, “mulheres das tesouras”, em tradução livre, enquanto aos fotógrafos, o crédito escolhido foi *hommes de l'image*, ou seja, “homens das imagens”. Como todo trabalho, ainda mais no século passado, o cinema também é extremamente generificado. Há trabalhos de mulheres e trabalho de homens. Talvez pela tradicional proximidade da montagem com a costura, espera-se que mulheres assumam seu lugar à máquina. Todavia, a presença feminina passa a diminuir sensivelmente a partir do momento em que as máquinas de montagem dão lugar aos computadores e aos softwares de edição não-linear (NLE - *Non Linear Editing*).

Analisando esses exemplos, é possível perceber que a prática da montagem cinematográfica é um ato artesanal, manual e plástico. À medida que a montagem linear com a Moviola e suas companheiras europeias, como a KEM e a Steenbeck, vão dando lugar ao vídeo e mais tarde ao computador, a montagem audiovisual não perde esta característica, pois, apesar da aparente “evolução” tecnológica nas máquinas de montagem, há um certo abandono de antigas convenções há muito conquistadas, o que ocasiona a ampliação desse caráter artesanal e manual da montagem, apesar de digitalizada.

A ideia de uma montagem artesanal ganha mais força com a ideia do programador Alan Kay que Lev Manovich expõe em *Software takes comand* (2013) de que o computador seria a primeira metamídia (*metamedium*), ou seja, a primeira mídia a gerar outras mídias. Se Alan Turing definiu o computador como uma máquina que pode simular inúmeras outras máquinas, Alan Kay dá um passo a mais e dilata a noção de simulação para mídia, “thus turning Universal Turing Machine into a Universal Media Machine, so to speak.”⁷ (MANOVICH, 2013, p. 70).

Friedrich A. Kittler em “Gramofone, Filme, Typewriter” (2019) relata a mudança na escrita de Nietzsche quando o filósofo passou a escrever à máquina devido a uma cegueira

⁷ “transformando assim a “máquina universal de Turing” na “máquina de mídia universal”, por assim dizer”

quase total. Nietzsche “mudou de argumentos para aforismos, de ideias para jogos de palavras, da retórica para o estilo telegráfico. É justamente isso que afirma a frase que diz que nossa ferramenta de escrita trabalha em conjunto com nossos pensamentos.” (KITTLER, 2019. p. 282). Se a adoção de uma máquina de escrever foi capaz de transformar a escrita de Nietzsche, quais mudanças foram produzidas no cinema a partir das mudanças tecnológicas nas ilhas de edição, em especial no cinema documentário brasileiro?

Antes de começarmos, faz-se necessária uma ressalva: qual a diferença entre montagem e edição? Esta pergunta já provocou acalorados debates nas mais diversas gerações de cineastas e críticos de cinema nas mais diversas línguas e tradições cinematográficas. Luís Fernando Morales Morante, no livro *Editing and montage on international film and vídeo* (2017), dedica um capítulo para essa querela e elenca uma série de definições para a montagem.

Segundo Morante, a princípio a indústria cinematográfica norte-americana usava o termo *montagem* para designar a última etapa da produção de um filme, a junção dos trechos filmados em ordem lógica e pré-estabelecida. Com o surgimento do vídeo e a manipulação eletrônica do material, passou-se a usar o termo *vídeo editing* para designar a etapa de montagem audiovisual em vídeo (MORANTE, 2017, p. 23). Conforme os processos audiovisuais foram sendo digitalizados, essa diferença foi pouco a pouco sendo apagada.

Já Volker Pantenburg, ao escrever sobre o pensamento de Harun Farocki e Jean Luc Godard sobre montagem, dá uma dimensão mais política sobre a disputa entre montagem e edição. Farocki define montagem como “an intellectual linking of images. The editing is [...] creating flow, finding rhythm.” In this opposition of editing and montage, which for a long time had its political equivalent in the East-West conflict, Farocki’s and Godard’s sympathies undoubtedly lay on the side of the intellectual linking of images.”⁸ (PANTENBURG, 2015, p. 157)

Hoje com a total digitalização de todas as áreas do audiovisual e com o fim da guerra fria, usarei montagem e edição como sinônimos ao longo deste trabalho. Desse modo, dois dos principais teóricos sobre a montagem cinematográfica, Jacques Aumont e Vincent Amiel a definem de formas bem diferentes. Para Amiel montar é gerar, é um ato criativo:

⁸ “uma ligação intelectual de imagens. A edição é [...]criar fluxo, encontrar ritmo ”. Nessa oposição de edição e montagem, que por muito tempo teve seu equivalente político no conflito Leste-Oeste, as simpatias de Farocki e Godard, sem dúvida, estavam do lado da ligação intelectual das imagens.” (Tradução livre)

“A montagem cinematográfica não é apenas uma operação técnica indispensável à feitura dos filmes. É também um princípio de criação, uma maneira de pensar, uma forma de **conceber** os filmes associando imagens.” (AMIEL, 2007, p. 7)

Já para Aumont, a montagem se resume à atividade do(a) montador(a).

“a montagem é a princípio, uma atividade técnica, organizada como profissão e que no decorrer de suas décadas de existência, determinou as coordenadas e estabeleceu aos poucos certos procedimentos e certos tipos de atividade. (...) consiste em três grandes operações: seleção, agrupamento e junção - sendo a finalidade das três operações obter, a partir de elementos a princípio separados, uma totalidade que é o filme.” (AUMONT et al., 2009, p. 53-54)

Morante então condensa essas e outras ideias em duas definições:

“Operational definition: Montage/editing is the task of selecting, cutting and pasting fragments of image and sound to create the final version of a film or video.

Conceptual definition: Montage/editing is the set of spatio-temporal relations created by the combination and length of scenes. These relations allow an audiovisual message to be transmitted smoothly and coherently, with rhythm and self-expression according to the intentions of the creator and capabilities and expectations of the viewer.”⁹ (MORANTE, 2017, p. 26)

Essas duas definições estarão no cerne do debate sobre a montagem documental e os gestos do(a) montador(a), em especial o(a) montador(a) de cinema documentário e como as mudanças de tecnologia impactam tanto no cinema como no ofício do(a) montador(a). Afinal, assim como a costura, o gesto de montar corta para unir pedaços diferentes de um mesmo tecido: o tempo.

⁹ "Definição operacional: Montagem/edição é a tarefa de selecionar, cortar e colar fragmentos de imagem e som para criar a versão final de um filme ou vídeo.

Definição conceitual: Montagem/edição é o conjunto de relações espaço-temporais criado pela combinação e duração das cenas. Essas relações permitem que uma mensagem audiovisual seja transmitida de forma suave e coerente, com ritmo e auto expressão de acordo com as intenções do criador e as capacidades e expectativas do espectador."

1 MÁQUINAS DE MONTAGEM

1.1 Película

Cinema é uma invenção coletiva. Várias pequenas invenções, inúmeros aprimoramentos e algumas disputas judiciais foram necessárias para que os irmãos Lumière chegassem à patente final do cinematógrafo. (TURQUETY, 2019) Com a montagem não foi diferente. O primeiro a experimentar o potencial da montagem cinematográfica foi Méliès. Mágico e diretor de teatro, já em 1897 construiu seu próprio estúdio, pois havia descoberto que, ao parar a câmera, substituir o assunto e retomar a filmagem, produzia no espectador a sensação mágica da transformação.

Reza a lenda que Méliès descobriu a montagem por acaso quando estava filmando nas ruas de Paris. A câmera teria travado e retomado logo em seguida, sem que o operador percebesse. Ao ser revelado, o filme continha a mágica substituição de um carro de passeio por um carro funerário. Este acaso teria despertado novas ideias em Méliès.

Apesar da lenda de que teria descoberto esta tática da edição por acaso, historiadores descobriram que Méliès e mesmo os irmãos Lumière¹⁰ retiravam alguns quadros entre uma tomada e outra, pois a câmera imprimia um clarão de luz quando a filmagem era interrompida e retomada. (BORDWELL; THOMPSON; SMITH, 2020, p. 461) Ou seja, apesar de os primeiros filmes de Méliès terem sido produzidos como teatro filmado, sem qualquer relação dinâmica entre os planos, era necessário “limpar” parte do filme a fim de produzir o efeito mágico de substituição no espectador. Em *“Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin”* (1896), por exemplo, Méliès convida uma moça a sentar-se em uma cadeira, cobre-a com um longo pano e repentinamente a moça desaparece sob o pano. Hoje em dia, quase qualquer criança produz esse efeito com um celular na mão, porém em 1896 era pura mágica.

Eliane Ivo, em seu artigo sobre o ensino de montagem, destaca um argumento central para o debate da montagem cinematográfica: a montagem seria “a grande descoberta do cinema” (BARROSO, 2018, p. 19)

¹⁰ Para mais informações sobre os procedimentos de edição no primeiro cinema, consultar a pesquisa “The First Signs of Film Editing (1890-1903)” produzida pelo laboratório canadense GRAFICS, disponível em http://grafics.ca/wp-content/uploads/2013/12/Film_Editing.pdf

Mesmo que a montagem não fosse intencional nos primórdios, o simples fato de filmar assuntos distintos ou juntar trechos aleatoriamente proporcionava uma sucessão espaço temporal, alternando imagens de naturezas distintas na mesma tela e promovendo um estranhamento à percepção e à cognição do espectador naquele final de século XIX e início do XX. (BARROSO, 2018, p. 19)

Nas primeiras duas décadas do cinema, os filmes eram editados de forma totalmente manual com tesoura, cola e lupa. As editoras ou *cutters*, na sua grande maioria mulheres trabalhadoras anônimas, recebiam uma cópia de trabalho, também chamadas de “copiões” (REISZ; MILLAR, 1978, p. 407), olhavam através da lupa com a ajuda de uma *light-box*¹¹ os planos estáticos imaginando-os em movimento, cortavam onde achavam que era razoável, sabendo que a distância entre o nariz e os dedos de um braço esticado representavam mais ou menos 3 segundos. (MURCH, 2004, p. 81) A seguir, o trecho selecionado era colado no trecho anterior, cumprindo um roteiro escrito pré-estabelecido. Um trabalho era repetitivo, fisicamente exigente e perigoso, já que os negativos eram feitos de nitrato de celulose, substância inflamável similar à dinamite. Como era muito perigoso parar repentinamente o filme no projetor, as anotações de mudanças pedidas pelo diretor ou produtor deveriam ser feitas “*on the run*”, ou seja, sem pausas. (BUCK, 2011)

We used the big screen more in those days. As we cut the picture, we would continually screen it. We would make the necessary adjustments, and then screen it again. Cut it and run it, cut it and run it. And gradually we would make our rhythm, our pattern, for the picture.¹² (BROWNLOW, 1968, p. 344)

Em sincronia com as mudanças tecnológicas das câmeras de filmar e a gravação de som direto, as máquinas de montagem foram transformadas ao longo do século XX estabelecendo rupturas e continuidades. Essas mudanças tecnológicas desaguam no que hoje conhecemos como edição não-linear.

Em “Estética da montagem” (2007) Vincent Amiel divide a história da montagem cinematográfica em quatro períodos. O inicial, que engloba o primeiro cinema e chega até a Segunda Guerra Mundial, reinado da edição linear na Moviola, da lâmina de barbear e da cola, a que Amiel chama de *bricolage*. O segundo período era da edição linear, tesoura e fita adesiva, a que Amiel (2007, p. 113) descreve a montagem como “fisicamente, tecnicamente, um artesanato de ajustamento mais do que escolhas definitivas.” Já no terceiro período, o vídeo, a montagem são flexíveis apesar de problemática para inserção de novos elementos. E

¹¹ Equipamento usado na fotografia para visualizar os negativos. Consiste basicamente em uma base translúcida com uma lâmpada embaixo. Os negativos são posicionados em cima da base e nos estúdios eram colocados entre duas manivelas por onde passavam o filme e o(a) editor(a) podia vê-lo em movimento.

¹² Usávamos mais a tela grande naqueles dias. À medida que cortávamos a imagem, nós continuamente projetávamos. Nós fazíamos os ajustes necessários e depois projetávamos novamente. Cortava e projetava, Cortava e projetava. E gradualmente nós criávamos nosso ritmo, nosso padrão, para a imagem. (Tradução livre)

por fim o digital ", que associa uma certa comodidade da montagem clássica com a flexibilidade da montagem em vídeo." (AMIEL, 2007, p. 113).

Diferentemente de Amiel, que divide os processos de edição em quatro tempos, Walter Murch, em seu livro "Num piscar de olhos", organiza os sistemas de montagens em: manual, mecânico ou eletrônico. O sistema manual é o de montagem anterior ao advento da Moviola, o que empregava as *cutters* e a *light-box*. O sistema mecânico, o mais duradouro da história da montagem, é representado pela Moviola e suas herdeiras europeias como as alemãs Steenbeck e a KEM. Os sistemas eletrônicos são os mais usados nos dias de hoje, a partir da metade dos anos 1990, e tem seus modelos mais bem-sucedidos na *Avid*, *Adobe Premiere*, *Final Cut* e *DaVinci Resolve*. (MURCH, 2004, p. 98-102)

A princípio não se fazia necessário nenhum outro equipamento para a montagem dos filmes já que ainda não havia surgido grandes técnicas de manipulação espaço-temporal, ou seja, os filmes eram, em sua grande maioria, compostos de alguns poucos planos sem nenhuma mudança de ponto de vista. A maior parte das *cutters* era empregada na produção de cópias dos filmes. Em outras palavras, elas uniam os rolos que chegavam do laboratório na mesma sequência e duração que estava na cópia de trabalho aprovada pelo produtor. Aos poucos, com o crescimento das indústrias cinematográficas tanto nos EUA como na Europa, fez-se necessária a produção de um maquinário específico para a montagem, a fim de aumentar a velocidade da produção dos filmes.

Iwan Serrurier, o inventor da Moviola, não tinha nenhum contato prévio com a indústria cinematográfica. Holandês e engenheiro por formação, recebeu a primeira patente de um projetor de filmes caseiro em 1919, nomeado "Moviola" por seus cinco filhos. O projeto original foi um fracasso em vendas, mas Serrurier encontrou um editor nos Estúdios Douglas Fairbanks que sugeriu mudanças a fim de transformar a Moviola em uma máquina de edição. (SERRURIER, 1966, p. 702)

A Moviola era uma máquina vertical, a princípio com 2 rolos para comportar as películas cinematográficas, um visor ao centro e um pedal. A moviola funcionava como uma pequena máquina de projeção individual, em que o trecho de filme passava de um rolo a outro sendo iluminado por uma lâmpada atrás de um visor. (SERRURIER, 1966, p. 702) Apesar de agilizar muito o processo de visionamento do filme em edição, o processo de cortar e colar continuava quase o mesmo, porém não era mais necessário se dirigir à sala de projeção a fim de revisar o corte ou cena recém produzida. Incorporou-se também às salas de edição um pequeno equipamento chamado *splicer* que substituiria a tesoura e a cola, pela lâmina e fita

adesiva, facilitando o corte, a junção da película e principalmente o alinhamento das películas. (BUCK, 2011)

Steve Cohen, editor norte-americano, pioneiro na edição digital e consultor da Avid, descreve a Moviola assim:

It was an amazing machine and incredibly freeing creatively because it was so simple and so physical. You stopped the film with your body, what could be more intuitive than that? Your editing was all about your reflexes and your nervous system. But on the other hand it was so old fashioned! It's basically a glorified sewing machine, complete with foot pedals.¹³ (BUCK, 2011)

Com a Moviola, o cotidiano da produção de um corte se resumia aos seguintes passos:

- 1- Carregar um trecho de filme positivado na Moviola;
- 2- Acionar um pedal para fazer o filme rodar no sentido natural do movimento¹⁴;
- 3- Parar o filme no momento desejado pressionando um botão;
- 4- Marcar com um lápis de cera o fotograma desejado;
- 5- Retirar o filme da Moviola;
- 6- Inserir a película marcada no *splicer*;
- 7- Cortar na marcação e guardar o trecho sobressalente;
- 8- Colocar no *splicer* o outro pedaço de película que se deseja juntar;
- 9- Raspar a emulsão, passar a cola e unir as duas pontas das películas;
- 10- Recolocar o trecho na Moviola e revisar o corte;

Nesse sentido, além do processo de produzir um corte e junção de dois trechos de filme, a edição ou montagem vai muito além. Para montar um filme, é preciso pensar em uma metodologia própria para cada filme, em especial quando se trata de montagem de filme documentário, pois tradicionalmente ele produz uma quantidade bem maior de material bruto do que o filme de ficção. Então é necessário pensar uma forma de organizar o material para que ele possa ser facilmente achado ao surgir uma nova ideia ao trabalhar com a Moviola ou mesmo nas mesas de luz. Em geral os(as) editores(as) e assistentes separavam a cópia de trabalho em planos ou *takes* curtos que eram guardadas em latas (*bin* em inglês) ou em cordas espalhadas pela sala de edição, apelidadas de varal.

A princípio a Moviola foi um grande sucesso, mas logo as vendas se estabilizaram, pois uma parte dos(as) editores(as) preferiram continuar cortando “à mão” uma vez que já estavam habituados com o método. (BUCK, 2011) Essa recusa em mudar de sistema de

¹³ Era uma máquina fantástica e incrivelmente libertadora de criatividade porque era muito simples e muito física. Parava-se o filme com o corpo, o que poderia ser mais intuitivo do que isso? A edição era toda baseada em reflexos e sistema nervoso. Mas, por outro lado, era tão antiquado! É basicamente uma máquina de costura glorificada, completa com pedais. (Tradução Livre)

¹⁴ Mais tarde seria adicionado um outro pedal para que o filme corresse no sentido oposto, ou seja, no sentido reverso.

edição será recorrente ao longo da história das máquinas de montagem. Porém, com o advento do som no cinema em 1927, a Moviola é incorporada definitivamente à produção do cinema e permanece assim até o início do século XXI, inaugurando a era mecânica da edição. (MURCH, 2004, p. 82) Com a chegada do som em sincronia, a reprodução mecânica se fez indispensável, pois é necessário que haja um padrão de velocidade permanente durante toda a etapa da produção, na filmagem, edição e projeção, para que o som e a imagem permaneçam em sincronia.

Para abrigar a edição de som, Serrurier primeiramente incorporou o sistema *Vitaphone* de gravação e reprodução de som, que consistia basicamente em uma vitrola ao lado do projetor. Mais tarde, com a adoção do sistema óptico de gravação de reprodução de som, adicionou-se uma segunda parte, ou “cabeça” de reprodução dedicada ao som que respondia em sincronia aos comandos dados na “cabeça” de imagem. (SERRURIER, 1966, p. 702) A incorporação do som no cinema e seu impacto na edição serão tratados com mais detalhes no capítulo 2 deste texto.



Figura 2 - Fonte: (SERRURIER, 1966, p. 701)

Enquanto a Moviola era adotada pelos norte-americanos, os ingleses desenvolveram a *Editola*¹⁵ e os Alemães, uma mesa para edição chamada Lyta. Nomeada a partir da primeira sílaba do sobrenome de seus fundadores, o etnólogo Dr. Odo Deodatus Tauern e físico Dr. Nikolaus Moritz Lyon, essa mesa de edição foi usada por muitas décadas principalmente no cinema europeu. O primeiro modelo lançado em 1924, *Lyta-Kinoskop*, foi pensada para ser instalada em uma mesa pré-existente e não tinha motor.

O filme se movia por um rolo rebobinador e corria sobre um tambor dentado que por sua vez colocava em movimento uma tela giratória de duas faces, ou seja, foi usado um princípio de reprodução de imagem estroboscópica, o que gerava uma forte cintilação na

¹⁵ A máquina *Editola* era muito similar à Moviola. A principal diferença entre as duas máquinas é que a na Moviola os rolos de entrada e saída ficavam perpendiculares ao operador e na *Editola* os rolos se posicionavam um de cada lado do operador.

imagem que era iluminada por uma lâmpada incandescente e ampliada a partir de um jogo de prismas e lentes. A imagem estroboscópica gerava um enorme cansaço no operador, porém, por outro lado, o mecanismo funcionava com pouco ruído e, ao contrário do sistema de transporte da Moviola, era muito suave com o filme. (BUCK, 2011) Esse modelo se tornou personagem junto com Elizaviêta Viértova-Svílova no filme “O homem com uma câmera” (1929) de Dziga Viértov.



Figura 3 - "Um Homem com uma Câmera" de Dziga Viértov (1929)

Leni Riefenstahl relata em suas memórias o uso da Lyta na edição de “Olympia” (1938):

Für den Bildschnitt verwendete ich ein kleines Lytaxgerät, womit auch Fanck seine Filme, solange sie Stummfilme waren, geschnitten hatte. So primitiv das Gerät auch war, so unentbehrlich wurde es mir; mit keinem anderen noch so guten Schneidetisch hätte ich so schnell arbeiten können. Es besaß keinen Bildschirm, sondern nur eine zwei-fache Vergrößerungslinse, durch die man das Filmmaterial hin und herziehen konnte. Ohne dieses Gerät, für die Augen zwar sehr anstrengend, hätte ich für den Bildschnitt ein Mehrfaches an Zeit aufwenden müssen.
¹⁶ (RIEFENSTAHL, 1994, p. 230)

A *Lyta* foi extremamente importante no desenvolvimento das máquinas de montagem que se tornaram comuns nas salas de edição por todo mundo após o fim da Segunda Guerra Mundial, em especial a KEM e a Steenbeck, desenvolvidas na Alemanha. Essas máquinas diferem da Moviola por serem horizontais ou *flatbeds*. Essas máquinas foram desenvolvidas especialmente para edição de filmes documentários em 16mm. Nos anos 50, filmar em 16mm era visto como uma produção amadora. Porém o pequeno formato era muito usado por cinejornais e documentários. (BUCK, 2011)

Em 1952 a televisão pública alemã (NWDR) estava produzindo uma série sobre o Congo que seria filmada com uma câmera Arri St 16mm por sua portabilidade. Era necessário então uma máquina de edição própria para o formato. A televisão NWDR desafiou duas companhias que produziam maquinário industrial de alta precisão a criarem uma máquina de

¹⁶ Para a edição das imagens, usei uma pequena máquina Lytax, com a qual Fanck também editava seus filmes desde que fossem mudos. Por mais primitivo que fosse o dispositivo, tornou-se indispensável para mim. Eu não poderia ter trabalhado tão rapidamente com qualquer outra mesa de corte, por melhor que fosse. Não tinha tela, apenas uma lente de aumento dupla por meio da qual a filmagem podia ser puxada para frente e para trás. Sem esse dispositivo, que é muito cansativo para os olhos, eu teria que gastar várias vezes o tempo editando a imagem. (Tradução livre)

edição para o formato 16mm. Amandus Keller, fundador da Keller-Elektro-Mechanik (KEM), e Wilhelm Steenbeck aceitaram o desafio. A KEM modificou a sua já existente Cinette em uma mesa de edição e foi renomeada para homenagear o editor que ajudou a desenvolvê-la: Gaerula. Steenbeck produziu a ST200 e ganhou o concurso. Rapidamente as televisões e os estúdios alemães e europeus se interessaram pelas mesas de edição e as duas companhias foram inundadas de pedidos. Novas versões surgiram logo em seguida com capacidade de editar 35mm e 16mm, fitas magnéticas de som e quatro, seis ou oito pratos, ampliando substancialmente a capacidade e velocidade da edição audiovisual. (BUCK, 2011)

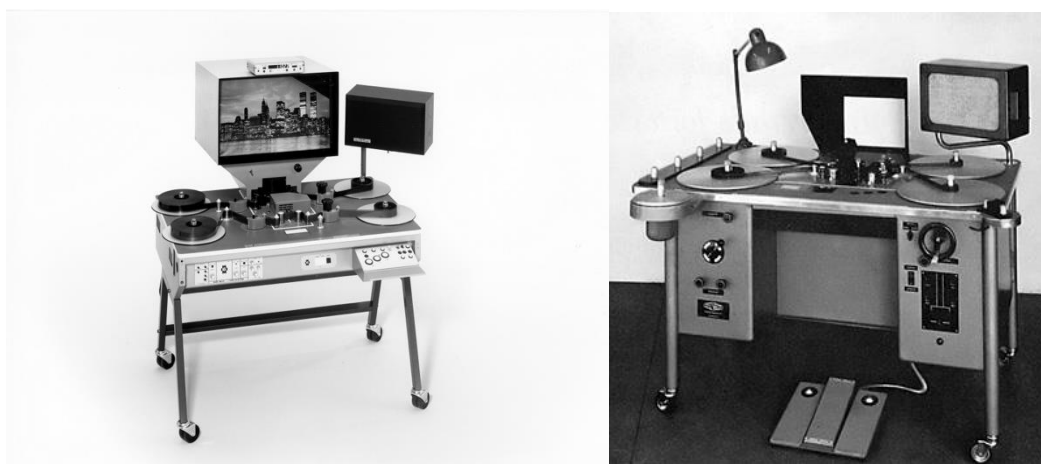


Figura 4 - KEM e Steenbeck ST200

Apesar das mesas de edição ou *flatbed* se apresentarem de forma bem diferente da Moviola e eventualmente a substituírem definitivamente, os editores em geral se referem a qualquer máquina de edição analógica em película como Moviola, não importando sua marca ou tipo. A principal diferença entre a Moviola e as *flatbeds*, além do sentido que o filme corre (na Moviola é vertical e nas *flatbeds* é horizontal, da esquerda para direita), é a forma de acesso ao material bruto. Na Moviola o acesso é randômico (não-linear), pois a cópia de trabalho é dividida em trechos ou planos com duração média de três minutos ou menos; já nas máquinas europeias, o acesso é linear, pois o material bruto é organizado em rolos de 10 min na ordem em que foram filmados. (MURCH, 2004, p. 54)

Essa metodologia de trabalho foi imposta pela própria engenharia das máquinas. A Moviola, assim como um projetor de cinema, conta com um mecanismo que puxa o filme através das perfurações laterais para baixo, passando por um visor translúcido no caminho. Entretanto, esse procedimento danificava constantemente as perfurações, impedindo que se usasse aquele trecho de filme, portanto manter a cópia de trabalho em pequenas durações diminuía os riscos de dano e essencialmente os custos de produzir novas cópias de trabalho. Então, ao solicitar uma tomada específica, o(a) editor(a) recebia do assistente o trecho

solicitado do material bruto, por isso o acesso era randômico. Já nas *flatbeds*, o filme era desenrolado de um prato ou *plate* de entrada para outro de saída passando por um sensor ou cabeça de leitura no caminho. Nesse aspecto, para ter acesso a uma tomada específica, o(a) editor(a) precisa ver parte das imagens contidas no rolo selecionado até chegar ao ponto que deseja (SCHRADER, 2014). Apesar de o sistema randômico da Moviola parecer mais pragmático e rápido, planos marcados como “ruim” no começo da edição de um filme, por exemplo, eram descartados para sempre. Já no sistema linear da Steenbeck, os planos eram catalogados a partir de anotações fora do filme e, para ter acesso a uma tomada específica, o(a) editor(a) precisa rever constantemente parte do material mesmo que de forma acelerada e eventualmente achar o que precisa e não o que estava procurando. (MURCH, 2004, p. 114)

Tanto a KEM quanto a Steenbeck possuíam um conjunto de botões e uma alavanca para controlar a velocidade, a parada e partida de cada um dos rolos. Para o(a) editor(a), essa é uma grande mudança no cotidiano do trabalho. Enquanto na Moviola o(a) editor(a) permanecia boa parte do tempo em pé ou sentado em um banco alto, como uma cadeira de arquiteto, nas *flatbeds*, a operação seria feita praticamente toda sentada, com o auxílio de alguns botões posicionados ao alcance da mão direita.

O ato de cortar e juntar não mudou muito com a entrada das *flatbeds* na sala de edição. O(A) editor(a) ainda precisava marcar com um lápis de cera o quadro desejado para o corte, cortar o filme com uma tesoura ou lâmina no *splicer* e colar com uma fita adesiva. A diferença agora, assim como sugere Amiel, é que a edição se tornou “um artesanato de ajustamento”, já que com a fita adesiva as modificações eram mais possíveis sem produzir tanto dano ao copião. Ou seja, a experimentação é bem-vinda, o que dá mais autonomia e protagonismo ao montador(a).

Outra grande diferença entre a Moviola e as *flatbeds* é a visualização do filme. Enquanto na Moviola o filme passa logo abaixo do visor, nas *flatbeds*, a partir de um conjunto de lentes e prismas, a imagem era projetada em um monitor a frente do operador(a). Ou seja, a edição audiovisual aos poucos foi deixando de ser uma atividade manual e corporal para ser mediada por máquinas cada vez mais especializadas, porém sem perder o seu caráter artesanal.

A mudança do lugar de visualização do filme em movimento de um pequeno visor individual para um monitor produz ainda uma outra mudança no cotidiano da montagem audiovisual e do(a) montador(a): agora não era mais necessário acessar a sala projeção para assistir a um corte do filme. Isso fez com que diretores, produtores e eventualmente patrocinadores pudessem participar da produção dos cortes e ver as modificações sugeridas

poucos minutos depois da sugestão. Em outras palavras, ao mesmo tempo em que o(a) editor(a) passa a ser mais visto na medida em que os outros profissionais podem vê-lo(a), seu trabalho passa a ser mais “mecanizado” no sentido de que ele(a) passa a ser visto como uma extensão da máquina.

Editor Steve Cohen recalls: The KEM gave us a great way to view cut material. There was really only one good seat in the theater when you cut on a Moviola, in front of it, and some editors used that fact to keep producers and directors away from them. The KEM offered the possibility that five, six or eight people could sit down and watch a reel of film. In and of itself that was revolutionary, and it opened up the editing room and made it a more collaborative place. ¹⁷(BUCK, 2011)

1.2 Vídeo

Entre a Moviola e o Avid, há inúmeras tecnologias de montagem audiovisual baseadas em fitas magnéticas ou discos óticos. Essas tecnologias muito utilizadas pelas televisões a partir dos anos 70, não chegaram a ser incorporadas pelo cinema industrial, mas foram amplamente utilizadas por cinemas periféricos, tanto no cinema do sul (latino-americano e africano) como no cinema experimental e documental. A partir da minha própria experiência e conversas com diversos(as) montadores(as) mais antigos, é possível perceber que há pouco saudosismo em relação a esse tipo de edição, visto que as máquinas de montagem eram muito grandes, ocupavam quase todas as paredes de um cômodo do chão ao teto e exigiam técnicos especializados chamados de "operadores de videotape".

Em geral, os filmes eram produzidos em película (35mm ou 16 mm) e telecinados para fitas magnéticas. Portanto, a edição sempre esteve um pouco à frente no processo de mudanças tecnológicas do cinema. Primeiro as novidades chegavam à sala de edição e só depois a tecnologia de gravação de imagem e som acompanhava a mudança. Os equipamentos de edição eletrônica, apesar de serem propagandeados como uma "evolução", carregam em si boa parte das técnicas usadas na edição analógica e manual e em alguns aspectos algumas "involuções".

A pesquisa por gravação em fita magnética foi desenvolvida especialmente durante a Segunda Guerra Mundial, sendo os alemães pioneiros no desenvolvimento dessa tecnologia. As primeiras fitas magnéticas foram desenvolvidas para gravação e reprodução de som e já

¹⁷ O editor Steve Cohen relembra: A KEM nos deu uma ótima maneira de visualizar o material cortado. Na verdade, só havia um bom assento quando você cortava em uma Moviola, na frente dele, e alguns editores usavam esse fato para manter produtores e diretores longe deles. A KEM ofereceu a possibilidade de que cinco, seis ou oito pessoas pudessem se sentar e assistir a um rolo de filme. Isso por si só foi revolucionário e abriu a sala de edição e a tornou um lugar mais colaborativo. (Tradução Livre)

eram bastante populares em 1950. Os canais de televisão estavam em busca de um formato de gravação mais econômico, pois em geral a programação era transmitida ao vivo e gravada em película para retransmissão nos canais afiliados e esse processo consumia milhares de quilômetros de película por semana. Nesse contexto, em 30 de novembro de 1956, foi feita a primeira transmissão televisiva a partir de uma máquina Ampex VRX-1000 que tinha o tamanho de um armário de duas portas e muito mais botões, alavancas e válvulas que qualquer outra máquina audiovisual até então. O equipamento usava fitas de 2” (duas polegadas) abertas, similares aos rolos de película. (BUCK, 2011) Esse tipo de tecnologia marca a entrada de engenheiros e grandes companhias de tecnologia no audiovisual, o que torna a edição, em geral, muito mais masculina.

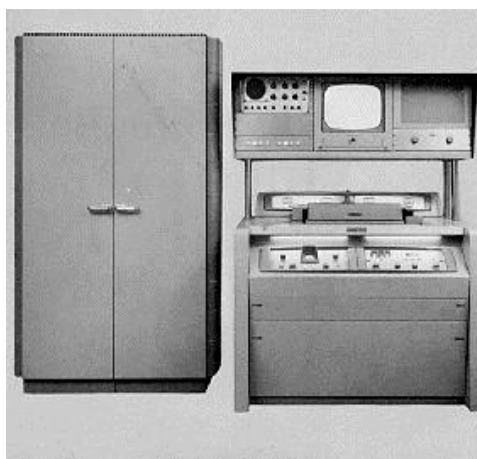


Figura 5 - Ampex VRX-1000

A grande vantagem, em especial para as televisões, era o fato de que as fitas magnéticas poderiam ser reutilizadas, ao contrário das películas. Entretanto, o processo de edição se tornou ainda mais difícil: o som era gravado junto da imagem, porém com 26 frames de distância, o que resultava numa dessincronia entre imagem e som. Essa diferença era remediada com a mesma distância entre as cabeças de reprodução de imagem e som. Sendo assim, para se realizar um corte físico nas fitas magnéticas, era necessário regravar parte do som que seria perdido no corte, limitando a atuação da montagem. (THOMPSON, 1957, p. 257)

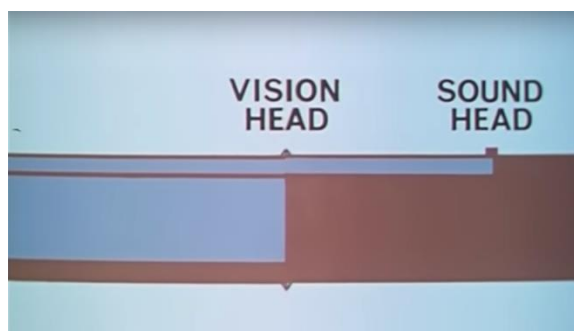


Figura 6 - A BBC Television Training Video. [1967?]

O processo para editar essas primeiras fitas magnéticas se mostrou bastante trabalhoso: o(a) editor(a) fazia uso da coladeira para fisicamente cortar e colar trechos do material bruto durante o processo de montagem. Porém, diferentemente da película, os fotogramas não eram visíveis a olho nu, por isso o(a) editor(a) deveria marcar aproximadamente o ponto do corte, passar um líquido revelador no trecho selecionado e, através de um microscópio, identificar o ponto exato do corte e então cortar e colar manualmente a fita com o auxílio de uma coladeira similar ao *splicer*. Encontrar um frame específico era extremamente laborioso e arriscado, afinal, parar repentinamente um motor girando à 14.000 rpm¹⁸ faria com que a fita simplesmente arrebentasse. Então esse tipo de fita magnética era usado somente para gravar programas ao vivo que não necessitavam de edição posterior ou pequenos comerciais. Os programas mais elaborados, como filmes e séries televisivas, continuavam sendo filmados, editados e exibidos em 35mm ou 16mm.

Em 1961 surge a primeira patente de um sistema de edição eletrônica o *Electronic Editor*, que estabelece o paradigma da edição linear chamado então de “*transfer editing*”, ou seja, edição por transferência. (BUCK, 2011) Não era mais necessário cortar fisicamente a fita e, apesar de ainda rudimentar, o *Electronic Editor* se baseava no sistema *PLAY-REC*, ou seja, a cópia de parte do material bruto de uma fita (PLAY) para outra em branco (REC). Porém, nesse primeiro sistema, não havia qualquer sincronia entre as duas máquinas, somente um contador de tempo decorrido. Desse modo, para fazer um corte, o(a) editor(a) deveria:

- 1- Achar o trecho desejado na máquina que contivesse a fita com o material bruto (PLAY).
- 2- Zerar o contador da máquina PLAY.
- 3- Voltar a fita alguns segundos.
- 4- Ativar a máquina PLAY.
- 5- Ativar a máquina REC.
- 6- Parar as duas máquinas ao fim do trecho.

Ou seja, os operadores tinham que ter total controle do tempo da máquina e contavam cotidianamente com a sorte. Ainda havia o agravante de que ocorria uma grande perda de qualidade a cada cópia, então a edição deveria ser feita corretamente preferencialmente na primeira vez. (BUCK, 2011)

¹⁸ Rotações por minuto. Para efeitos de comparação: o tambor de uma máquina de lavar pode chegar à 1800 rpm durante a centrifugação.

Em 1963, a Ampex lança o sistema de edição *Editec* que, usado em conjunto com o *Electronic editor*, oferecia a capacidade de estabelecer o frame exato para o começo e fim do trecho a ser editado, pré-visualização da edição e ativação automática da máquina de gravação (REC). Também era possível escolher a cópia de vídeo e áudio, somente vídeo ou somente áudio. Com a garantia da edição de forma correta a partir da sincronização das máquinas PLAY e REC, era possível ter mais de uma máquina PLAY e a edição eletrônica pôde se desenvolver para o sistema conhecido como *A/B roll*, ainda hoje muito usado especialmente no jornalismo e nos documentários de entrevistas. (BUCK, 2011)

O sistema *A/B roll* consiste na produção de duas fitas: a primeira (A-roll) com o assunto principal, em geral o entrevistado, e uma segunda fita (B-roll) com *inserts* ou coberturas, ou seja, planos suplementares, seja do entrevistador ouvindo atentamente ou planos ilustrativos do assunto tratado. Para se montar um documentário de entrevistas, por exemplo, o(a) editor(a) deveria assistir a toda fita A anotando os trechos da fala do entrevistado que seriam usados. Como a televisão e o cinema clássico em geral não aceitam muito bem o *jump-cut* considerando um erro de edição, o(a) editor(a) deveria selecionar também imagens da fita B a fim de “cobrir” ou disfarçar os cortes na imagem do entrevistado. Tendo anotado todos os trechos, o(a) editor(a) colocaria uma fita previamente preparada na máquina REC e as fitas A-roll e B-roll nas máquinas PLAY. Após transferir um trecho da fita A-roll, o(a) editor(a) deveria copiar um ou mais trechos da fita B-roll usando a função de gravar somente vídeo na fita REC e repetir esses processos até o final do programa.

Os sistemas eletrônicos lineares representam um certo retrocesso no processo de montagem, pois criaram diversos empecilhos que não existiam na edição em película. O principal entrave ocorria quanto à modificação de um corte, pois era extremamente trabalhoso inserir um novo trecho no meio do copião. Para se realizar uma inserção ou *insert* em um sistema de montagem analógico, era necessário apenas cortar o copião ou desfazer a emenda e simplesmente inserir o novo trecho no copião que estava sendo editado, colando cada uma das extremidades. Já nos sistemas de vídeo, a inserção de um novo trecho necessariamente apagava o trecho a seguir. Para realizar essa operação, seria necessário realizar uma nova cópia do copião que estava montado até o ponto que se desejava que se iniciasse a inserção do novo trecho, copiar o novo trecho para o novo copião e continuar a cópia do restante do copião antigo para o novo copião. Dependendo do tamanho do produto ou do estágio da edição do copião, inserir um novo plano poderia significar a perda de pelo menos um dia de edição.

O mesmo processo deveria ser feito caso houvesse necessidade de mudar o ponto de entrada ou saída de um plano. Enquanto os editores de película produziam um primeiro copião mais “frouxo” com uma certa sobra na entrada e saída dos planos a fim de aos poucos achar o ritmo certo para os cortes, a edição em vídeo não permitia essa maleabilidade. Apesar de tornar a produção aparentemente mais barata, esse custo passava a ser do(a) editor(a) que deveria ser extremamente consciente e seguro dos cortes que estava produzindo. No Brasil, João Paulo de Carvalho ficou conhecido por sua destreza e certeza em achar um corte no vídeo, inclusive quando parecia que estava cochilando, segundo os seus assistentes.

Apesar de alguns bons exemplos de filmes editados em vídeo, as mesas de edição continuavam dominando o mercado profissional tanto lá fora quanto aqui no Brasil. Nos EUA, Thelma Schoonmaker junto com Michael Wadleigh foram os grandes defensores das máquinas KEM. Juntos eles editaram “Woodstock - 3 Dias de Paz, Amor e Música” (1970) numa KEM de oito pratos que contava com três monitores.

Thelma Schoonmaker recalls: Usually I would have my cutting copy on the center picture head and use the other two picture heads to search for material and that was extremely helpful, particularly for documentary situations like Woodstock where you had miles and miles of stuff.¹⁹ (BUCK, 2011)

Essa técnica de edição é conhecida como *multi-cam*, em que o(a) editor(a) organiza o material de forma que uma trilha de som está em sincronia com duas ou mais câmeras e o(a) pode facilmente visualizar e escolher o trecho de vídeo que deve acompanhar certo trecho da trilha sonora. O sistema de edição linear em vídeo demoraria quase três décadas para disponibilizar esse processo para os editores.

Em 1970 é lançado o sistema de edição CMX-600 que estabelece algumas técnicas da edição em vídeo usadas até hoje. Com esse sistema, dividiu-se a edição em *online* e *off-line*. A edição *offline* era a edição que, através da seleção do material bruto e decisões criativas, estrutura o produto final. (DANCYGER, 2003, p. 441) Em geral a edição *off-line* trabalhava com cópias do material bruto em baixa qualidade e sem informação de cor, especialmente antes do surgimento do computador pessoal e da produção de armazenamento de dados em larga escala. A edição *online* é a parte da finalização que produz as cópias para veiculação, produzindo uma cópia em alta qualidade e em cores, chamada de cópia master. Essa cópia master dará origem a todas as outras cópias de veiculação. Assim como na película, no sistema CMX-600, durante a edição *offline*, o(a) montador(a) passou a ter acesso a uma cópia

¹⁹ Thelma Schoonmaker relembra: Normalmente, eu colocava minha cópia de corte na cabeça de imagem central e usava as outras duas cabeças para procurar material e isso era extremamente útil, especialmente para situações de documentário como Woodstock, onde você tinha quilômetros e quilômetros de material. (Tradução Livre)

do material bruto, porém não era uma cópia física e sim uma cópia em baixa qualidade e sem cor armazenado em seis placas de memória de 29 MB. Cada uma dessas placas poderia armazenar cinco minutos de vídeo, totalizando meia hora de material bruto acessível. Através de uma caneta²⁰, o(a) editor(a) apontava na tela as ações de que gostaria que o sistema desempenhasse, como a direção e velocidade que o vídeo deveria correr, marcar o ponto de entrada e saída, escolher o tipo de junção dos planos, se corte ou transição, inserção de planos e *record*, ou seja, a produção da edição *online*. (BUCK, 2011) Nessa mesma época, surgiram duas inovações que possibilitaram a organização de uma metodologia de trabalho em vídeo um pouco mais homogênea, já incorporadas no sistema CMX-600: o *timecode* e a EDL.

O *timecode* foi desenvolvido a partir de um sistema de arquivamento de material audiovisual produzido pelos militares norte-americanos. Devida à imensa quantidade de dados imagéticos produzidos durante as pesquisas de desenvolvimento de armas, os cientistas militares precisavam de um método de armazenamento, catalogação e posterior recuperação desses materiais, necessidade bem similar a de qualquer montador(a) de filmes documentários. Então em 1970, a SMPTE (*Society of Motion Picture and Television Engineers*) convencionou junto às empresas fabricantes um código capaz de endereçar cada *frame* de uma fita de vídeo. (BUCK, 2011) O *timecode* é uma sequência de 8 números separados de dois em dois por dois pontos: “HH:MM:SS:FF”. Os dois primeiros números (H) se referem à hora, os seguintes (M) aos minutos, depois (S) os segundos e por último (F) os *frames*. Agora cada *frame* em uma fita de vídeo continha informação de vídeo, áudio e *timecode*, o seu “endereço” que permitia que esse *frame* pudesse ser facilmente encontrado.

A normatização do *timecode* permitiu o desenvolvimento de um tipo específico de saída, utilizada até hoje, para a edição *off-line*: a EDL ou *Editing Decision List*. Na edição em película, o copião (ou a cópia de trabalho depois de finalizado) era enviado ao laboratório para a montagem do negativo e a produção das cópias de exibição. Para localizar cada trecho usado no copião, eram utilizados os números de borda, uma sequência de números impressas na película logo depois das perfurações a cada 0,30 m de filme. (REISZ; MILLAR, 1978, p. 408) Para alcançar o mesmo procedimento com o vídeo, o engenheiro Dave Barga desenvolveu a EDL, um tipo de arquivo para transferência de informações. Um arquivo de EDL se assemelha a uma tabela simples que em cada linha representa um plano selecionado do material bruto e é composta por 8 colunas: (BARGEN, 1970)

²⁰ O sistema CMX-600 usava uma *lightpen*, um dos sistemas de inserção de comandos (*input device*) utilizados em computadores antes do *mouse*. Era similar a uma caneta ligada por um cabo à máquina e permitia ao usuário apontar ou desenhar em monitores, similar ao *touchscreen* hoje em dia.

- 1- *Reel number* - número do rolo, ou seja, a fita original do trecho selecionado;
- 2- *Switch mode* - qual o tipo de trecho foi selecionado: “B” para áudio e vídeo, “V” para somente vídeo, “A” para somente áudio
- 3- *Type of transition* - tipo de transição: corte ou transição
- 4- *Transition duration* - Duração da transição em frames
- 5- *Special transition type*- Tipo de transição especial previamente programada
- 6- *Scene* - nome da cena: combinação de sete caracteres alfanuméricos
- 7- *Entrance time code* - timecode de entrada
- 8- *Exit time code* - timecode de saída

Essa lista era impressa em fita de papel perfurada que alimentava outra máquina *200 Assembly system* (CMX-200) que, por sua vez, controlava outras duas máquinas de 2”, uma PLAY e outra REC que produzia o produto final copiando automaticamente trechos das fitas com o material bruto para uma nova fita.

O sistema de edição CMX foi pioneiro e estabeleceu os primeiros paradigmas para edição não-linear, porém o equipamento era muito caro²¹ e enfrentou pressão de sindicatos de técnicos que temiam a automação da função, assim como grande dificuldade dos editores em aprender a nova tecnologia. Logo a produção de um sistema de edição não-linear foi abandonada e só seria retomada anos mais tarde. (BUCK, 2011) Porém a sua metodologia de trabalho, com algumas adaptações, perdurou praticamente até o começo dos anos dois mil, quando as câmeras digitais em alta resolução forçaram o abandono das fitas magnéticas de uma vez por todas.

O fracasso comercial do CMX abriu o mercado para a empresa que viria a se tornar uma das grandes fabricantes de equipamentos eletrônicos para indústria audiovisual: a japonesa Sony. Diferentemente das fitas de 2”, a Sony investiu na produção de fitas e máquinas de gravação e reprodução totalmente fechadas. A fita magnética não precisava mais ser desenrolada e passada manualmente pelas rolagens, cabeças e outros dispositivos complicados. As fitas de 3/4” agora contavam com máquinas igualmente fechadas que tinham um sistema de alavancas que abria parte da carcaça da fita e puxava a fita magnética em direção a cabeça de reprodução e gravação, muito similar à fita VHS que se tornou bastante popular a partir dos anos 80, embora as de 3/4” fossem bem maiores. Uma das primeiras máquinas a ser incorporada pelas televisões foi a U-Matic da Sony, lançada em 1971 e amplamente incorporada pelas televisões brasileiras nos anos 80. (MORANTE, 2017, p. 119)

²¹ O sistema de edição *off-line* CMX-600 custava \$500.000,00 em 1970. (BUCK, 2011)

Tinha o objetivo de ser o primeiro gravador caseiro, mas, assim como a Moviola, seu preço e tamanho não foram bem aceitos pelo consumidor final e acabou sendo incorporado às salas de edição profissionais. A U-matic conviveu com o sistema de videotape Betamax, também da Sony, lançado em 1975. Apesar de ser amplamente utilizado pelas televisões, os sistemas de vídeo foram encarados com desconfiança pelo cinema industrial por dois principais motivos: a qualidade da gravação em vídeo era muitíssimo inferior à qualidade das câmeras de película; e a linearidade da edição em vídeo.²² O videotape era usado basicamente para enviar cortes ou o material bruto do dia para avaliação de produtores ou diretores que estavam no set de filmagem. Porém, há inúmeras preciosidades, como filmes experimentais, “filmes de galeria” e documentários etnográficos.

A grande novidade que o videotape insere na edição audiovisual é a manipulação do tempo através dos efeitos de imagem. Se na película, para produzir uma variação na velocidade, ou seja, a duplicação ou supressão de quadros a fim de dar a impressão de um movimento mais lento ou mais ágil, era necessário enviar o trecho desejado para o laboratório, com o videotape bastam alguns comandos. Essa facilidade proporcionou uma explosão de possibilidades que vão muito além das fronteiras da tradição fotográfica e cinematográfica. (KIM, 2016, p. 51). Nessa perspectiva, a característica do vídeo em relação à película aumenta a capacidade plástica do cinema em relação ao tempo, elevando, conseqüentemente, a maleabilidade dele. Se pelo lado da operação, do cotidiano do(a) editor(a) audiovisual, a maleabilidade parece perdida pela dificuldade em se modificar uma decisão, os pontos de entrada e saída ou se incluir um novo plano, por outro, através da incorporação de processos de finalização e trucagem já na etapa da edição *off-line*, a maleabilidade é exponencialmente aumentada, como elabora Amiel:

É bem evidente de que forma a utilização do vídeo pode trazer flexibilidade e rapidez ao montador, que por um lado já não tem de se "embaraçar" com um suporte físico, e por outro lado dispõe de uma mobilidade incomparável, tanto em relação à banda da imagem como às bandas de som. Mas continuam a existir dificuldades práticas consideráveis, que só a informática ajudará a resolver. A realidade física do armazenamento das informações, em particular, torna sempre problemática a inserção de novos fragmentos numa continuidade elaborada. (AMIEL, 2007, p. 113)

Ao longo dos anos 80 e 90, várias companhias começaram a desenvolver equipamentos de edição para vídeo. Algumas optaram pelo uso do teclado²³, outros pelo

²² No final dos anos 90, o problema começa a ser remediado com o surgimento de máquina de telecine projetadas especificamente para esse processo, contornando a diferença de velocidade entre cinema e vídeo, assim como mantendo as informações de número de borda e timecode, a fim de possibilitar a montagem das cópias de exibição a partir do copião em videoteipe.

²³ Sony, Datatron, EPIC-1, Mach One, CMX-340x

Joystick²⁴ ou *lightpen*²⁵, porém todas as companhias, apesar de empenhadas em desenvolver “a nova Moviola”, enfrentavam o mesmo problema: o gerenciamento das mídias em vídeo era catastrófico. Achar um trecho de material bruto em fitas de vídeo consumia muito mais tempo e exigia uma organização exemplar do(a) editor(a) e assistentes, pois, diferentemente do seu antecessor CMX-600, esses novos sistemas de edição não possuíam memória interna, portanto as imagens eram acessadas através das próprias fitas U-matic, Betamax ou as fitas de 2” da Ampex. Então, para ver um trecho do material de um timecode específico, a fita precisava ser rebobinada ou correr até o timecode selecionado. Diferentemente dos rolos de 10 minutos usados nas *flatbeds*, essas videotapes continham em média uma hora de duração. Em outras palavras, o acesso ao material bruto era linear e esse problema só seria resolvido no final dos anos 90 com o lançamento do avid/1, o primeiro sistema de edição não-linear de acesso randômico ao material bruto e armazenamento digital adotado pelo mercado profissional de edição audiovisual. Esse salto só seria possível quando os engenheiros passaram a pensar a edição audiovisual não mais como uma lista, como a EDL, mas como um banco de dados, ou seja, um conjunto de listas que se comunicam e se articulam entre si, mudando o foco do desenvolvimento tecnológico do hardware para o software.

1.3 Digital

A pesquisa pelo processamento digital de imagens começou já nos anos 50 quando cientistas militares perceberam que poderiam usar computadores para analisar a enorme quantidade de dados e imagens produzidas em reconhecimento aéreo e manobras militares. (MANOVICH, 2013. P. 134) A partir dos anos 80 e mais fortemente nos anos 90 com a popularização dos computadores pessoais, ocorreu uma “softwarização” (*softwarization*) das mídias, ou seja, “the systematic translation of numerous techniques for media creation and editing from physical, mechanical, and electronic technologies into software tools”²⁶ (MANOVICH, 2013, p. 163). Manovich sugere o termo *Media Hybridization*, remetendo ao termo biológico “híbrido”, ou seja, seres descendentes de dois seres da mesma espécie, mas de gêneros diferentes, como a mula ou o javaporco, por exemplo.

²⁴ *ECS-1 editing control system*,

²⁵ CBS Offline Video editing system, *Lightfinger*, Harry

²⁶ “a tradução sistemática de várias técnicas para criação e edição de mídia de tecnologias físicas, mecânicas e eletrônicas em ferramentas de software.” (Tradução Livre)

Pre-industrial physical media tools did not have explicit controls. (...) If you wanted to change the diameter of a brush, you picked a different brush. The industrial era introduced new types of media tools that were mechanical or electronic machines: the electrical telegraph, photo camera, film camera, film projector, gramophone, telephone, television, and video camera. Like all industrial machines they now came with a few controls. Physically these controls appeared as knobs, levers, and dials. The next generation of media—software applications—give explicit controls to all the tools they include. The tools that did not have explicit controls before now acquired them; the tools that had a few were given many more.²⁷ (MANOVICH, 2013, p. 222-223)

Portanto os primeiros softwares de edição não-linear tenderam a imitar a interface dos controladores de vídeo, como as teclas *play*, *reverse*, *fast-forward*, etc, em vez de simular a materialidade deles (MANOVICH, 2013, p. 200). Apesar de parecer um pouco óbvia essa afirmação, afinal a edição digital ou não-linear não possui a materialidade da edição em vídeo ou em película, essa mudança de perspectiva só vai começar a se tornar realidade em 2011 com o Final Cut X. Os primeiros softwares de edição não-linear mantiveram a lógica do vídeo na medida em que continuavam respeitando a lógica de quadros por segundo ou mesmo o formato da janela de cinema e vídeo.

Em 1984, no congresso anual da NAB (*National Association of Broadcasters*), foram exibidos pela primeira vez dois sistemas de edição não-lineares que se tornariam a base para o que hoje conhecemos como edição digital: *Montage* e *EditDroid*. Os dois sistemas buscavam resgatar o acesso randômico ao material perdido com a edição em vídeo.

²⁷ As ferramentas de mídia física pré-industriais não tinham controles explícitos. (...) Se você quisesse mudar o diâmetro de um pincel, você escolhia um pincel diferente. A era industrial introduziu novos tipos de ferramentas de mídia que eram máquinas mecânicas ou eletrônicas: telégrafo elétrico, câmera fotográfica, câmera de filme, projetor de filme, gramofone, telefone, televisão e câmera de vídeo. Como todas as máquinas industriais, eles agora vêm com alguns controles. Fisicamente, esses controles aparecem como botões, alavancas e mostradores. A próxima geração de mídia - aplicativos de software - fornece controles explícitos para todas as ferramentas que elas incluem. As ferramentas que antes não tinham controles explícitos agora os adquiriram; as ferramentas que possuíam poucos receberam muito mais. (Tradução Livre)

Máquina	Década	Operação		Suporte de armazenamento		Acesso ao material	
		Mecânico	Eletrônico	Analógico	Digital	Linear	Randômico
Moviola	20	x		x			x
KEM e Steenbeck	30	x		x		x	
EditDroid e Montage	80		x	x			x
Avid e Lightworks	90		x		x		x

FONTE: MURCH, 2004, p. 102

O *Montage Picture Processor* era formado por 14 monitores preto e branco, um console com dois botões giratórios que controlavam de 7 a 14 aparelhos de fitas Betas através de um computador *Motorola 68000*. O *Montage* poderia acessar de forma randômica até 5 horas de material bruto (BARKER, 1984). Para isso o sistema *Montage* digitalizava somente uma pequena parte do material bruto ao redor do trecho que o(a) editor(a) estivesse trabalhando. Esses trechos eram guardados em *bins* (até 6) e também era necessário ter várias cópias em fita do mesmo material bruto. Então, a partir de um algoritmo, o sistema acionava o aparelho que estava mais próximo do ponto solicitado e, ao mesmo tempo, buscava em outro aparelho o ponto exato para o plano que viria a seguir, criando assim a ilusão de acesso randômico. Esse processo poderia funcionar em programas televisivos ou filmes bem roteirizados, porém para editar documentários continuava deixando a desejar.

Já o *EditDroid* financiado por George Lucas²⁸ apostou em uma tecnologia nova para a época: o *Laserdisc*. Desenvolvido em 1978 pela MCA DiscoVision, o *Laserdisc* era um como um DVD de 30 centímetros de diâmetro produzido para guardar mídias audiovisuais. Assim como o sistema *Montage*, o *EditDroid* mantinha várias cópias do material bruto em *Laserdisc* e através de um computador exibia o trecho solicitado pelo(a) editor(a). O sistema rodava em computador *SUN* e era controlado por um console bem parecido com os botões da Steinbeck.

²⁸ “George Lucas told Larry Blake in MIX magazine: “I used a Moviola when I was doing student films and 16 mm films in my career as an editor, but at Zoetrope with Francis (Ford Coppola), we moved into using Steenbecks and KEMs and the European (flatbed) methodology, which was far more sophisticated. But it still lacked a lot of the flexibility and malleability that an editor wants, especially because half of editing is archiving and retrieving material, which really falls on the assistant in terms of finding what box a shot is in. It's a practical, physical reality that you have to deal with. And living with a lot of frustration, I started saying, "I think we can do this better.” (BUCK, 2011)

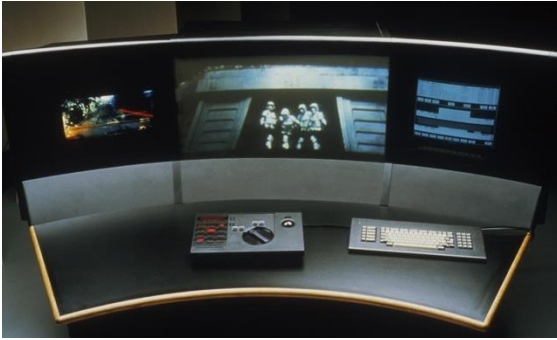


Figura 7 - EditDroid - Fonte: EditDroid Brochure



Figura 8 - Console de controle EditDroid - Fonte: EditDroid Brochure

Foram vendidos apenas 24 sistemas *EditDroid*. O preço era muito acima dos concorrentes (\$250.000,00) e ainda seria necessária uma década para que a edição digital entrasse no páreo. Porém o EditDroid deixou um legado: a timeline. Apesar de ainda ser muito diferente de um copião em película, a projeção gráfica já estava ali. Porém a maleabilidade que viria ser tão característica de uma timeline digital ainda estava por ser alcançada.

A timeline presente nos equipamentos de edição digital é uma interface gráfica do tempo que pode ser preenchida com imagens e sons. Ela é o espaço virtual no qual os pedaços, também virtuais, de imagens e sons são colocados em sequência e assim reproduzem o filme. Esta timeline por si só não contém o filme editado, como acontecia com o rolo de filme montado analogicamente. Ela é um conjunto de endereçamentos, de instruções, que se relacionam com o banco de imagens e sons de um determinado projeto. (HAYASHI, 2019, p. 199)

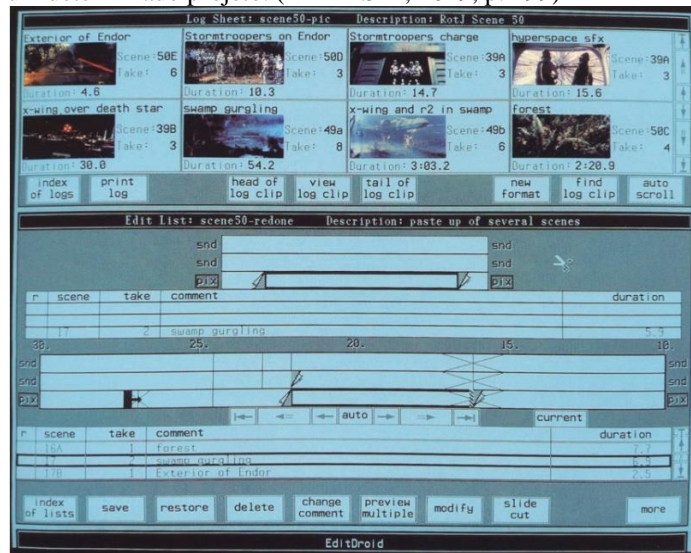


Figura 9 - Tela de LOG e Timeline do EditDroid

O próximo passo para alcançarmos a edição digital que conhecemos hoje é o desenvolvimento do computador pessoal. A partir dele, os softwares de edição audiovisual não seriam mais pensados como sistemas fechados comprados para uma única função, agora

os sistemas de edição passam a ser pensados como uma parte programável de um sistema que tem muitas outras funções.

Para falarmos sobre a edição digital que temos hoje, precisamos primeiro entender como surgiu o computador pessoal. Segundo Lev Manovich no livro *Software takes command* (2013), o computador pessoal e os softwares de edição como conhecemos hoje se baseiam no projeto de Alan Kay e dos engenheiros da Xerox Parc dos anos 70. Para Alan Kay, o computador deveria ser um ambiente altamente programável, com exemplos de programas e algumas ferramentas pré-definidas para que os usuários criassem suas próprias ferramentas criativas (MANOVICH, 2013, p. 57). Para isso, Kay e os engenheiros da Xerox Parc criaram uma linguagem de programação mais acessível ao aprendizado e produziram o primeiro protótipo de um computador portátil, semelhante a um *laptop* ou *tablet*, voltado para a educação infantil chamado *Dynabook*. Além disso estabeleceram o paradigma da “interface gráfica do usuário”, *GUI (Graphic User Interface)*, ou seja, a mediação gráfica entre o usuário e a máquina através janelas, botões, cursor e comandos simples e intuitivos, possibilitando uma maior democratização da informática, na medida em que não seria mais necessário aprender uma linguagem de programação para usar um computador.²⁹

Kay’s paradigm was not to simply create a new type of computer-based media that would co-exist with other physical media. Rather, the goal was to establish a computer as an umbrella, a platform for all existing expressive artistic media. (At the end of the article Kay and Goldberg give a name for this platform, calling it a “metamedium.”)³⁰ (MANOVICH, 2013, p. 65)

Em outras palavras, para Kay o computador deveria ser mais do que uma representação das ferramentas de mídia analógicas. As mídias tradicionais seriam usadas como partes para se construir ferramentas de mídias antes inimagináveis (MANOVICH, 2013, p. 96). Como exemplo, a timeline em um software de edição digital é a representação gráfica de um copião de película que permite o empilhamento de inúmeras *tracks*, fato que era impossível na montagem em película.

Manovich denomina de *media softwares* os programas de computador capazes de criar, editar e organizar conteúdos de mídia, como o Photoshop, After effects e também os softwares de edição de vídeo. (MANOVICH, 2013, p. 24)

²⁹ Há pelo menos três tipos de linguagem de programação: linguagem de máquina, linguagem de baixo nível e linguagem de alto nível. Kittler, por exemplo, programava em Assembly, uma linguagem de baixo nível, ou seja, mais próxima da linguagem de máquina (código binário) e defendia que todos deveriam saber pelo menos uma linguagem de programação.

³⁰ O paradigma de Kay não era simplesmente criar um novo tipo de mídia baseada em computador que coexistiria com outras mídias físicas. Em vez disso, o objetivo era estabelecer um computador como guarda-chuva, uma plataforma para todos os meios artísticos expressivos existentes. (No final do artigo Kay e Goldberg dão um nome para essa plataforma, chamando-a de "metamedium").

At the end of the twentieth century humans have added a fundamentally new dimension to everything that counts as “culture.” This dimension is software in general, and application software for creating and accessing content in particular. (...) Just as adding a new dimension adds a new coordinate to every point in space, “adding” software to culture changes the identity of everything that a culture is made from.³¹ (MANOVICH, 2013, p. 32-33)

Se a adição desses *media softwares* é capaz de mudar “a identidade de tudo o que uma cultura é feita”, o que a edição digital teria proporcionado para o cinema?

Em 1989 são lançadas duas novas máquina de edição que visavam reestabelecer a edição não-linear e randômica: Lightworks e Avid. O primeiro seguiu o caminho antes traçado pelo *EditDroid* produzindo uma interface gráfica em um computador designado somente para a edição, criando inclusive um *mouse* parecido com os controles da *Steenbeck*.



Figura 10 - Mouse Lightworks

Apesar de ser lembrado com carinho pelos editores e assistentes que usaram o Lightworks antes de todos os outros softwares de edição e de ainda estar em atividade, não durou muito depois que a Avid tomou o mercado de assalto.

Bill Warner, o fundador da Avid, era gerente de marketing na Apollo Computer em 1984 e decidiu fazer uma série de vídeos explicativos para ajudar nas vendas da companhia. Ao ser apresentado ao processo de edição linear, Bill percebeu que havia muito espaço para inovação.

“I went to the local postproduction house armed with U\$3000 to edit the first one and was bitterly disappointed,” he [Bill Warner] relates. “I assumed that something like Avid existed when in fact there was this giant disconnect between the idea of

³¹ No final do século XX, os humanos adicionaram uma dimensão fundamentalmente nova a tudo o que conta como "cultura". Essa dimensão é o software em geral e o software para criar e acessar conteúdo em particular. (...) Assim como adicionar uma nova dimensão adiciona uma nova coordenada a cada ponto do espaço, "adicionar" software à cultura muda a identidade de tudo o que uma cultura é feita. (Tradução Livre)

digital editing and the actuality of computer editing at that time using tape decks to perform frame-accurate linear editing.”³² (PENNINGTON, 2019)

Então, alguns anos depois e incontáveis protótipos, o Avid/1 foi lançado na NAB de 1989. Apesar de já bem desenvolvida, o grande gargalo da computação para edição audiovisual em larga escala era a capacidade de processar grande quantidade de dados. Assim como para a edição ser totalmente digital, foi necessário digitalizar uma quantidade razoável de horas de material bruto para que o profissional de edição pudesse realmente trabalhar de forma não linear, como em película.

Na época em que Bill Warner montou uma equipe para criar o que viria a ser o Avid, não havia métodos de compressão de vídeo, isto é, não havia qualquer possibilidade de digitalizar uma sequência de imagens em tamanho razoável o suficiente para que os computadores da época pudessem processar e, ao mesmo tempo, de produzir qualidade suficiente para que o(a) editor(a) pudesse discernir as imagens.

Porém, em 1987, os engenheiros da Avid perceberam que, para o olho humano e em especial o olho de um(a) editor(a), não era necessário que a imagem fosse nem grande, nem perfeita, pois editores já estavam acostumados a trabalhar com cópias mal feitas ou detonadas pelo longo uso, tanto em vídeo como em película, além de terem como referência um monitor muitas vezes menor do que a tela de cinema, por exemplo. Enquanto o monitor de um Steenbeck ST200 media 212x288 mm, uma tela de cinema convencional mede 5x12 m. Walter Murch, por exemplo, tinha o hábito de recortar bonequinhos de papel - um homem e uma mulher - de alguns poucos centímetros e colocar ao lado dos monitores de referência para ter em mente a relação de tamanho entre uma tela de cinema e monitor na ilha de edição (MURCH, 2004, p. 33).

Então bastava dar ao editor(a) a sensação de movimento de pequenas imagens estáticas³³. A baixa qualidade das imagens era facilmente perdoada na medida em que era possível ver e rever as imagens coloridas em tempo real já digitalizadas no HD do computador, ou seja, sem precisar esperar que a fita chegasse no ponto solicitado. O Avid/1

³² “Fui à casa de pós-produção local munido de US\$3000,00 para editar o primeiro e fiquei muito desapontado”, relata ele [Bill Warner]. “Presumi que algo como Avid existia quando na verdade havia uma desconexão gigante entre a ideia de edição digital e a realidade da edição em computador na época, usando decks de fita para realizar uma edição linear com precisão de quadros.” (Tradução Livre)

³³ Esse pensamento resiste até hoje em todos os softwares de edição. Conforme a gravação digital foi ficando cada vez mais elaborada, o uso indiscriminado do 4K, por exemplo, fez-se necessário ao desenvolvimento de protocolos para conversão do material bruto em *Proxy*, ou seja, uma conversão que eliminava principalmente redundância de dados digitais que são absolutamente dispensáveis durante a edição. Ou mesmo, se estamos trabalhando em computadores mais “lentos” podemos alterar a qualidade de visualização dos arquivos, abrindo mão da qualidade de imagem para um melhor “andamento” das imagens.

era capaz de digitalizar 6 horas de material bruto numa resolução de 128x96 pixels, o que era o suficiente para edição nos monitores de computador da época. (BUCK, 2011)

A princípio o Avid foi programado em um computador denominado Amiga que tinha sido desenvolvido como um computador de jogos e era bastante usado como controlador de tape decks. Porém os computadores Amiga, apesar de terem um hardware bastante robusto em relação aos concorrentes, carecia de um sistema operacional que facilitasse a interação com pessoas não programadoras. Então, em 1989, é lançado o Avid/1 que continha basicamente tudo o que conhecemos até os dias de hoje como edição não linear.



Figura 11 - Avid/1 - Fonte: 1989 - The Original Avid/1 Demonstration Video

Do lado esquerdo, assim como nas ilhas de vídeo, temos o monitor *Source*, ou seja, o trecho do material bruto (clipe) que já foi digitalizado, mas será revisado e, através de comandos no teclado, será selecionada a porção desse clipe que será colocada na timeline. Do lado direito, temos o monitor *Program*, a visualização da timeline. Por fim, na parte de baixo, a própria timeline. Na figura, a visualização da timeline está configurada para exibir somente o primeiro frame de cada plano, ignorando outros grafismos como, por exemplo, as ondas ou *waveforms* do áudio ou mesmo a representação gráfica da duração de cada plano. Existiam outras configurações de representação da timeline que incluíam tais informações, o que mais tarde seriam incorporadas ao que hoje conhecemos como timeline. O material bruto já digitalizado era exibido em um segundo monitor em uma janela chamada *bin*. Como dito anteriormente, *bin* quer dizer lata ou caixa em inglês, lembrando a forma como os trechos do material bruto eram organizados nas ilhas de película.

A grande inovação do Avid/1 foi a capacidade de produzir de forma simples, rápida e eficiente um gesto recorrente em qualquer montagem: a inserção de um trecho entre dois

outros trechos conhecidos também como *splice in* ou *insert*. Em película era necessário desfazer a edição e, se fosse usado cola na junção, perdia-se um frame no final do plano à esquerda e outro frame no começo do plano à direita, pois era necessário cortá-los na junção dos trechos. A seguir, era inserido o novo trecho, perdendo novamente mais alguns frames, pois era necessário colar o último frame do copião com o primeiro frame do novo trecho, assim como o último frame do novo trecho com o primeiro frame do outro trecho de copião. Além de bastante tempo, os editores precisavam levar em conta a perda de dois a quatro frames a cada nova mudança no copião. Com o uso da fita adesiva, esse processo se tornou menos destrutivo, porém ainda assim os frames usados para a junção ficavam bastante comprometidos com a cola o que inibia muitas modificações.

Com as fitas de vídeo (Betacam ou Super-VHS), fazer essa inserção em uma fita já editada poderia ser ainda mais trabalhoso, pois era necessário apagar todo o trecho a partir do ponto em que se queria inserir o novo trecho – o que levava o tempo real da duração da fita – copiar o novo trecho e recopiar todos os trechos seguintes. Ou seja, para inserir um novo plano de 2 segundos aos 10 minutos em uma fita já editada de 20 minutos de duração, o(a) editor(a) levaria 10 minutos para apagar os últimos 10 minutos de fita + 2 segundos para copiar novo trecho + 10 minutos para recopiar todo o trecho que havia sido apagado, totalizando 20 minutos e 2 segundos somente de cópia, sem contar o tempo para trocar as fitas e os eventuais problemas que ocorrem em todas as ilhas de edição.

Com o Avid/1, esse processo passou a durar um segundo. Bastava com o mouse arrastar o clipe (trecho do material bruto digitalizado) da *bin* para a janela *source*, apertando duas teclas no teclado, marcar o ponto de entrada e o ponto de saída no clipe, marcar com o cursor o ponto de entrada na *timeline* e apertar outro botão para efetuar a inserção sem nenhum comprometimento ao material bruto ou longas esperas.

Ao final da edição, era possível exportar um EDL como em outros controladores já citados ou controlar uma das muitas tape decks que disputavam o mercado de então, produzindo uma nova cópia para exibição a partir do material digitalizado.

A velocidade e a facilidade de manipulação implementadas pelo Avid somada à “indestrutibilidade” do material bruto desenvolveram ao vídeo e multiplicaram a plasticidade e criatividade presente na edição em película. Do Avid em diante, surge uma profusão de experimentos, além de uma frutífera produção do cinema independente.

Digital audiovisual technologies on the computer prepare viewers for new forms of cinema that follow an increasingly digital computer logic. Montage can expand from a purely juxtapositional action and becomes a matter of choice with other options available such as the non-cut and multiple simultaneous action windows combined

with text or animation, where the screen is not purely representational but fulfills a number of roles.³⁴ (DALY, 2008, p. 107)

O cinema hollywoodiano resistiu às mudanças até 1996, quando premiou com um Oscar, pela primeira vez, um filme montado em um sistema de edição eletrônico: "O Paciente Inglês" (1996), de Walter Murch, em um Avid. Em 1999 a academia premiou Bill Warner com um *Academy Award of Merit* pelo conceito, desenvolvimento do sistema e engenharia do Avid Film Composer.

Sem dúvida, o Avid foi o software de edição não-linear mais bem sucedido nesse primeiro momento e logo começaram a surgir concorrentes como o Media 100, lançado em 1993, que foi bem assimilado pelas redações e televisões. O software Media 100 foi desenvolvido como às placas de vídeos dedicadas para processamento de vídeo que eram instaladas em computadores Mac da Apple (ZWAR, 2014). Por seu desenvolvimento ser atrelado ao hardware, foi rapidamente aceito pelo mercado jornalístico, pois, ao contrário do Avid, um editor *offline em que* era necessário digitalizar as fitas em baixa resolução e depois produzir a cópia *master* a partir de um EDL e da cópia de trechos das fitas originais. Com o Media 100, a digitalização já era feita na mais alta resolução³⁵, sendo possível produzir uma nova cópia em padrão de exibição direto do computador. Contava com uma janela de *bin*, outra de *timeline*, como o Avid, mas necessitava de um segundo monitor para *preview*, pois a única janela de *preview* do software alternava entre o *preview* de *source* e da *timeline* (ZWAR, 2014). Apesar de continuar disponível até hoje, com o lançamento do *Final Cut Pro* exclusivo para computadores Mac em 1999, o Media 100 foi perdendo força no mercado.

A década de 90 consagrou definitivamente a edição não-linear e conseqüentemente os programadores e as grandes empresas de tecnologia como os mandatários das tecnologias da montagem audiovisual. Randy Ubillos, por exemplo, é um programador americano responsável pelo desenvolvimento dos dois softwares de edição não-linear mais usados até hoje, tanto por profissionais quanto por amadores: Adobe Premiere (1991) e Final Cut Pro (1999). Diferentemente dos softwares citados anteriormente, tanto o Premiere quanto o Final Cut foram pensados a princípio para o consumidor amador e eram *software only*, ou seja, não incluíam na venda do software upgrades ou especificações de hardware (ZWAR, 2014). Também foram pensados para pessoas que nunca haviam editado antes e, portanto, não

³⁴ As tecnologias audiovisuais digitais no computador preparam o espectador para novas formas de cinema que seguem cada vez mais uma lógica digital e computacional. A montagem pode se expandir de uma ação puramente de justaposição e se tornar uma questão de escolha com outras tantas opções disponíveis, como o "não-cortar" e janelas de ação simultânea combinadas com texto ou animação, em que a tela não é puramente representacional, mas cumpre uma série de funções. (Tradução Livre)

³⁵ 60 linhas e 30 fps e 4 trilhas de áudio.

tinham hábitos das ilhas de edição profissionais. Então a adição de um clipe na timeline foi pensada para ser preferencialmente via *drag and drop*, ou seja, arrastando com o mouse o clipe para a timeline.

Uma grande diferença em termos de usabilidade entre o Avid, o Final Cut e o Premiere foi a forma pensada a timeline. Enquanto no Final Cut e no Premiere a timeline eram espaços vazios onde era possível colocar trechos de vídeo e áudio, no Avid a timeline (até hoje) existe uma certa fisicalidade. Não há espaços vazios entre um corte e outro, visto que, para separar um trecho de outro, era necessário incluir um trecho de vídeo ou áudio sem informação, uma ponta preta, como se chamava na edição em película, ou uma base limpa na fita. Assim como na edição analógica, tanto em película quanto em vídeo, no Avid não existia espaço vazio entre dois trechos, somente desconexão, ruptura e para sanar esta ruptura o software cria um sólido para reconectar as duas partes.

Os dois softwares dispunham de uma janela que organizava os cliques em lista ou ícones (similar ao *bin* do Avid), uma janela de *source*, uma janela de *record* e uma janela para timeline. Um atributo que tornou esses softwares bastante populares foi a facilidade de adicionar efeitos, transições e *letterings*. Somado ao lançamento em 1999 dos iMac G3, que contavam pela primeira vez com uma porta *firewire*, capaz de digitalizar fitas beta com baixíssimo custo, aconteceu o que se convencionou chamar de “DV Revolution”, uma grande profusão de cineastas independentes que criaram inclusive um circuito de distribuição e exibição paralela ao mercado tradicional de cinema, assim como a inundação de galerias de arte com a videoarte.

Mais uma vez Walter Murch, apesar de alguma resistência da Apple, endossa o Final Cut Pro quando edita “Cold Mountain” em 2003, sendo indicado ao Oscar de melhor montagem no mesmo ano. (COHEN, 2003)

Com a popularização e adoção dos softwares de edição não-linear (Non Linear Editor - NLE), alguns termos pouco usados em manuais de edição se tornaram recorrentes como *J cut* e *L cut*, que nada mais são do que a desconexão entre áudio e vídeo, em que o áudio avança ou retrocede em relação à imagem formando a figura da letra L ou da letra J. Esse era um procedimento bastante comum na montagem em película, porém mais trabalhosa de ser feita na montagem em vídeo. Esses tipos de corte fornecem ao espectador uma sensação maior de continuidade entre um plano e outro, na medida que uma continuidade do som “contamina” o corte em vídeo, gerando uma sensação de continuidade espacial e temporal, apesar da descontinuidade visual.

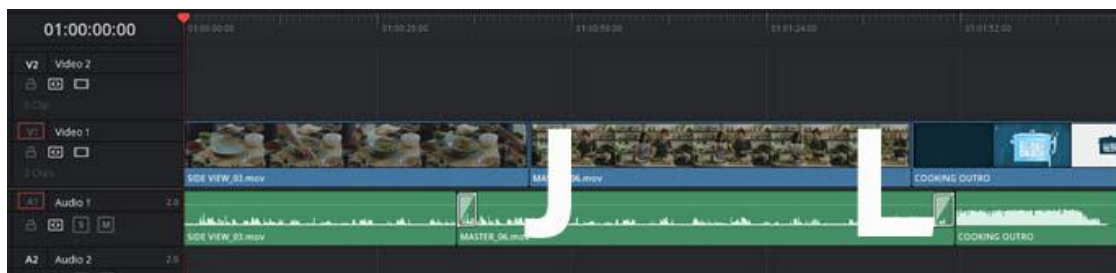


Figura 12 - Fonte: <https://www.videoproc.com/video-editor/j-cut-vs-l-cut.htm>

O Final Cut Pro se tornou rapidamente o software mais usado por profissionais, pois era tão bom quanto o Avid, porém mais barato. Enquanto as grandes cadeias de TV e cinema escolheram a Avid, todo o restante do ecossistema audiovisual escolheu o Final Cut.³⁶

Nesse cenário, em 2011, a Apple, que detinha 54% do mercado de edição audiovisual não-linear (POGUE, 2011), resolveu mudar as regras do jogo e lança o Final Cut X, uma versão completamente diferente do software usado pela grande maioria dos editores profissionais no mundo. Tão diferente que não era possível abrir um projeto de uma versão antiga na nova versão, prática absolutamente comum desde o começo da edição não-linear. O abandono da Apple em relação ao Final Cut 7 (última versão antes do X) levou a grande maioria das produtoras e dos usuários a simplesmente não atualizarem mais nenhum computador até terminarem os projetos em andamento. Nesse aspecto, como estamos falando de Brasil, um projeto pode demorar anos, não raro uma década para ser finalizado, pois em geral depende do recebimento do dinheiro de editais ou fundos para pagar tanto o(a) editor(a) como as outras etapas mais custosas do processo de finalização, como a mixagem de som, a correção de cor e a produção de cópias de veiculação.

A princípio, logo após o lançamento, houve um rechaço generalizado à nova versão. Ainda hoje é possível acessar as primeiras avaliações na própria loja virtual da Apple e em algumas são bastante violentas:

³⁶ No Brasil, o mercado de produtoras independentes adotou essa forma, a partir do Final Cut Studio 5.1, que coincidiu com o dólar barato em relação ao real e era possível importar computadores Mac por um preço razoável e também era relativamente simples piratear uma cópia do software totalmente funcional.

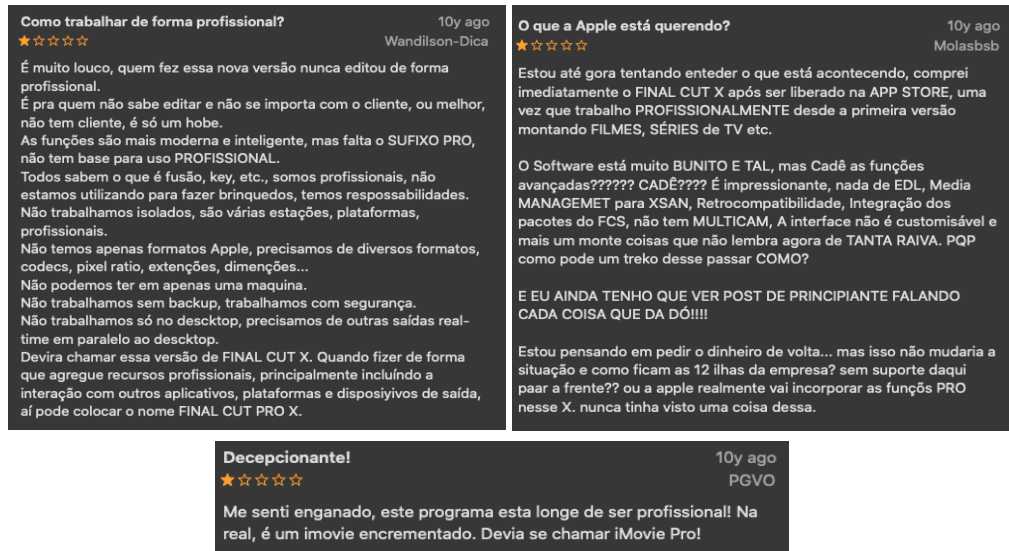


Figura 13 - Avaliações do Final Cut X na época de seu lançamento

A grande mudança no Final Cut X é a noção de que, sendo o audiovisual completamente digital do começo ao fim, não seria mais necessário simular a edição analógica ou linear, assumindo então um paradigma de *database* ou banco de dados, tanto no gerenciamento das mídias, do material bruto, mas também na própria produção dos cortes e nas associações entre os trechos do material bruto.

As principais mudanças foram:

- Mudança nas nomenclaturas. O projeto se chama “biblioteca” e a timeline passou a se chamar “projeto”.
- Fim do duplo painel de *Source* e *Monitor*. Agora o material bruto é organizado em pastas (bin) e visualizado com *film strips*, mais parecido com um “varal” da montagem em película, ou a timeline original do Avid.
- A timeline magnética não tem mais tracks. Os cliques (trechos previamente selecionados do material bruto) ganham atributos de vídeo, áudio ou efeitos, e ocupam um lugar na timeline não mais baseado na sucessão linear, de um clipe depois do outro, mas sim determinado pelas conexões verticais (link).
- Versões de um mesmo corte ao alcance de um clique.



Figura 14 - Final Cut X

Para os desenvolvedores do novo Final Cut X, a edição audiovisual poderia ser mais fácil, ter uma curva de aprendizado bem menor, afinal, apesar de o mercado audiovisual profissional ser grande, o mercado amador é ainda maior. Com a chegada das redes sociais, em especial do *youtube*, o número de produtores de conteúdo audiovisual foi multiplicado como nunca antes na história e um mercado tão grande assim não poderia ser desperdiçado.

Jacques Aumont, já no final da vida, denomina a profusão de imagens despejada cotidianamente nas redes sociais de “imagens irresponsáveis” e aponta os efeitos tanto no cinema como na geração de espectadores que cresceu em meio a esses “ideais profundamente anti-cinematográficos”. (AUMONT, 2013) Mas este é um caminho sem volta. Os “prosumers” vieram para ficar.

Foram necessários quase 10 anos para que o mercado profissional voltasse a confiar na Apple para edição não-linear. Hoje a Apple detém 25% dos usuários enquanto a Adobe com o Premiere detém outros 23%. A Avid mantém seus 5% de cliente exclusivos.

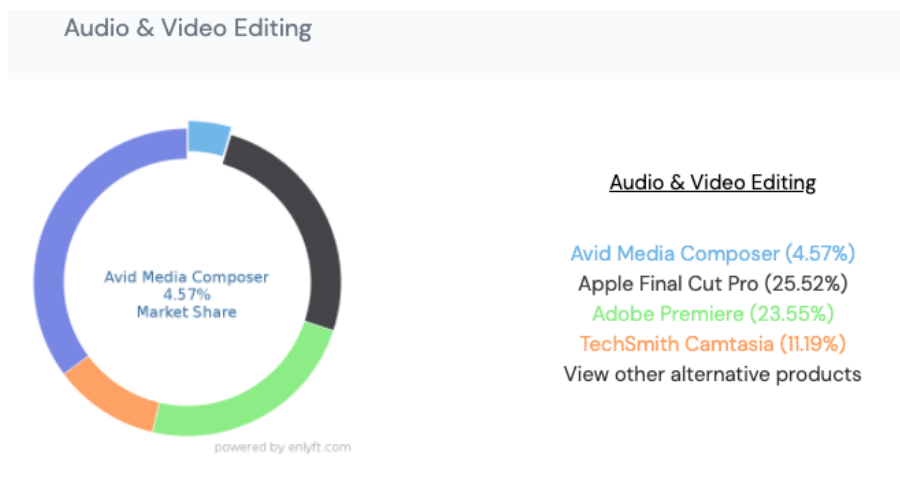


Figura 15 - Market Share NLE - <https://enlyft.com/tech/products/avid-media-composer>

Esse é um processo em plena mudança, pois, mesmo depois de ter causado um grande estremecimento no mercado audiovisual mundial, o Final Cut vem ganhando usuários profissionais e instigando os concorrentes a aderirem ao seu modo de funcionamento. O fato de a tecnologia necessária para edição audiovisual atualmente estar totalmente atrelada às grandes empresas de tecnologia de informação impõe a forma como os profissionais e as empresas produtoras se colocam no mercado.

Então, após toda essa mudança nos processos de edição audiovisual, o que sobra da metáfora da costura? Obviamente, um(a) bom(a) editor(a) é capaz de operar qualquer software, afinal não é o instrumento que faz o ofício, porém editar, como costurar, é repetir gestos: visualizar, selecionar e juntar, repetido ao infinito (com algumas variações). Nessa perspectiva, mudar o instrumento pode ser traumático para alguns editores. Se a edição é produzida a partir do fluxo de pensamento, interromper esse fluxo porque o software não age da forma como se está acostumado pode ser extremamente frustrante. Além disso, como veremos nos próximos capítulos, editar um filme é aprender uma nova língua, a língua do filme. O(A) editor(a) trabalha como um tradutor que aprende a língua do filme e organiza (ou desorganiza) para que o filme possa se comunicar com o espectador. Portanto, a mudança de software de edição exige do(a) montador(a) uma dupla mudança e, conseqüentemente, uma dupla adaptação.

2 O SOM E O DOCUMENTÁRIO

O cinema nunca foi mudo³⁷. Mesmo em seus primórdios, quando não havia o som direto, ou seja, a gravação e a reprodução do som em sincronia com a imagem, as exhibições eram acompanhadas por orquestras ou um piano ao vivo. Durante a “Era de Ouro” do cinema hollywoodiano, a reputação de um cinema estava intimamente ligada à da sua orquestra. (BROWNLOW, 1970, p. 384) Além do acompanhamento musical, havia comentadores que liam em voz alta os intertítulos, seja devido ao grande número de analfabetos na população do início do século XX ou mesmo porque estavam em uma língua estrangeira. Já nesse começo, alguns cinemas empregavam profissionais de efeitos sonoros (CHION, 2004, p. 20). Ou seja, ir ao cinema no começo do século XX já poderia ser considerado uma experiência completa.

Desde 1877 era possível gravar e reproduzir sons no fonógrafo de Thomas Edison e no gramofone de Emile Berliner com suporte para discos que viria a substituir o fonógrafo a partir de 1888 (FLORES, 2013, p. 23). Porém os sistemas de gravação e exibição do som em sincronia com a imagem seriam implantados somente em 1927. Entre 1905 e 1927, sugeriram dezenas de patentes que pretendiam dar som gravado ao cinema, porém havia muitos problemas de sincronia em especial em filmes longos, devido às mudanças de rolos de película entre uma parte e outra do filme. (CHION, 2004, p. 23)

A demora na utilização do som no cinema se deve em parte aos obstáculos tecnológicos, em especial às limitações da montagem e também às pressões das *majors* do cinema americano (as cinco maiores companhias de cinema de então: MGM, First National, Paramount, Universal e Producers Distributing Corporation.). O cinema desse período, como veremos mais adiante, já dispunha de uma rica gramática planejada e bastante prolífica, sem depender de cartelas explicativas ou comentadores. Desse modo, o espectador desse período era perfeitamente capaz de compreender saltos narrativos e associações espaço-temporal bastante complexas. Todavia, como em todas as mudanças tecnológicas do cinema, a chegada do som em sincronia não seria tranquila.

Havia pelo menos três tipos de tecnologia sendo desenvolvidas ao mesmo tempo: o Vitaphone, Movietone e o Photophone. (DANCYGER, 2003, p. 39-40) O Vitaphone, da

³⁷ ¡y lo hacemos diciendo que el cine debería llamarse más bien «cine sordo»! (CHION, 2004, p. 19)

Warner Brothers, era um sistema de *sound-on-disc*, ou seja, a imagem continuava sendo gravada, editada e reproduzida em película e o som era gravado e reproduzido em disco. Esse sistema impossibilitava completamente a montagem das cenas faladas, já que não era possível cortar a imagem sem comprometer a sincronia do som com a imagem, ou seja, nesse sistema o som governa a imagem. O Movietone, desenvolvido pela Fox Corporation, era um sistema de *sound-on-film*, ou seja, som e imagem estavam registrados em um mesmo espaço da película. Esse sistema também inibia a montagem já que um corte na imagem significava necessariamente um corte no som. Posteriormente, o Photophone, um sistema de gravação de som ótico, desenvolvido pela RCA, tornou-se o padrão da indústria. Nesse sistema, era possível editar o som e a imagem em películas separadas e reproduzi-las em sincronia (DANCYGER, 2003). Havia uma outra grande vantagem no som ótico: as ondas sonoras eram visíveis a olho nu, ou seja, era possível identificar silêncios e, para editores mais experientes, até mesmo palavras mais comuns, podendo inclusive fazer um corte sem precisar reproduzi-lo em sincronia com a imagem (CRITTENDEN, 2005, p. 58). Essa impressão visível do som analógico economizava bastante tempo ao editor(a), especialmente durante a lapidação do filme. As ondas sonoras impressas em película eram transportadas como formas gráficas para a edição digital.



Figura 16 - Película com trilha sonora do filme de 1935 da WPA *We Work Again*, National Archives. O advento do som sincrônico impôs uma padronização da captação a fim de garantir a sincronia entre som e imagem e para tal “na metade de 1929 com o desenvolvimento do sistema double system sound-on-film, em que som e imagem eram registrados sincronicamente em câmeras independentes e podiam ser editados separadamente com a manutenção do sincronismo” (SOUZA, 2010, p. 43). Ou seja, uma câmera era usada para “filmar” o som enquanto outra, alimentada pelo mesmo sistema elétrico, era dedicada à gravação da imagem. Na mesa de montagem, era possível sincronizar as duas películas sem maiores problemas e o(a) editor(a) poderia cortar a película de som da mesma forma que fazia

com a imagem. Alguns empecilhos surgiram com a adição do som à mesa de edição, como, por exemplo, a cada corte e emenda na trilha de som, a cabeça de reprodução “lia” o corte como uma onda sonora, o que causava um barulho quando reproduzido. Para sanar esse problema, os(as) montadores(as) cobriam a emenda do corte com uma tinta pesada inventada pelo mesmo criador da Movietone, Theodore Case, chamada de *Movietone Ink* (SOUZA, 2010, p. 42).

Como explicitado no capítulo anterior, o som em sincronia era responsável por estabelecer uma velocidade única de exibição da imagem da cinematográfica. Michel Chion em “A audição: som e imagem em cinema” (2011), vai mais além e afirma que o cinema é uma arte do tempo graças ao advento do som sincrônico.

A estabilização do desenrolar do filme, tornada necessária pelo cinema sonoro teve, com efeito, consequências muito para além daquilo que se previa; por causa dela, o tempo do filme tornou-se, já não um valor elástico, mais ou menos transponível segundo o ritmo da projeção, mas um valor absoluto. Ficava-se então com a certeza de que aquilo que tinha determinada duração na montagem conservaria essa mesma duração exata na projeção, o que não acontecia no cinema mudo. (CHION, 2011, p. 20-21)

Porém, na mesma medida em que o som sincrônico estabiliza a projeção cinematográfica motorizando-a definitivamente e criando regras rígidas para captação e exibição, há uma forte ruptura no processo criativo da montagem. Assim, à proporção que a novidade dos filmes falados ou *talkies* se tornou tão esperada em todos os países do mundo, a fala passa ter prioridade absoluta em todos os filmes, enrijecendo momentaneamente a montagem e, em consequência, a inventividade do cinema.

O paradoxo da questão é que esta elasticidade temporal era uma especificidade do cinema mudo, uma vez que este não tinha de ser dobrado ponto por ponto e segundo por segundo por som síncrono; daí a facilidade que havia em dilatar ou contrair o tempo. Com a chegada do cinema sonoro, esta elasticidade começou por ser eliminada. (CHION, 2011, p. 54)

Outro autor que questiona a adoção do som sincrônico no cinema é o cineasta e teórico Vsevolod Pudóvkin. No texto "Asynchronism as a principle of sound film", escrito em 1958, Pudóvkin se pergunta que novo conteúdo pode ser adicionado ao cinema com a adoção do som sincrônico. Nessa pergunta, há essencialmente uma desconfiança com um cinema extremamente naturalista.

The role which sound is to play in film is much more significant than a slavish imitation of naturalism on these lines; the first function of sound is to *augment the potential expressiveness of the film's content*. (...) we must do something more. This something more is the development of the image and the sound strip each along a separate rhythmic course. They must not be tied to one another by naturalistic

imitation but connected as the result of the interplay of action." ³⁸(PUDÓVKIN, 1960, p. 183-184, grifos do autor)

Apesar de defendida apaixonadamente por Pudóvkin, o sincronismo realista do som se tornou, em grande medida, hegemônico e, nesse primeiro momento do cinema, causou um grande retrocesso no que tinha sido explorado até então em termos de montagem e linguagem cinematográfica. Ou seja, apesar do aparente "avanço" tecnológico, para Pudóvkin, o som sincrônico seria uma involução do cinema mudo, deixando de lado todas as experiências que fizeram do cinema uma arte.

"Using thus the screen only as a primitive means of recording a natural phenomenon, exactly as it was used in early silent films before the discovery of the technical possibilities of the cinema had made it an art-form. (...) I do not believe that this change of method is indicative of any audience change of taste. I think that the real situation is that directors hesitate to make experiments with sound, and particularly hesitate to apply montage to the sound strip."³⁹ (PUDÓVKIN, 1960, p. 187-188)

Seguindo essa linha de raciocínio de Pudóvkin, pergunto-me se essa hesitação em editar o som se dá por falta de apoio técnico tanto dos(as) montadores(as) quanto dos equipamentos empregados na edição audiovisual nesse primeiro momento de som sincrônico. Como citado no capítulo anterior, a introdução de novas tecnologias na sala de edição exige que os montadores adquiram novas habilidade psicomotoras, mas nem sempre os estúdios ou as produtoras independentes disponibilizam o tempo ou treinamento necessário para completar a curva de aprendizado. Nesse sentido, o autor cita o exemplo da clássica cena da escadaria de Odessa em "O encouraçado Potemkin" (1925), dizendo que seria impossível manter o ritmo da montagem de planos curtos e diversos se eles fossem acompanhados de som sincrônico. Seria necessário alongar as imagens a fim de acomodar o som, diminuindo, nesse aspecto, a riqueza da forma visual. "(...) the rapid montage of the silent film must give place to more leisurely scenes recorded from a more set distance and with a relatively fixed camera position, the construction being linked by the spoken word and not by the sequence of dynamically edited images."⁴⁰ (PUDÓVKIN, 1960, p. 196)

³⁸ "O papel que o som deve desempenhar no cinema é muito mais significativo do que uma imitação servil do naturalismo nessas linhas; a primeira função do som é aumentar a expressividade potencial do conteúdo do filme. (...) temos que fazer algo mais. Este algo mais é o desenvolvimento da imagem e da faixa de som, cada uma ao longo de um curso rítmico separado. Eles não devem estar ligados uns aos outros por imitação naturalística, mas conectados como resultado da interação da ação." (Tradução livre)

³⁹ Usando, portanto, a tela apenas como um meio primitivo de registrar um fenômeno natural, exatamente como era usada nos primeiros filmes mudos antes que a descoberta das possibilidades técnicas do cinema o tornasse uma forma de arte. (...) Não creio que essa mudança de método seja indicativa de alguma mudança de gosto do público. Acho que a situação real é que os diretores hesitam em fazer experiências com o som e, particularmente, hesitam em aplicar a montagem à banda sonora. (Tradução livre)

⁴⁰ "a montagem rápida do filme mudo deve dar lugar a cenas mais vagarosas gravadas a uma distância mais definida e com uma posição de câmera relativamente fixa, sendo a construção ligada pela palavra falada e não pela sequência de imagens editadas dinamicamente". (Tradução Livre)

Nesse primeiro momento, Pudóvkin estava correto em temer um cinema sonoro de ficção com planos longos e abertos ou pobres nas correlações entre as imagens, valendo-se somente do plano e contraplano, restringindo-se ao diálogo e valorizando uma certa verbosidade (PUDÓVKIN, 1960, p. 194). Porém, rapidamente, tanto o cinema hegemônico como o cinema independente e mais autoral se adaptaram à chegada da nova técnica e produziram filmes extremamente complexos no que diz respeito à montagem. O cinema documentário em especial se mostrou um terreno bastante fértil para as experiências audiovisuais.

Em 1939, Paul Rotha escreveu um dos primeiros livros dedicado à produção de cinema documentário, “Documentary Film”, com prefácio por John Grierson, cineasta que cunhou o termo “documentário”. Grierson entendia o cinema documentário como um “tratamento criativo da realidade” (WINSTON, 1995, p. 99). Entretanto, já em 1938, quando escreve o prefácio para Rotha, reconhece o fracasso do projeto pedagógico.

There was a time when we said that the special virtue of the documentary film lay in its capacity to 'cross gaps'. We meant the gap between the citizen and the community (...) Like many, we were conscious of a sense of failure. (...) Today, the stage is given over to a drama of religious manias - of fascism and communism and saving the world for this and that - and there is little respite for public education as such.
⁴¹(ROTHA, 1939, p. 7-8)

Até a adoção do som pelo cinema comercial, existia um proto-documentário, chamado de “Panoramas”, que consistia em planos variados de lugares ou culturas “exóticas” sem aparente conexão temática e entrecortadas por cartelas explicativas. “Nanook, o Esquimó” (1922), por exemplo, tido como um marco fundador tanto da tradição documental como do cinema etnográfico, segue esse mesmo princípio de cartelas que narram os acontecimentos mostrados na tela. A diferença está no fato de que Robert Flaherty teve a oportunidade de refazer o filme, já que o material bruto de sua primeira viagem foi totalmente queimado na brasa de um cigarro (WINSTON, 1995, p. 99). Dessa forma, Flaherty pôde exercer uma função similar à de um diretor de cinema de ficção, coreografando os acontecimentos a fim de torná-los mais interessantes para o espectador assim como lançando mão de artifícios da montagem de ficção. A montadora de Flaherty, Helen van Dongen relata que a atitude do cineasta em relação aos personagens de seus filmes era pouco respeitosa:

Flaherty não hesitava em criar e fazer representar situações “naturais” para registro da câmera, caso o evento real pudesse levar semanas ou mesmo ser impossível de

⁴¹ Houve um tempo em que dissemos que a virtude especial do documentário estava em sua capacidade de 'cruzar lacunas'. Queríamos dizer o fosso entre o cidadão e a comunidade (...) Como muitos, tínhamos consciência de um sentimento de fracasso. (...) Hoje, o palco está entregue a um drama de manias religiosas - de fascismo e comunismo e salvar o mundo para isso e aquilo - e há pouco descanso para a educação pública como tal. (Tradução Livre)

filmar. O resultado pode ser um filme interessante, mas inaceitável para um antropólogo. (REISZ; MILLAR, 1978, p.310)

No período entre guerras, a captura do som direto em locação externa era muito difícil, pois a câmera e o equipamento de som eram grandes e pesados. Para produzir uma cena externa com som direto, era necessário um caminhão de som, operado por um técnico, um microfonista dentro da locação e o operador de câmera. O caminhão fornecia energia tanto para a câmera quanto para o gravador de som, a fim de manter a mesma velocidade para que o som e a imagem pudessem ser sincronizados na montagem (GUIMARÃES, 2008, p. 20). Portanto, são bastante raras cenas com som direto no cinema documentário até os anos 60. Essa aparente dificuldade em gravar o som direto permitiu que o documentário se tornasse uma "trincheira de resistência ao cinema comercial teatralizado, através de pesquisas do uso não-ilustrativo de músicas, ruídos e palavras" (DA-RIN, 2004, p. 96).

Sound-trucks are essentially large and cumbersome objects. They attract attention, disturb the natural characteristics of the material being shot and upset the intimacy which the documentalist tries to create between himself and his subject. Mobile sound, as we shall see, is most useful for the gathering of natural wildtracks, in which case it is used separately from the picture camera.⁴² (ROTHA, 1939, p. 208)

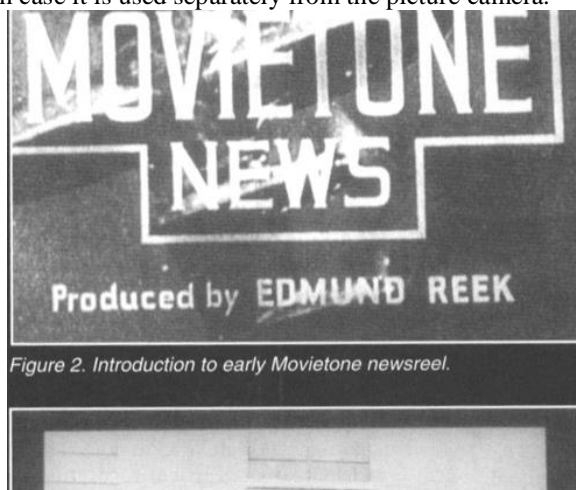


Figura 17 - Caminhão de som Movietone cerca de 1930 (SMPTE Journal, September 1996)

Se para Chion e Pudóvkin o som sincrônico “engessa” o cinema, para Rotha o som mais que dobra a capacidade expressiva do filme silencioso, pois o som não somente explica ou ilustra a imagem, mas retira parcialmente a barreira de ilusão entre o filme e o espectador, não somente por seu significado, como pela capacidade do som de produzir um senso de realidade (ROTHA, 1939, p. 215-216).

⁴² Os caminhões de som são objetos essencialmente grandes e pesados. Atraem a atenção, perturbam as características naturais do material filmado e perturbam a intimidade que o documentarista tenta criar entre si e o seu tema. O som móvel, como veremos, é mais útil para a coleta de *Wild-track*, caso em que é usado separadamente da câmera fotográfica. (Tradução Livre)

Documentary demand flexibility and post-synchronisation. To achieve this, it was essential that there must be an intimate connection between the documentalist and his apparatus. (...) With a pair of scissors, some cement and a movieola on which to hear your tracks, any one sound can be placed in front of, or after, another sound, no matter whether it has been obtained synchronously or wild-track⁴³. (...) In Fact, you may juggle with your sound and picture tracks along-side each other until your energy is exhausted, after which may begin to re-cut.⁴⁴ (ROTHA, 1939, p. 204, 217-218)

Ou seja, esse “senso de realidade” a que Rotha se refere é a capacidade da montagem de som em construir um ambiente sonoro, o que Chion chama de montagem inaudível. A montagem inaudível é a capacidade da montagem de som de sobrepor inúmeras camadas (tracks ou trilhas) de áudio assim como também a possibilidade de ligação de diferentes sons gravados sem que se perceba o *raccord*. (CHION, 2011, p. 39)

As consequências, para o cinema, são que o som é, mais do que a imagem, um meio insidioso de manipulação afetiva e semântica. Quer o som nos trabalhe fisiologicamente (ruídos de respiração); quer, pelo valor acrescentado, interprete o sentido da imagem e nos faça ver aquilo que sem ele não veríamos, ou que veríamos de outra forma (CHION, 2011, p. 33).

Rotha era um grande defensor da criatividade sonora de John Grierson e Alberto Cavalcanti⁴⁵. Segundo o autor, apesar de ser prática comum na época que se montasse primeiro a imagem e depois o som, Cavalcanti produziu pelo menos dois filmes, *Pett and Pott* (1934) e *Coal Face* (1935) compondo e montando primeiro a trilha sonora e adicionando a imagem em sincronia com som. (ROTHA, 1939, p. 199) “(...) in sound mere plain description is insufficient. We dramatize natural things and real people, arrange them to express a certain purpose, therefore we must also dramatize sound and exploit it to amplify our visual method.”⁴⁶ (ROTHA, 1939, p. 203)

Apesar das defesas do uso criativo do som por Pudóvkin, Grierson, Cavalcanti, Rotha, entre outros, o cinema de ficção, em especial o americano, impôs um formato hegemônico do uso do som no cinema e o cinema documentário, que sempre sofreu com a falta de público e financiamento acabou assimilando o sincronismo, especialmente depois da chegada dos equipamentos portáteis de gravação de som.

⁴³ *Wild-track* é o som captado sem sua contraparte visual, ou seja, a fonte emissora. Esses sons podem ser usados para compor tanto uma “atmosfera” ou colocada como narração “em off”.

⁴⁴ Documentário demandava flexibilidade e pós-sincronização. Para isso, era essencial que houvesse uma ligação íntima entre o documentarista e seu aparato. (...) Com uma tesoura, um pouco de cola e uma Movieola para ouvir suas faixas, qualquer som pode ser colocado na frente ou depois de outro som, não importa se foi obtido de forma síncrona ou “selvagem” (*wild*). (...) Na verdade, você pode fazer malabarismos com suas trilhas de som e imagem lado a lado até que sua energia se esgote, e a seguir você pode começar a cortar novamente. (Tradução Livre)

⁴⁵ Alberto Cavalcanti era um cineasta brasileiro radicado na França.

⁴⁶ No som a mera descrição é insuficiente. Dramatizamos coisas naturais e pessoas reais, **organizamo-las** para expressar um determinado propósito, portanto também devemos dramatizar o som e explorá-lo para ampliar nosso método visual. (Tradução Livre)

Mesmo sincrônico, o advento do som no cinema fez com que “o espaço cinematográfico representado cresce de uma representação bidimensional, o quadro, para um espaço tridimensional, o espaço acústico” (FLORES, 2013, p. 58).

(...) Para o som, não existe nem quadro nem contentor preexistente: podemos sobrepor tantos sons quantos queiramos simultaneamente uns sobre os outros até ao infinito, sem limites. Além disso, esses sons situam-se em diferentes níveis de realidade: entre, por exemplo, a música de acompanhamento convencional, que é o *off*, e o diálogo sincronizado, que é diegético. Enquanto que o quadro visual se situa quase sempre apenas num destes níveis de cada vez. (CHION, 2011, p. 58)

Se antes o cinema mudo contava somente com poucas variações de objetivas, o sistema de campo/contracampo, cartelas e alguns efeitos visuais, a inserção do som extrapolou as dimensões do quadro e passa a construir uma dimensão espacial, provocando o espectador a imaginar objetos e ações que estavam fora de quadro ou mesmo absorver informações relevante para narrativa, seja pela narração de um locutor ou mesmo pela percepção do ambiente onde a cena se desenrolava. “A tela no cinema é o limite do que se vê, mas não do que se escuta” (FLORES, 2013, p. 169).

Em geral, há 4 tipos de som em um filme documentário: narração, som direto, efeitos e música. Essa separação também serve como norteadora da organização das *timelines*, em trilhas ou camadas que se sobrepõem e, como boa prática não escrita da profissão, devem manter cada um desses tipos juntas a fim de promover o entendimento dos próximos técnicos da cadeia produtiva, ou seja, uma ou duas pistas para diálogos, uma ou duas pistas para música, uma ou duas pistas para efeitos, e assim por diante.

Nessa perspectiva, assim como indica a boa conduta em uma ilha de edição, dividirei este capítulo em 3 partes: voz, ruídos e música.

2.1 Voz

Para Chion, o cinema não era mudo, mas surdo. Os atores gesticulavam falas enérgicas que as máquinas de filmar do primeiro cinema não registravam, e seus discursos eram traduzidos durante a edição por cartelas com falas escritas. A adoção do som em sincronia pelo cinema comercial acabou com a carreira de grandes estrelas do cinema mudo hollywoodiano (CHION, 2004).

A chegada do som revelou para o cinema uma característica fundamental da audição humana, o vococentrismo. Segundo Chion, a presença da voz humana hierarquiza a percepção

colocando todos os outros sons em segundo plano, independentemente da relação de volume entre eles (CHION, 2004). Nesse sentido, “la presencia de una voz humana estructura el espacio sonoro que la contiene”⁴⁷ (CHION, 2004, p.18). Se no cinema “mudo” a música e algumas eventuais sonoplastias produzidas no fosso dos cinemas eram ouvidas em primeiro plano, a chegada do som em sincronia deixava, em um primeiro momento, todos os outros sons em um plano secundário, tornando inclusive por um breve momento o microfonista mais importante que o fotógrafo nos *sets* de filmagem.

Para embarcar na grande novidade da voz em sincronia, o cinema documentário enfrentou alguns obstáculos, pois seus assuntos principais estavam em ambientes externos e, como explicitado anteriormente, apresentavam muita dificuldade em se gravar esses sons em locação, fossem vozes ou ruídos. Então, o cinema documentário fez extenso uso da narração, principalmente nos chamados *newsreels* ou cinejornais, uma das formas mais prolíferas de documentário em especial no período entre guerras. As cartelas usadas no primeiro cinema foram substituídas pela voz de um locutor, também conhecida como “voz de deus”. Essa voz, em geral, masculina, tornou-se uma das características mais marcantes do cinema documentário. Muito além da voz sincrônica e da transcrição das cartelas, a chegada do som gerou a possibilidade de uma nova camada narrativa: a narração em *off*.

Nos documentários, em geral, o texto dessa voz em *off* (*voice-over* em inglês) era escrita durante a montagem do filme, a fim de conduzir o espectador, fosse impondo um sentido às imagens, como no caso das propagandas de guerra norte-americanas, fosse a fim de transmitir ao espectador informações abstratas essenciais para o desenvolvimento da narrativa. Recentemente, inclusive, alguns montadores de filmes documentários estão recebendo créditos de roteiro devido a esse trabalho de escrita da narração assim como outras práticas, como organização e produção e um fio narrativo, o que trataremos no próximo capítulo.

Para realçar a onisciência dessa voz alguns critérios de tom, espaço e timbre foram estabelecidos: proximidade máxima do microfone (criando uma sensação de intimidade), presença e definição (para garantir o máximo de inteligibilidade) e ausência de reverberação (para que ressoe dentro de nós, como se fosse nossa). A voz do comentário em voz *over* estabelece uma relação de poder entre as outras vozes dentro do filme, é esta voz que detém informações privilegiadas sobre o tema, é a “voz do saber”. (GUIMARÃES, 2008, p. 14)

Michel Chion sugere o termo “voz acusmática” para caracterizar esse tipo de narração.

Acusmática (uma palavra de origem grega descoberta por Jérôme Peignot e teorizada por Pierre Achaffer) significa “que ouvimos sem ver a causa originária do som”, ou “que faz ouvir sons sem a visão das suas causas”. A rádio, o disco ou o

⁴⁷ a presença da voz humana estrutura o espaço sonoro que a contém. (Tradução Livre)

telefone, que transmite os sons sem mostrarem o seu emissor, são por definição *media* acusmáticos. (CHION, 2011, p. 61)

O acúsmetro, portanto, é a voz sem corpo, que está ao mesmo tempo fora e dentro do quadro, portador de três poderes e um dom: onividência, omnisciência e onipotência e um certo grau de ubiquidade (CHION, 2011, p. 103).

Segundo Bill Nichols, a narração no cinema documentário até os anos 60 ocupou o lugar das estrelas (referindo-se ao *star system* norte-americano) no cinema de ficção. A estrela, se existe alguma que sirva como ponto de identificação central, era o comentário falado. Nesse seguimento, era a voz do filme, chegando na forma de “Ele, que já sabe”, uma vez que era uma voz que parecia dirigir sons e imagens para apoiar uma perspectiva cuidadosamente trabalhada, conhecida desde o princípio. O filme se preparava para transmitir essa perspectiva de forma comovente e convincente e a voz era aquela do realizador sem corpo, onisciente, invulnerável, que retinha controle total sobre o conjunto de imagens e o ritmo do filme (NICHOLS, 2015, p. 18).

Então a voz acusmática se tornou prática comum do documentário, prática inclusive que forjava uma certa estética documental baseada no acúmulo de imagens e uma narração que hierarquizava e qualifica essas imagens. Há algumas exceções nesse padrão documental e cabe citar Chris Marker como a mais sintomática delas. Autor de longa produção cinematográfica, sua obra se baseia principalmente no formato documental clássico acima descrito, porém Marker contorce esse formato com o seu texto sarcástico e provocador. Em “Sunday in Peking” (1956), montado por Francine Grubert, e “Cartas da Sibéria” (1957), por Anne Sarraute, por exemplo, Marker “visitava” países comunistas e demonstrava um olhar muito mais generoso e curioso do que os cinejornais recorrentes da época que descreviam os mesmos países como ditaduras sanguinárias e perigosas para o resto da humanidade.

Em “Cartas da Sibéria” (1957), Marker foi além e exibiu, no corte final, a conhecida experiência de produzir quatro narrações diferentes para as mesmas imagens, em um gesto de montagem generoso e didático para um espectador atento. André Bazin, em 1958, em um texto cheio de elogios à Marker, nomeou a experiência de “ensaio documentado em filme” e chamou a montagem de “horizontal” na medida em que se afastava da montagem tradicional, pois era “forjada do ouvido para o olho”. (BAZIN, 1958)

By doing so, Marker calls into question the very role of narration: is it something that simply joins together images to create a narrative flow or something that determines our reading of a film. (MACMAHON, 2014, p.96)

Apesar de ter passado por mudanças significativas, a narração no documentário continuava sendo uma das características definidoras do cinema documentário e uma das intervenções da montagem mais radical, pois, em geral, o texto a ser narrado era construído na

ilha, depois da etapa de visionamento do material bruto. Em "Viajo porque preciso, volto porque te amo" (2009), por exemplo, foi a partir da narração acusmática, gravada pelo ator Irandhir Santos, que o filme se tornou uma ficção, apesar de o material visual ter sido quase em toda sua totalidade captado para ser um documentário. A narração, inclusive, foi gravada e escrita 10 anos depois da gravação das imagens (SANTOS, 2015). Em outras palavras, se, como sugere Lindeperg em entrevista com Comolli, (2010, p. 342), a história das imagens se apagava no "trabalho e no gesto do montador que junta e distingue, fazendo cortes e implantes para produzir o que eu chamo no meu livro um arquivo 'terciário'", é a partir desse mesmo gesto que novas histórias foram criadas. Coube ao montador, junto ao diretor, estabelecer os limites éticos perante as imagens e os personagens dessas novas histórias. Ou seja, o montador, ao adicionar som, era capaz de acordar, ressignificar ou até mesmo comprometer as imagens. Era na soma de som e imagem que a mágica da montagem acontecia.

No começo dos anos 60, passou a ser comercializado o gravador NAGRA III com o sistema "Neopiloton", que viria a revolucionar a produção do cinema mundial, em especial os documentários, devido a sua portabilidade e sincronia entre som e imagem. A gravação de som em fita magnética já era possível desde pelo menos 1948, porém o som portátil em sincronia com a imagem só foi possível em 1958. Nesse viés, a partir dos anos 60, na Europa e nos EUA, e final de 70, início de 80 no Brasil, as fitas magnéticas foram amplamente usadas não somente nas filmagens, mas também nas salas de edição e mixagem (FLORES, 2013, p. 94).

A demora de uma década para assimilação dos gravadores portáteis ocorreu pelo mesmo motivo que na passagem do cinema silencioso para o falado: a diferença entre a velocidade da imagem e do som. Em 1951, foi lançado o protótipo do gravador NAGRA, criado pelo engenheiro polonês Stefan Kudelski, que viria revolucionar a forma como se gravavam sons. O NAGRA era pequeno, portátil e capaz de gravar em fita magnéticas sons de alta fidelidade. Nagra em polonês quer dizer "vai gravar" e o interesse pelo equipamento foi capitaneado por técnicos de rádio, televisão e cinema.

Em 1957, Kudelski lançou o NAGRA III, um modelo muito mais bem acabado que poderia gravar em alta qualidade pesando menos de 10kg. Foi adicionado um motor servo que mantinha a velocidade das cabeças girando de forma constante independentemente do movimento imposto ao equipamento. Essa capacidade dava ao cineasta uma liberdade de movimentos nunca vista antes, além de metrônomos confiáveis para leitura de volume. Houve também a adição do sistema Piloton (mais tarde chamado de Neopilot), que garantia que a velocidade de reprodução seria exatamente igual a de gravação. Através de uma cabeça a mais

de gravação, o sistema imprimia, na fita magnética, um pulso elétrico que não produzia som quando era lido pela cabeça de reprodução, porém garantia que a reprodução seguiria na mesma velocidade da gravação, o que permitia a confiabilidade da sincronia entre som e imagem.

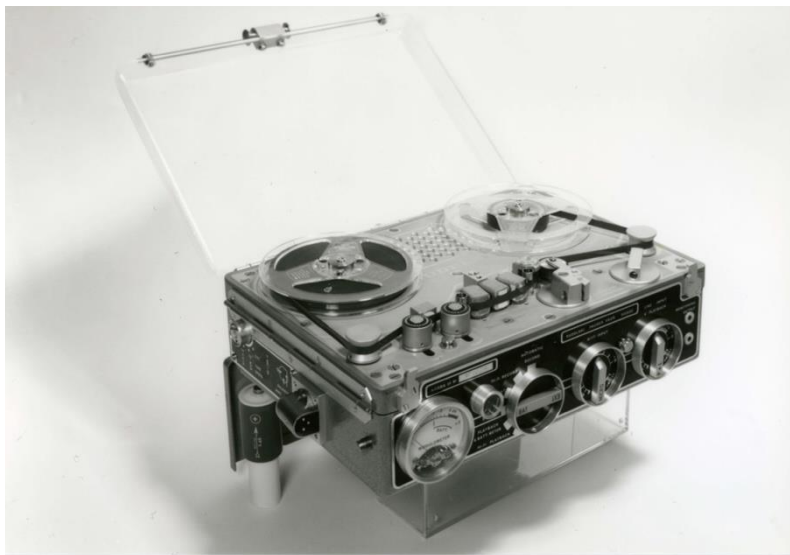


Figura 18 - NAGRA III

Há outro personagem fundamental para que a técnica e a estética cinematográfica dessem esse salto em direção ao cinema direto: Jean-Pierre Beauviala.

Jean-Pierre Beauviala foi um inventor apaixonado pela tecnologia cinematográfica e, em uma entrevista publicada em quatro números na revista *Cahiers du Cinema* em 1978, foi possível perceber uma mistura de entusiasmo e desconfiança por parte dos técnicos do cinema assim como dos críticos com a chegada definitiva do vídeo. Beauviala foi responsável por desenvolver o “sistema de quartzo” que permitia que o motor da câmera e o motor do gravador de som andassem na mesma velocidade, como um relógio, sem o uso de um cabo ligando os dois aparelhos. Assim, imagem e som poderiam ser sincronizados sem maiores problemas na montagem a partir da claquete, no começo ou final do take. Sem esse sistema, o som e a imagem corriam em velocidades diferentes, o que fazia com que se perdesse a sincronia de tempos em tempos.

Il a fallu que je bricole, que je modifie l'Arri standard pour asservir son moteur à courant continu sur une horloge à quartz: c'est comme ça que je m'étais inventé le système quartz tout seul dans mon grenier.⁴⁸ (AFC, 2019)

O primeiro grande projeto de Beauviala foi na empresa Éclair, onde desenvolveu o “sistema de quartzo” e uma câmera single-system (imagem e som gravados no mesmo

⁴⁸ Eu tive que mexer, modifiquei o ARRI padrão para escravizar seu motor de corrente contínua a um relógio de quartzo: foi assim que inventei o sistema de quartzo sozinho no meu sótão. (Tradução Livre)

suporte) conhecida como “Éclair NPR 16mm”, pequena o suficiente para caber no ombro do cinegrafista.



Figura 19 - Do "modelo" (à esquerda) à produção: Etienne Becker, Louis Malle e Jean-Pierre Beauviala. A Éclair NPR 16mm dispunha de um mecanismo giratório em que era possível acoplar duas lentes fixas diferentes e mudar de lente enquanto a câmera e som gravavam, gerando um rápido pulo na imagem, facilmente descartado na montagem, porém garantindo a sincronia e um maior dinamismo nos quadros.

Logo depois do lançamento dessa câmera, a Éclair foi vendida e se mudou de Grenoble. Beauviala sai da Éclair e junto a outros engenheiros fundou a Aänton⁴⁹ com o objetivo de produzir equipamentos para cinema cada vez mais leves e práticos, sempre levando em consideração os desejos dos cineastas importantes na época como Rouch, Godard, Pennbaker e Leacock.

A partir da possibilidade de gravação de som direto em sincronia com a imagem, surgiu, ao redor do mundo, o que hoje se convencionou chamar de cinema direto. Nos EUA, repórteres da revista *Life* desenvolveram o *direct cinema*. Na França, pelas mãos Jean Rouch e Edgar Morin, surgiu o *cinéma vérité* ou cinema verdade. No Canadá, apareceu o movimento *candid eye* patrocinado pela *National Film Board of Canada* (DA-RIN, 2004, p. 133-140). Guardadas as devidas diferenças teóricas, todos esses movimentos tinham em comum a crença e a prática de que a partir da mobilidade e portabilidade da câmera de filmar e do gravador de som seria possível registrar o mundo como ele é, ou seja, como uma “mosca na parede” ou como um investigador disposto a ouvir, ver e mostrar a “verdade” do mundo.

⁴⁹ Segundo Beauviala Aton é o deus-sol egípcio e o duplo “a” é para que a empresa aparecesse no topo da lista telefônica. (Cahiers du cinéma, 285, p. 11) A empresa Aaton produz câmeras até hoje e mantém o mesmo slogan: “Como um gato no seu ombro” (Like a cat in your shoulder)

A gravação de entrevistas fora dos estúdios era um desejo antigo de Richard Leacock, por exemplo, personagem importante no desenvolvimento do cinema direto norte-americano. Leacock havia participado da filmagem de *Lousiana Story* (1948) de Flaherty e percebeu que a quantidade de equipamentos necessária para se filmar uma entrevista em locação alteravam completamente o espírito do entrevistado, comprometendo amplamente o material bruto resultante daquela entrevista (REISZ; MILLAR, 1978, p. 309). Já em 1960, Leacock dirigiu *Primary* (1960) sobre as primárias da eleição de John F Kennedy. A inovação desse filme de uma hora está no fato de não contar com entrevistas ou com narração dirigida, itens comuns nos documentários da época. O filme foi feito exclusivamente de imagens e sons em sincronia, de planos longos e muito próximos de Kennedy e Jackie andando no meio da multidão, em palanques no meio da campanha para presidência dos Estados Unidos. *Primary* (1960) não teve nenhuma edição mais elaborada, exibia as cenas tomadas em quase a sua integralidade, na esperança de transmitir a energia intocável do momento.

No mesmo sentido, em 1961, Edgar Morin e Jean Rouch inauguraram com *Crônicas de um verão* (1961) o *cinema vérité* na França. *Crônicas de um verão* é um filme quase caseiro, uma investigação do que fazer com aqueles equipamentos capazes de capturar a “verdade”. *Crônicas de um verão* (1961), ao contrário de *Primary* (1960), baseia-se na voz, na conversa, exibindo inclusive o equipamento de gravação de som e o microfone quase todo tempo no quadro. Além da gravação das vozes em sincronia, *Crônicas de um verão* investiu em performances pelas ruas de Paris, o que foi recorrente na obra de Jean Rouch, etnógrafo de formação que abriu uma nova vertente que proliferou no cinema documentário: a antropologia visual.

Tanto o *cinema vérité* como o cinema direto americano, e também o *candid eye* canadense, partilhavam de uma noção deveras inocente ou juvenil em relação a esse cinema: a partir da mobilidade dos equipamentos de gravação era possível captar não somente o tempo e o movimento, mas o real, a essência das pessoas e das coisas, sem a interferência dos pesados e barulhentos equipamentos de filmagem. Agora seria possível ir aonde o cinema jamais teria chegado.

Convém lembrar que o realismo não-dirigido foi uma das grandes atrações do cinema em toda a sua história. O objetivo nada tinha de novo. Se o *cinéma-vérité* é diferente, é apenas por ser uma extensão de um movimento que estava presente no cinema desde suas origens. (REISZ; MILLAR, 1978, p. 309)

Em *Audiovisão* (2011), Chion reflete sobre a diferença de tratamento da crítica especializada quando se trata da câmera e do “microfone-ouvido”. Se a câmera nos anos 60 e 70 tem seu status de personagem revisto, saindo de uma posição fixa, em que era retratada

como uma simples janela, passando a ser um personagem ativo que se movimenta e interferindo nas narrativas gerando discussões sobre “transparência”, o som não passa pela mesma análise (CHION, 2011, p. 76). Ou seja, se a imagem e a montagem foram liberadas para quebrar as expectativas naturalistas do espectador, o som demorou muitos anos para gozar a mesma liberdade, o que aconteceu somente a partir da gravação multipistas e, no caso brasileiro, só depois da adoção do som digital.

No Brasil, o pioneiro filme de cinema direto foi *Maioria Absoluta* (1963) de Leon Hirszman (FLORES, 2013, p. 94). “*Garrincha Alegria do povo*” (1962) havia sido lançado no ano anterior, porém, apesar de apresentar entrevistas e sons gravados em locação, no estádio e nos vestiários, o som não era sincrônico. *Maioria Absoluta* (1963) é um curta metragem de dezoito minutos dirigido por Leon Hirszman e produzido pelo CPC da UNE (Centro de Cultura Popular da União Nacional dos Estudantes). O CPC já havia sido responsável pela produção do filme *Cinco Vezes Favela* (1962) e o financiamento para a primeira parte de *Cabra marcado para morrer* (1984)⁵⁰. Com *Maioria Absoluta* (1963) inaugurou-se uma vertente do cinema documentário brasileiro baseado em entrevista e em vozes, sotaques e histórias pouco ouvidas em outros meios brasileiros que desaguaram no cinema de Eduardo Coutinho e construíram o que podemos chamar de uma tradição documental brasileira.

O gravador NAGRA chegou ao Brasil através de uma iniciativa do Itamaraty junto a UNESCO que importou uma câmera Arriflex IIC com blimp, dois Nagra III, refletores, negativo virgem e uma mesa de montagem Steinbeck, além do oferecimento de um curso de 4 meses no Rio de Janeiro com o diretor Arne Sucksdorff. Desse curso participaram alunos que viriam a ser os futuros cineastas e técnicos do Cinema Novo, como Arnaldo Jabor, Dib Lutfi, Domingos de Oliveira, Edson Santos, Eduardo Scorel, José Wilker, Luiz Carlos Saldanha, Nelson Xavier, Orlando Senna, Vladimir Herzog, entre outros (GUIMARÃES, 2008).

Como dito anteriormente, o gravador NAGRA, apesar de portátil, precisava do sistema *Neopilot* para garantir que som e a imagem fossem gravados na mesma cadência. Segundo Fernando Moraes da Costa (2006), esses primeiros filmes de cinema direto produzidos no Brasil se deram a partir de um método de sincronização artesanal. A proximidade de gravador e câmera gerava outro problema: o motor das câmeras de filmar eram muito barulhentas e necessitavam de uma espécie de cobertura que abafava seu som chamado “blimp”. Essa

⁵⁰ Devido ao Golpe Militar de 1964, seguido da ditadura civil-militar, Eduardo Coutinho só terminaria “*Cabra marcado para morrer*” vinte anos depois.

questão da sincronia entre som e imagem demorou a encontrar solução, o que gerou uma primeira safra de filmes “sincrônicos”, mas sem sincronia. (COSTA, 2006, p. 148)

Os equipamentos que chegaram ao Brasil em 1962 não dispunham do sistema *Neopiloton*, capaz de sincronizar som e imagem, e a maioria das câmeras disponíveis também não eram “blimpadas”, o que deixava aos cineastas e técnicos três opções:

a) filmar a distância com uma lente teleobjetiva, gravando o som direto sem garantia de sincronia e com o risco de ter o microfonista aparecendo no quadro;

b) filmar sem som direto e gravar o som quando a câmera estivesse desligada, construindo a camada sonora do filme somente na pós-produção, ou “som indireto”, como sugere Vladimir Carvalho em "O País de São Saruê" (1979) (PUCCINI, 2015);

c) filmar próximo do assunto, gravando o som direto e assumindo o barulho da câmera.

Cada um desses cenários impactava não somente o trabalho dos técnicos, mas podia mudar completamente o tipo de filme que chegaria para a montagem.

O primeiro caso seria o mais “correto” do ponto de vista técnico e didático, uma vez que garantia o som limpo, a personagem tendia a ficar mais “confortável”, pois a câmera não estaria tão visível para ele. Todavia, dever-se-ia assumir na montagem a presença da equipe. Para o cinema brasileiro que se filiou em grande medida ao cinema verdade francês, a quebra da diegese garantiu um toque a mais de “verdade” do mundo que se buscava. Portanto, uma parte⁵¹ dos filmes documentários desse período escolheram a primeira alternativa.

A segunda alternativa era um pouco mais rara a partir da introdução do gravador NAGRA, pois, como exposto anteriormente, a filiação dos cineastas do cinema novo brasileiro à escola francesa de documentários era acompanhada de uma teoria sobre o cinema e seu poder de “documento” de verdade, capaz de provar algo sobre o mundo histórico, o que tornava as intervenções da montagem em relação ao som e a imagem limitadas (BAZIN, 1991, p. 62).

A terceira opção é mais rara ainda, pois exigia uma grande dose de coragem do cineasta em permitir a proximidade da câmera de filmar sem nenhum isolamento sonoro. Ainda assim, havia pelo menos um bom exemplar dessa estratégia: "Integração Racial" (1964) de Paulo César Saraceni.

Interessante perceber que essa primeira geração brasileira de cineastas do direto, apesar de ter como norte as teorias francesas e americanas, que defendiam a imagem

⁵¹ Como, por exemplo: *Maioria Absoluta* (1964) de Leon Hirszman e *Opinião Pública* (1967) de Arnaldo Jabor

cinematográfica sincrônica como portadora da "verdade dos fatos", privilegiando locações externas, buscando temas e personagens inéditos no cinema brasileiro, acabaram por fim, devido às limitações técnicas, aproximando-se mais da tradição documentária inglesa do que da novidade do cinema direto (COSTA, 2006).

Nos anos seguintes, houve o estabelecimento da televisão como principal produtora de filmes documentários no país, colocando o vídeo como principal técnica de gravação e, em consequência, um certo estilo jornalístico aos documentários. Consolidou-se, então, uma preferência por filmes de entrevistas, em que o assunto retratado em geral estava em ambientes controlados, como um estúdio de tv ou as casas dos entrevistados, tornando a palavra dita na entrevista a grande fonte de atenção dos operadores de som.

2.2 Ruídos

Assim com a figura humana em uma imagem hierarquizada o olhar do espectador, a voz humana impõe a mesma hierarquia quando se trata do som. Sob essa ótica, os ruídos sempre foram relegados a um plano subalterno tanto na produção dos filmes quanto na análise e crítica cinematográfica. Segundo Chion (2011), ocorreram razões técnicas e culturais para tal esquecimento. A primeira eram limitações técnicas, pois a captação de som foi desenvolvida a princípio para o espectro de frequência da voz humana (80 a 250 Hz), o que excluía boa parte dos outros sons. Mesmo que já fosse possível editar várias faixas de som produzindo uma camada extra de ruído, durante a reprodução, a presença dos ruídos dificultava a compreensão dos diálogos. Também, cultural, pois “o ruído é um elemento do mundo sensível totalmente desvalorizado no plano estético” (CHION, 2011, p. 116). Essas restrições em relação ao ruído só seriam revistas com a chegada da tecnologia Dolby, que contava com uma faixa larga o suficiente que permitia “dar a ouvir, em simultâneo com os diálogos, ruídos bem definidos, suscetíveis de terem uma identidade viva, uma carne, e de não serem apenas estereótipos” (CHION, p. 117).

A tecnologia Dolby de reprodução de som começou a ser desenvolvida em 1965 pela empresa de mesmo nome fundada por Ray Dolby (1933-2013). Essa tecnologia é de grande importância, pois evoluiu para muitas outras. Primeiro foi lançado um redutor de ruídos chamado *Dolby A* que diminuía a interferência dos equipamentos de gravação. Já nos anos 70, lançou o Dolby estéreo que consistia em um complexo processo de codificação de quatro canais em dois e sua posterior decodificação nas salas de cinema em 4 fontes sonoras atrás da

tela (esquerda, direita e central mais o *surround*). Para isso, tanto laboratórios de mixagem de som e salas de cinema deveriam ser certificados pela companhia (FLORES, 2013, P. 24). A ampliação de pontos de escuta na exibição possibilitou a incorporação dos ruídos capazes de compor um cenário sonoro.

No cinema, silêncio é ruído, na medida em que cada ambiente produz um certo tipo de silêncio. Sob esse prisma, é necessário que o técnico de som grave alguns segundos de silêncio no começo e final de cada tomada a fim de garantir que a montagem tenha silêncio suficiente para escamotear os cortes no som, seja durante uma entrevista, uma cena de cinema direto ou mesmo de ficção (CHION, 2011, 50).

O silêncio é o ruído mais difícil de ser reproduzido na finalização. Outros ruídos são perfeitamente reproduzíveis, porém corre-se o risco de perder uma certa autenticidade da cena no exagero do uso dos *foleys*. A criação de ruídos na pós-produção carrega o nome do seu invento Jack Foley (1891-1967). Em 1929, o filme *Show boat* (Harry A. Pollard), dos Estúdios Universal, havia sido filmado mudo e posteriormente sonorizado por ele (FLORES, p. 42).

O uso de *foley* é bem mais raro nos filmes documentários, mas é possível lançar mão dessa técnica para “colorir” cenas, como é o caso de “Alvorada” (2021) de Anna Muiyler e Lô Politi. Nesse filme, a editora de som Miriam Biderman adicionou o som de quase todos os passos do filme, pois, devido ao delicado momento histórico⁵², as diretoras só podiam entrar no palácio portando uma câmera com um microfone, sem técnico de som ou iluminação, o que permitia somente a gravação precária da voz das personagens. A fim de garantir uma sensação mais genuína de cinema direto como estamos acostumados nos dias de hoje, fez-se necessário uma criteriosa edição de som focada principalmente na adição de ruídos.

A partir dos anos 2000, com a captação e em especial a edição digital, o som passou a ter importância fundamental nas produções documentais. Somado ao barateamento da compra de equipamentos digitais, houve uma considerável expansão no financiamento público de cultura no Brasil, o que possibilitou a importação de equipamentos novos e em consonância com o que havia de mais atual no mercado mundial.

Com os novos gravadores digitais, por exemplo, tornou-se possível e relativamente barato gravar 10 fontes sonoras ao mesmo tempo, fazendo uso de microfones de lapela, como no filme “Era o Hotel Cambridge” (2016). Ou mesmo fazer uso de duas unidades de captação

⁵² O filme passa dentro do Palácio Alvorada, residência oficial da presidência brasileira e trata do golpe contra a presidenta Dilma Rousseff em 2016.

de áudio, ou seja, ter dois técnicos, com dois gravadores e dois microfones ao mesmo tempo na mesma cena, mas em pontos diferentes do espaço, como é o caso de “Estou me guardando para quando o carnaval chegar” (2019). Essa aparente infinita possibilidade de gravar sons em um set de filmagem gerou uma enorme quantidade de horas de material bruto. Aliada à facilidade de criar pistas de áudio nos *softwares* de edição não-linear, assim como a manipulação deles, houve o surgimento de uma nova função: o(a) editor(a) de som ou *sound designer*. O editor de som atualmente é responsável por “vestir” uma cena, ou seja, a partir dos sons captados na locação e/ou adquiridos em bancos de sons, cria uma paisagem sonora que, para além de indicar características sonoras do local, imprime sentimentos junto ao espectador.

Nesse viés, se em um primeiro momento o som sincrônico se estabeleceu como o paradigma a ser seguido, reafirmando a tradição da verossimilhança, logo depois, com o avanço das técnicas e tecnologias de montagem e de captação de áudio, a busca pela verossimilhança se tornou uma tarefa artesanal e laboriosa para os montadores, em especial os de som, na medida em que, para se envolver o espectador na *diegese* e reafirmar a “autenticidade”, era necessário cada vez mais construir um ambiente sonoro manipulando profundamente as gravações originais (FLORES, 2013).

Para além das mudanças tecnológicas ao longo das últimas décadas, é interessante pensar como o regime de escuta também se modificou. A partir do trabalho dos técnicos de captação e edição de som, foi possível construir um ambiente sonoro, ou melhor, um território sonoro, como sugere Márcio Câmara:

Em contraponto a palavra paisagem, que indica uma ação visual para ser acionada, o conceito de território, segundo Obici, usando a metáfora dos pássaros que cantam e os que não cantam para marcar um território, explorados por Deleuze e Guattari, explica melhor a ação de delimitar e marcar através de uma ação sonora uma representação de mundo, interpretada através dos sons que o indivíduo produz e que o cerca e territorializa. (CÂMARA, 2019, p. 183)

Ou seja, o que comumente chamamos de “som ambiente” é o cenário sonoro capaz de identificar e dar a conhecer um certo lugar ou ambiente da mesma maneira que o plano geral no cinema clássico, “já que instala (...) a consciência (pelo som) de todo o cenário sobre aquilo que se desenrola no interior do campo” (CHION, 2011, p. 119).

Diferentemente da imagem, que é necessariamente enquadrada, ou seja, tem o espaço visual limitado⁵³ pelo suporte de gravação (seja uma película ou ccd⁵⁴), para o som não há o

⁵³ Pode-se argumentar que o novo regime de gravação em 360° ultrapassa tal limite, porém se durante a gravação não há limites da tela, na experiência espectral há o limite imposto pelo próprio corpo: o campo de visão. É necessário se movimentar a fim de ver o que está atrás, em cima, ou seja, fora do campo de visão, o que gera uma outra forma de consumir o produto audiovisual, mas ainda assim enquadrado.

mesmo tipo de limites, a não ser o direcionamento que o operador de som ou o editor de áudio queiram dar. Não há, por exemplo, nenhuma regra que impeça o uso de sons captados em diferentes espaços ou tempos históricos do que a imagem. Talvez a única característica que “enquadre” um som seja a da inteligibilidade, mas mesmo ela, em alguns momentos, é colocada em xeque pelo diretor, a fim de entregar ao espectador algum valor maior, como um momento de extrema emoção ou mesmo um documento, no sentido de prova. Por exemplo, "Videogramas de uma Revolução" (1992), em que Andrei Ujică e Harun Farocki usa gravações caseiras do dia da queda do ditador romeno em 1989. Apesar de boa parte do som e da imagem usada no filme ter a inteligibilidade parcialmente comprometida, a emergência e ineditismo das imagens justificam plenamente seu uso.

Além disso, o som é muito mais maleável que a imagem, ainda mais se tratando da edição digital, capaz de manipular frequências e inclusive redesenhar uma onda sonora com o toque de alguns botões. Essa capacidade elástica do som em relação à imagem o torna muito mais permeável a interferências criativas, tanto do diretor quanto da equipe de pós-produção, que inclui o montador ou montadora, o(a) editor(a) de som, o(a) mixador(a), compositor(a), o(a) finalizador(a) e seus respectivos assistentes.

"O som é uma matéria moldável, inconstante, que é passível de trazer significantes e significados mais diversos. Poderoso alimento da memória, que influencia diretamente a percepção de cada indivíduo" (FLORES, 2013, p. 83)

Somada a essa capacidade maleável e plástica do som digital, é prática comum, na montagem, tanto de ficção como de documentários, utilizar pequenos trechos de ruídos de uma cena, deslocando-o de seu lugar de origem e colocando-o como uma pontuação sonora, a fim de produzir um certo comentário, seja na imagem ou na fala.

Para Chion (2011), o som digital, multipistas e em especial os ruídos reintroduziram uma característica fundamental do cinema mudo: “um sentimento agudo da materialidade das coisas e dos seres” (CHION, 2011, p. 122). Se no primeiro cinema sonoro a “pobreza” tecnológica priorizou a gravação da voz tornando o cinema verborrágico, com filmes baseado quase que exclusivamente na palavra, seja falada, cantada ou escrita, ou seja, elementos sonoros pré-codificados, com a chegada da gravação de som multipistas, os ruídos ou “índices de realidade e de materialidade” ganharam destaque. “Há muito que o cinema tem som; mas só recentemente é que se tornou digno do qualificativo que, de uma forma um pouco precipitada, lhe atribuíram: o de sonoro” (CHION, 2011, p. 123).

⁵⁴ CCD é sigla para *Charged Coupled Device* ou Dispositivo de Carga Acoplada. É uma placa eletrônica presente em câmeras digitais responsável em captar as ondas de luz que entram pela lente e convertê-la em sinal digital. Ocupa o mesmo lugar que a película ocupava em câmeras analógicas.

2.3 MÚSICA OU SUA AUSÊNCIA

Obviamente há os documentários sobre músicos, bandas ou músicas, vertente que conta com uma profusão de filmes no Brasil, porém esses documentários são em geral bastante clássicos, como entrevistas e material de arquivo exibidos em linha cronológica desde o nascimento, passando pelo sucesso, a decadência e a morte ou o momento presente do artista. Não há, em geral, grandes intervenções da música na narrativa, exceto para ilustrar certa época da produção de dado artista. Por isso, é indispensável que pensemos também a respeito da ausência de música no documentário assim como na sua presença.

Seguindo as diretrizes do cinema direto, a música não diegética, ou seja, a música que não foi gravada na locação e colocada durante ou depois da montagem, desrespeitaria as regras de não intervenção, comprometendo a autenticidade da história retratada. Porém, Bill Nichols, no prefácio do livro “Music and sound in documentary film” (2014) sugere que os filmes documentários mais bem sucedidos nos dão a sentir claramente como é viver a partir de uma perspectiva particular e poucas coisas são mais eficientes para atingir tal objetivo como a música. Para Nichols, música não é somente um suplemento ou uma cor a mais, música é parte integrante do que nos dá a entender como é viver, perceber, agir e sonhar de um jeito particular. (NICHOLS, 2014). Não seria então a música um argumento a mais para a autenticidade documental? Se pensarmos o documentário como um produto de um documentarista e/ou de uma equipe que habita um certo tempo e uma certa cultura, não seria a música parte integrante desse tempo e cultura, portanto fundamentais para se compreender um filme documentário? Sim e não.

A obra de Eduardo Coutinho se mostra exemplar para essa questão. Apesar de não ser claramente filiado a nenhuma escola de documentário, Coutinho mantinha uma conduta asséptica tanto durante a filmagem quanto na montagem, impondo regras à equipe e a si mesmo, que chamava de “prisões”, como relembra Jordana Berg montadora de muitos de seus filmes:

“Não nos era permitido colocar músicas nas cenas, nem o personagem falando em off em cima de uma imagem, nem ilustrações de espécie alguma, nem explicações, nem facilitadores, nem narradores, nem gráficos visuais. Nada. Dogma Coutinho.” (OTAHA, p. 355-356)

Nesse cenário, os filmes poderiam contar somente com o poder da palavra falada, com a capacidade do personagem de reagir às perguntas ríspidas do cineasta e performando suas histórias muitas vezes de caráter extremamente íntimo. No entanto, em muitos filmes, alguns

personagens⁵⁵ cantam, materializando naquela canção um dado da sua personalidade e da sua história que é indizível. Nesse seguimento, em 2011, Coutinho produz “As canções”, um filme delicado e particular sobre a relação das personagens com uma música em particular. Músicas de todos os tempos, para todos os gostos. A música se tornou o dispositivo cinematográfico que aciona memórias e as torna histórias, uma de suas “prisões”.

Se tomarmos como exemplo a obra documental de Werner Herzog, que inclusive diz que “a palavra documentário deve ser usada com muito cuidado”⁵⁶, temos na música parte importante da construção narrativa. Em “Homem Urso” (2005), por exemplo, a música foi pensada em consonância com a narração que se mostrava pouco impositiva, mas agia como uma camada suavizante de uma história surpreendente e muito violenta, como uma conversa íntima entre documentarista e espectador. Durante a cena em que Herzog ouve a fita da morte de Timothy Treadwell, não houve qualquer interrupção, fosse sonora ou de montagem, demonstrando o profundo respeito que o cineasta nutria por seus personagens.

Outro exemplo singular do uso da música é o filme “Estou me guardando para quando o carnaval chegar”, em que a trilha sonora foi composta pelo grupo de música experimental “O Grivo” a partir de ruídos inspirados pelas máquinas de costura presentes em praticamente todo o material bruto. Tão presente que o diretor, a certa altura do filme, produz um gesto de montagem inusitado, removendo o ruído em sincronia e substituindo-o por uma música clássica⁵⁷. Esse gesto foi poderoso e eficiente, pois deslocou a atenção do espectador para o gesto das mãos do costureiro antes submersas no ruído incômodo das máquinas e evidenciou a distância que separava aquelas personagens completamente imersas no barulho das máquinas e do diretor que alimentava memórias idílicas de sua infância passadas naquela cidade assim como a seu gosto musical totalmente diferente dos compartilhados por aquela comunidade.

Ou seja, a música, assim como a montagem, como veremos a seguir, é para o documentário um dado ficcional, um artifício, seja como forma atenuar uma realidade, seja como guia condutor para o olhar do espectador ou como gatilho para produção de um filme,

⁵⁵ Fátima Gomes Pereira canta Janis Joplin em *Babilônia 2000* (2001), Sr. Henrique que canta “My way” do Frank Sinatra em *Edifício Master* (2002) e Dona Thereza canta “Caminho certo” (1950) em *Santo Forte* (1997)

⁵⁶ ROGERS, 2014, p.4

⁵⁷ Johann Sebastian Bach, Concerto No. 5 in F minor, BWV 1056, II. Largo

levando o gênero documental muito além do que imaginava Grierson e seu “trabalho criativo da realidade”.

3 O MATERIAL BRUTO E A MONTAGEM

Cada mudança tecnológica no cinema impacta diretamente no trabalho do montador assim como no produto final. Para além das transformações nas máquinas de montagem, as modificações nas câmeras de filmar, nos gravadores de som e nos processos de arquivamento das imagens em movimento alteraram de forma definitiva a relação do montador com o material bruto, principalmente devido ao exponencial aumento na quantidade de horas em que chegavam à ilha de edição.

Alguns autores (CRITTENDEN, 2005; DANCYNGER, 2003; MORANTE, 2017) atribuem o começo da edição hollywoodiana à Edwin Porter por ter sido o primeiro cineasta a fazer uso consciente do plano fechado para atribuir dramaticidade no final de “The Great Train Robbery” (1903) e logo depois a montagem paralela em “Life of an American Fireman” (1903). Enquanto o close final de “The Great Train Robbery” (1903) apontou para uma inovação nas técnicas da narração cinematográfica, apesar do plano não fazer parte do filme, não produzir nenhum efeito no sentido de impulsionar a narrativa e aparecer somente como uma anedota ou *gag*, a montagem paralela de Porter seria a grande inovação da montagem cinematográfica, promovendo o cinema a uma “nova arte”. Estudos recentes, porém, descartam a descoberta da montagem paralela de Porter, alegando que a versão do filme que ficou conhecida ao longo do século passado foi editada muito depois de seu lançamento oficial (MUSSER, 1991). “Life of an American Fireman” (1903) é baseado em uma história popular de lanterna mágica chamada “Bob the fireman” que consistia em quatro figuras numeradas: o quartel dos bombeiros, os bombeiros nas carroças correndo, um bombeiro descendo as escadas em chamas com uma criança desacordada nas costas e um bombeiro abraçado a uma mulher e uma criança ao pé da escada com fumaça ao fundo. Essas figuras eram projetadas na parede enquanto um narrador relatava a aventura do bombeiro Bob.

Já o filme de Porter é composto de 9 planos:

- 1- Plano geral do bombeiro sentado, e surge em destaque a imagem de uma mulher e uma criança, sugerindo que o bombeiro pensa em sua família.
- 2- Plano detalhe de uma mão acionando o alarme de incêndio.
- 3- Plano geral do quarto dos bombeiros onde vários homens se levantam da cama rapidamente, calçam-se e descem pelo tubo.
- 4- Plano geral dos bombeiros chegando ao chão e ocupando as charretes.
- 5- Plano geral das charretes saindo correndo do quartel.

- 6- Plano geral das charretes correndo pela rua.
- 7- Plano geral das charretes chegando na casa em chamas.
- 8- Plano interno da casa em chamas onde estão uma mulher e uma criança. O bombeiro entra pela porta, quebra a janela, resgata a mulher, depois a criança. Outro bombeiro entra pela janela com a mangueira.
- 9- Plano geral externa da casa em chamas. O bombeiro entra pela porta enquanto a mulher aparece gritando na janela do andar de cima. Uma escada é colocada na janela, um bombeiro sobe por ela. O bombeiro desce com a mulher, sobe novamente e desce com a criança.

Na descrição acima é possível perceber uma preferência pelos planos gerais e longos respeitando a tradição teatral do cinema de então. Contudo, há duas novidades: o plano detalhe e uma busca pelo que conhecemos hoje como montagem paralela. A montagem paralela, desenvolvida principalmente por Griffith, é a conjunção de dois planos que ocorrem no mesmo tempo diegético, porém com pontos de vistas diferentes. A versão mais conhecida atualmente de “Life of an American fireman” é de uma edição posterior ao lançamento, quando Porter incorporou essa técnica ao filme. No entanto, na montagem original, os dois planos finais (8 e 9) são complementares, mas são montados de forma contígua, ou seja, um após ao outro.

O plano 8 corresponde à interna da casa em chamas, em que a mulher levanta da cama, cambaleia até a janela e é tomada pela fumaça. A seguir, o bombeiro derruba a porta, quebra a janela por onde surge uma escada, desce pela escada com a mulher nas costas. Logo em seguida, o bombeiro surge pela janela, pega a criança no colo, desce pela mesma escada na janela e retorna com a mangueira para apagar o fogo. No plano seguinte, a mesma ação se desenrola, porém pelo lado de fora: vista do prédio em chamas, a escada é içada até a janela, de onde desce o bombeiro carregando a mulher, novamente ele sobe a escada para descer em seguida com a criança e subir novamente com a mangueira para apagar o fogo. Desse modo, Porter não faz uso da montagem em que há alternância entre trechos do plano interno e externo a fim de garantir a impressão de simultaneidade. Para Musser a escolha de Porter em manter as convenções teatrais produz a supressão temporal cada vez que a ação acontece fora da tela.

While on one level these two shots create a temporal repetition, on another level they each have their own distinct and complementary temporalities, which together form a whole. (...) This complementary relationship between shots is a kind of proto-parallel editing involving manipulation of the mise-en-scène instead of manipulation of the film material through decoupage, and manipulation of time over space. While “Life of an American Fireman” uses familiar spatial constructions, its

temporal construction differs radically from matching action and parallel cutting, which audiences would see only six years later in such Griffith films as "The Lonely Villa" (1909).⁵⁸ (MUSSEY, 1991, 225-226)

Ainda no primeiro cinema, D.W. Griffith, junto a Margaret Booth, sua principal parceira na edição, foi quem melhor utilizou e condensou as técnicas de decupagem e montagem já experimentadas por outros realizadores, como o uso dos close-ups a fim de aumentar a dramaticidade, a montagem paralela para criar tensão, os movimentos de câmera e principalmente a planificação das cenas, ou seja, a determinação de uma linguagem, baseada em planos, como o close-up, planos gerais, plano americano e planos detalhes, estabelecendo, assim, as bases definitivas para uma linguagem cinematográfica clássica.

Não há dúvida quanto à inovação que Griffith produziu para o cinema narrativo clássico, assim como não há quanto ao seu flagrante racismo ou como Ismail Xavier elegantemente o descreve: "(...) é difícil separar o artista do pregador; o filme que inova, do sermão protestante; o desempenho admirável, da mensagem cujos preconceitos às vezes passam da conta, mesmo considerando o contexto em que se inserem." (XAVIER, 1984, p. 11)

Dentre as técnicas cinematográficas que Griffith estabeleceu, pelo menos duas delas são fundamentais para a montagem até hoje: o plano americano e a montagem paralela. O plano americano foi o primeiro dos escândalos:

Remember the early days of cinema, when directors were afraid to cut up the visual movement on the screen, and how Griffith's introduction of the close-up was misunderstood and by many labelled an unnatural and consequently an inadmissible method. Audiences in those days even cried: "Where are their legs!" Cutting was the development that first transformed the cinema from a mechanical process to a creative one.⁵⁹ (PUDÓVKIN, 1960, p. 198)

A montagem paralela, equivalente ao "enquanto isso..." da literatura, aparece, primeiramente, nas perseguições entre polícia e ladrão, cowboy e indígena ou mocinha e bandido nos filmes anteriores a Griffith. O diretor primeiro investiga o uso da montagem paralela em ambientes diferentes, seguindo ações simultâneas que ocorrem à distância e aos

58 "Enquanto em um nível essas duas tomadas criam uma repetição temporal, em outro nível cada uma tem suas próprias temporalidades distintas e complementares, que juntas formam um todo. (...) Essa relação complementar entre as tomadas é uma espécie de edição proto-paralela envolvendo manipulação da mise-en-scène em vez de manipulação do material do filme através de decupagem, e manipulação do tempo ao invés do espaço. Enquanto "Life of an American Fireman" usa construções espaciais familiares, sua construção temporal difere radicalmente do raccord e da montagem paralela, que o público veria apenas seis anos depois em filmes como "The Lonely Villa" (1909) de Griffith" (Tradução Livre)

59 Lembre-se dos primeiros dias do cinema, quando os diretores tinham medo de cortar o movimento visual na tela, e como a introdução do close-up de Griffith foi mal interpretada e por muitos rotulada como um método não natural e, conseqüentemente, inadmissível. O público naqueles dias até gritou: "Onde estão suas pernas!" A edição foi o desenvolvimento que primeiro transformou o cinema de um processo mecânico para um processo criativo. (Tradução Livre)

poucos leva o paralelismo em direção a uma montagem paralela mais psicológica com ações que ocorrem em ambientes contíguos.

Tomando os filmes de Griffith como referência, é possível observar o período de 1908-1913 como um ponto de inflexão decisivo na história do cinema. Não é apenas uma progressão na decupagem que se verifica. É a consolidação de princípios de representação que inscrevem o cinema a tradição de uma literatura e de um teatro preocupados com coeficiente de realidade na composição do imaginário. (XAVIER, 1984, p. 45)

Nessa perspectiva, o grande salto qualitativo no cinema foi dado a partir da fragmentação dos planos, a decupagem, técnica que separa de vez o cinema do teatro. Tornou-se, então, possível guiar o olhar da audiência. Pudóvkín foi além e sugere que a “edição é, na verdade, uma orientação compulsória e deliberada dos pensamentos e associações do espectador”⁶⁰ (PUDÓVKIN, 1960, 73). A decupagem dos planos produziu a primeira proliferação de material bruto transformando o trabalho da montagem. Segundo Xavier (1984), se em 1908 qualquer curta metragem continha menos de 20 planos, em 1909, na época de *Lonely Villa*, seus doze minutos de duração correspondem a mais de 50 planos. Dessa maneira, na década seguinte, mais de uma centena de planos foram necessários para produzir um curta metragem.

Então, ao mesmo tempo em que a planificação, ou seja, a fragmentação da filmagem colocou nas mãos do diretor a capacidade criativa do cinema, no caso do cinema clássico deslocando o poder de decisão das mãos dos produtores executivos para a direção, também estabeleceu a montagem como o lugar ou a etapa em que se conjuga tudo o que foi imaginado, planejado e executado ou não. Na montagem, o mundo diegético criado na filmagem foi organizado e ganhou vida.

Os primeiros 30 anos do cinema, antes do uso do som em sincronia, foram extremamente férteis para o desenvolvimento da linguagem cinematográfica (DANCYGER, 2003, p. 38). Enquanto Griffith estabelecia as regras do cinema clássico nos Estados Unidos, em meio à conturbada Revolução Russa de 1917 e ao longo da próxima década, um grupo de jovens estabelecia as bases para uma montagem revolucionária. A famosa experiência que Liév Kulechóv conduziu, chamado de efeito Kulechóv, estabeleceu uma das teorias fundamentais da montagem que pela primeira vez assumiu a presença do espectador na produção de sentido do filme, já que deslocou a experiência espectral da passividade visual para a atividade cognitiva na construção da narrativa, apontando novas potencialidades para a linguagem cinematográfica. O efeito Kulechóv se baseava na ideia de que o cinema é

⁶⁰ “editing is in actual fact a compulsory and deliberate guidance of the thoughts and associations of the spectator” (PUDÓVKIN, 1960, 73)

"um conjunto de signos, no qual os elementos valem por sua posição dentro da composição e não por serem registro do real." (SARAIVA, 2006, p. 116).

Lev Kulechóv também desenvolveu o conceito de “geografia criativa” abordado por Pudóvkin (1960, p. 88). Esse conceito, fundamental para a montagem clássica, fez com que dois planos filmados em diferentes lugares pudessem ser colocados em sequência um do outro e transmitissem a sensação de unidade geográfica. Ou seja, a diegese espacial de um filme de ficção era composta por diferentes pedaços de vários lugares. Se pudéssemos construir de forma tridimensional esse espaço diegético, provavelmente teríamos algo parecido com uma obra de arte surrealista em que cada plano corresponderia a um lugar diferente.

Essa “geografia criativa” só funcionava de forma imperceptível para o espectador devido ao respeito às regras de eixo, *raccord* do cinema clássico e a algumas técnicas durante a finalização do filme, como a presença constante de um mesmo ambiente sonoro, equalização das vozes em primeiro plano, assim como a equalização da luz e cor, tanto durante as filmagens como no processo de finalização do filme já editado.

No documentário, podemos extrapolar o conceito de “geografia criativa” para “temporalidade criativa”. Em geral, um documentário consome muitos dias, meses e alguns até anos para serem filmados. Dependendo do tema abordado, podem demorar décadas para serem terminados, como a série de filmes “Up”, de Michael Apted, em que o diretor filmou um grupo de crianças a cada 7 anos de 1964 a 2019.

Nesse contexto, em alguns desses casos é necessário unir em sequência dois planos que foram filmados em épocas completamente diferentes, pois durante a montagem era necessário organizar o discurso de uma personagem a fim de transmitir uma certa ideia ou argumento e para isso, às vezes, precisava-se abrir mão da linearidade temporal. Em filmes documentários que misturam entrevistas com cinema direto, por exemplo, cabe ao montador “guiar” a personagem, construindo um percurso tanto geográfico como temporal, a partir do discurso que está sendo proferido.

Um exemplo interessante dessa “temporalidade criativa” é o filme “La once” (2014) de Maite Alberdi. A diretora chilena filmou a sua avó e um grupo de amigas que se reuniam para um chá uma vez por mês por mais de 60 anos. Segundo a diretora, não seria interessante atender qualquer linearidade temporal nas conversas gravadas. Na verdade, ela priorizou planos fechados dos rostos das personagens a fim de escamotear as diferenças de roupas, o que garantiria uma conversa tranquila e sem graves interrupções na passagem de uma personagem para outra, mesmo que os planos tivessem sido filmados com meses de diferença.

Dziga Viértov⁶¹ talvez tenha sido o grande defensor do gênero documental mesmo antes do uso corrente do termo documentário. Na coleção de escritos do cineasta, lançada recentemente por Luis Felipe Labaki (Cine-olho: manifestos, projetos e outros escritos, 2022), Viértov defendeu, em diversos textos, os filmes não-atuados (de crônica ou *khrônika*) frente aos filmes atuados (de atores)⁶². Inclusive no texto “[Sobre minha demissão]” (VIÉRTOV, 2022), em que se defende de uma injusta demissão do órgão *Sovkinó*, responsável por centralizar a produção e exibição de filmes na Rússia soviética entre 1924 e 1930, o cineasta elencou as principais diferenças entre os dois tipos de filmes, hoje nomeados ficção e documentário.

(...) em um filme atuado inicialmente é estabelecido um tema (1), a partir do tema é escrito um roteiro (2), são interpretados por atores e filmadas as cenas necessárias (3) as cenas filmadas são coladas umas às outras com base no roteiro (são montadas) (4). Em total oposição ao cinema atuado, teatral, um filme não-atuado (do método do Cine-Olho) é construído assim: 1) são apontados temas, 2) à luz do tema apontado, o material cinematográfico das crônicas é inventariado, selecionado e atentamente estudado, 3) um plano de organização do material estudado é estabelecido (plano de montagem) e 4) o material é organizado em um cine-objeto (montagem). (VIÉRTOV, 2022, p. 258, grifos do autor)

Nesse trecho, é possível perceber o processo de trabalho e a importância da montagem para o trabalho de não-ficção. Primeiro é preciso perceber que uma acumulação de material bruto baseado em temas previamente decididos e a confecção do filme, ou do cine-objeto, acontece somente na montagem. Segundo Labaki, o interesse de Viértov pelos filmes não-atuados começou quando ele foi responsável pela exibição de filmes nos “cine-vagões” dos “*agit-trens*”, criados ainda em 1918, durante a revolução russa, pelo Comitê Executivo Central Pan-Russo, para promover atividades de propaganda e agitação em regiões periféricas e áreas de conflito. Durante as exibições nos cine-vagões, Viértov teria percebido uma preferência dos espectadores “intocados” (camponeses, soldados e operários que nunca haviam visto cinema antes) pelos filmes não-ficcionais.

⁶¹ No Brasil, ao longo dos anos foram usadas várias formas de grafia do pseudônimo do cineasta David Kaufman, “Vertov”, “Werthoff”, “Vertoff”, sendo “Vertov” o mais comum. Segundo Luis Felipe Labaki, tradutor e organizador da coletânea de escritos mais recente do cineasta, a transliteração de nomes russos escritos no alfabeto cirílico é uma constante dor de cabeça na vida de tradutores e editores. O autor argumenta que escolheu usar “Viértov”, pois a grafia se aproxima dos padrões de transliteração mais usados atualmente e, no Brasil, o nome é pronunciado tradicionalmente com o acento na última sílaba (“Vertóv”) e por isso grafar “Viértov” cumpriria um papel secundário em fixar a pronúncia correta, ainda mais se tratando de um pseudônimo criado pelo cineasta que deriva do verbo “girar, rodar” (*vertiét*). O primeiro nome Dziga também segue no mesmo sentido, tendo, porém, duas versões de origem. Segundo o irmão de Viértov Mikhail Kaufman, a origem seria o som (“D-z-z-z”) dos pratos girando na mesa de montagem. Outra versão diz que Viértov quando pequeno era muito inquieto e sua babá ucraniana o apelidou de “dziga”, palavra ucraniana para “pião”. (LABAKI, 2022)

⁶² Nessa época também se usavam as expressões “filme posado” para filmes de ficção e “filmes naturais” para filmes documentários.

Como um homem de seu tempo, Viértov tinha uma visão utópica, uma crença extremamente positiva nas máquinas e em especial na câmera de filmar. Defendia com ardor a maior capacidade de ver do olho mecânico em relação ao olho humano. No texto “Nós. Variação do manifesto”, originalmente publicado em 1919, Viértov nomeia os cineastas de *kinocs*⁶³, “um bando de catadores de tralhas” e os conclama a abrir mão de toda cinematografia conhecida a fim de criar a arte cinematográfica através das máquinas.

A morte da “cinematografia” é indispensável para a vida da arte cinematográfica. – **NÓS os conclamamos a acelerar sua morte.**

(...) nós introduzimos alegria criadora em cada trabalho mecânico,
nós unimos homens e máquinas,
nós educamos novos homens.

(...) Tendo concebido um cinepoema ou um fragmento, o *kinoc* deve anotá-lo de maneira precisa para que possa, diante de condições técnicas favoráveis, dar vida a ele na tela.

(...) viva a poesia das máquinas que movem e se movem, a poesia das alavancas, rodas e asas de aço, o grito férreo dos movimentos, os ofuscantes trejeitos dos jatos incandescentes.” (VIÉRTOV, 2022, p. 59-63, grifos do autor)

Da admiração pelas máquinas e, em especial, pelas de cinema, surgiram ideias como o Cine-Olho e a série de filmes *Kino-Pravda*, que inspirou indiretamente o *cinema-verité* francês anos mais tarde. A grande novidade dos filmes de Viértov foi a capacidade de se encantar com temas “menores”, a população operária e camponesa, o cotidiano das cidades, das vilas e da guerra, assim como os processos de produção cinematográfica. Se para os cinejornais da “Pathé” e “Gaumont”, grandes distribuidores e produtores da primeira metade do século XX, funerais e paradas eram os temas centrais e contaavam com inúmeras cartelas explicativas, para os *kino-pravda*, as operárias na fábrica, as crianças na escola ou os soldados no front de batalha eram as personagens principais. O interesse dos *kino-pravda* seria sempre “a vida apanhada de surpresa”.

Para defender a produção dos filmes como *kino-pravda*, Viértov se valeu do conceito de Cine-Olho, que seria mais do que a ampliação da capacidade visual a partir da câmera cinematográfica, mas também a organização e consequente ampliação de percepção do mundo visível através das manipulações da montagem.

O ponto de partida é: **a utilização da câmera cinematográfica como um Cine-Olho, mais perfeito que o olho humano, para a investigação do caos dos fenômenos visíveis que povoam o espaço.** (...) **A câmera cinematográfica empurra o olho do espectador** dos braços às pernas, das pernas aos olhos e assim por diante, na ordem mais adequada, e organiza os fragmentos em um estudo de montagem ordenado. (VIÉRTOV, 2022, p. 101-103, grifos do autor)

Nesse viés, a partir do Cine-Olho, fez-se um Cine-Objeto, ou “a montagem do vejo” (VIÉRTOV, 2022, p. 111). A montagem teve particular protagonismo no pensamento de

⁶³ “Termo criado por Viértov que deriva de *kinó* (cinema) e *òko*, uma antiga palavra russa para “olho” (LABAKI, 2022)

Viértov. Tanto que o cineasta a decompôs em 6 partes: 1) Montagem durante a observação, 2) montagem após a observação, 3) montagem durante a filmagem, 4) montagem após a filmagem, 5) GOLPE DE VISTA (caça por fragmentos de montagem) e 6) Montagem definitiva. Nas produções contemporâneas, podemos agrupar essas etapas em pesquisa, filmagem, organização, seleção e montagem. Porém, é interessante perceber como Viértov implementava o pensamento da montagem desde o início da produção, prática infelizmente esquecida na maioria das produções contemporâneas. Os impactos desse “esquecimento” serão tratados mais para o final deste capítulo.

Com essa crença positiva nas máquinas de cinema, Viértov produziu "Um Homem com a Câmera" em 1929. No manuscrito enviado à VUFKU, em 1928, Viértov descreveu assim a sua ideia:

O homem com a câmera é um verdadeiro cine-objeto, que não deve ser escrito pela pena de um literato ou roteirista, mas diretamente pela câmera. Ele foi pensado visualmente, sem o recurso a palavra-imagens, e poderia ser escrito em uma partitura, da forma como são escritas peças musicais. Infelizmente, ainda não conhecemos a notação necessária para no papel uma “música visual” (VIÉRTOV, 2022, p. 285)

Se por um lado a câmera “apanharia a vida de surpresa”, foi pelas mãos da montadora Elizaviêta Viértova-Svílova que se construiu a sinfonia visual tão almejada pelo cineasta. Viértov colocou na montagem a responsabilidade de “matar a cinematografia” para fazer nascer uma arte cinematográfica. Foi com a montagem que o espectador pôde ver mais do que o olho é capaz, pois, a partir da organização, seleção e conjunção de planos variados construiu-se um “cine-objeto”, como, por exemplo, a súbita parada no trote do cavalo anunciando a entrada da dinâmica da montagem no filme. Ao intercalar rostos, rolos de filme e a editora trabalhando na moviola (cena rara inclusive no cinema contemporâneo), Viértov explorou a característica essencial da montagem: a manipulação do tempo e a produção de sentido. Viértov era poeta e músico amador, e esse caráter metalinguístico foi a característica mais contemporânea da obra dele, o que fez o filme “O homem com a câmera” (1929) ser ainda hoje tão homenageado e estudado.

Em 1931, Viértov produziu “Entusiasmo (Sinfonia de Donbass)”, refutando todas as imobilidades do cinema sonoro, dos técnicos e realizadores que diziam que o som no cinema só poderia ser usado se gravados no isolamento acústico do estúdio.

Nós não apenas superamos esse grupo de obstáculos, não apenas sacudimos esse “grupo de imobilidades”, não apenas fomos para a rua como o equipamento, onde obrigamos tanto o equipamento quanto o microfone a “andar” e “correr”, como, depois de realizarmos uma série de experiências de filmagem sonora e sonoro-visual à distância, **chegamos bem perto da questão de uma estação sonoro-visual de gravação radiofônica.** (VIÉRTOV, 2022, p. 369, grifos do autor)

Viértov em “Entusiasmo” (1931) não só gravou sons externos e os usou em sincronia, mas ainda por cima produziu uma montagem “agitada”, inquieta e, pode-se dizer, transgressora. Na primeira parte do filme, sob cânticos religiosos, a montagem alternou devotos beijando os pés de uma estátua com homens bebendo e dormindo na rua. Houve também extensa manipulação do tempo, como aceleração das imagens, a repetição de imagens visando estabelecer um ritmo próprio das máquinas, depoimentos de trabalhadores em sincronia, orquestras e bandas performando músicas, assim como a presença da montadora Elizaviêta Viértova-Svílova com fones de ouvidos.

Enquanto o cinema documentário inglês de Grierson e Cavalcanti estava envolvido no projeto educacional do GPO (General Post Office), Viértov ainda podia usufruir de uma certa liberdade criativa e experimental que, pouco depois, com o avanço do Stalinismo, seria quase totalmente comprometida. Viértov e Svílova, em 1936, foram vítimas de uma campanha difamatória que os acusava de, em linhas gerais, velhos e “formalistas”. Viértov foi condecorado pelo governo Russo, mas se sentiu ofendido pela falta de homenagem à sua companheira de trabalho e vida Elizaviêta Viértova-Svílova. Todavia, apesar da condecoração, Viértov e Svílova viviam e trabalhavam em condições degradantes e tinham boa parte dos seus projetos recusados ou relegados à prateleira, principalmente pelo fato de continuar produzindo filmes não-ficcionais. Foram, também, evacuados para o Cazaquistão durante a Segunda Guerra Mundial devido à invasão nazista a Moscou e, ao final da guerra até a morte de Viértov em 1954, o casal se ocuparia de um modesto trabalho no convencional cinejornal *Nôvosti Dniá* (Notícias do dia).

Somente nos anos 60, com o surgimento do gravador Nagra, um gravador portátil, de fácil operação e que possibilitava a gravação do som em sincronia com a imagem, assim como a popularização das câmeras de 16mm, mais leves e mais baratas que as de 35mm, outros cineastas fariam jus ao cinema documentário produzido por Viértov e Svílova. Nesse cenário, foi possível que pequenas equipes filmassem a “realidade” das ruas das grandes metrópoles ou dos lugares e pessoas mais inacessíveis, dando especial atenção ao cotidiano.

Registrava-se no local os sons e as imagens como eles aconteciam efetivamente. (...) O encantamento com a possibilidade de um realismo a toda prova obscurecia as demais possibilidades daquela união. (COSTA, 2006, p. 140)

A montagem então, nessa época, tornou-se algo a ser evitado e foi relegado a uma atividade estritamente técnica sem qualquer interferência criativa na produção

cinematográfica. Pelo lado da tecnologia, isso se deu pela pouca quantidade de material bruto que chegava à ilha de edição, o que limitava a interferência da montagem no resultado dos filmes. Pelo lado da teoria cinematográfica, estabeleceu-se uma nova utopia para o documentário em que a imagem em movimento seria uma cópia (quase) fiel da realidade e, portanto, não deveria receber nenhuma interferência da montagem, como defende André Bazin, mentor da Nouvelle Vague francesa, em seu texto "Montagem proibida" publicado na revista Cahier du Cinéma em 1953 e 1957.

(...) seria inconcebível que na famosa cena da caça à foca de Nanook, o esquimó não nos mostrasse, num mesmo plano, o caçador, o buraco e a foca. Pouco importa, porém, que o resto da sequência seja cortado à vontade pelo diretor. O que deve ser respeitado é a unidade espacial do acontecimento no momento em que sua ruptura transformaria a realidade em sua mera representação imaginária. (BAZIN, 1991, p. 62)

É importante dizer que André Bazin morreu cedo, em 1958, com 40 anos. Foi extremamente prolífico nos escritos sobre cinema e deixou apontamentos muito importantes para o que hoje podemos chamar de teoria do cinema. O trecho citado aponta para as possibilidades ou os “perigos” do mal uso da montagem por artistas inescrupulosos ou irrefletidos para fins pouco nobres distorcendo a verdade. Porém, analisada a partir de hoje, com todas as mudanças tecnológicas e as novas “escolas” cinematográficas, essa passagem do texto de Bazin pode nos parecer um pouco incongruente na medida em que sabemos que Nanook é um filme quase totalmente encenado. Por exemplo, a família de Nanook não é a mesma retratada no filme, assim como o fato de que a maioria dos esquimós da década de 20 não mais praticavam a caça da forma tradicional. Hoje também sabemos que o filme "Nanook" que conhecemos é fruto de uma segunda viagem de Flaherty, já que os primeiros rolos filmados queimaram na brasa de um cigarro (WINSTON, 1995, p. 99). Bazin advogava que a "unidade espacial" deveria ser respeitada a fim de garantir a "realidade" sob o risco de se tornar uma "mera representação imaginária". Ora, o que é o cinema se não o fruto da imaginação de um indivíduo ou de um coletivo? O que seria do cinema sem as manipulações da montagem? Principalmente, o que seria do cinema documentário sem as intervenções da montagem?

Vincent Amiel, em "A estética da montagem" (2007), saiu em defesa de Bazin, adicionando camadas mais profundas à defesa de Bazin ao plano sequência:

(...) não se trata de suprimir a montagem, nas sequências descritas, trata-se pelo contrário de integrar na lógica da montagem o princípio do plano-sequência. (...) Poder-se-ia imaginar um documentário feito com dezenas de planos-sequência (...) seria por si só "grande cinema"? Evidentemente que não: é o surgimento de um "pedaço de realidade", tratado como uma entidade, e oferecido como tal pela montagem, que faz da narrativa à qual pertence um êxito. (AMIEL, 2007, p. 38)

No final dos anos 80 e ao longo dos anos 90, com a popularização do videotape, surgiu uma nova onda de documentários, extremamente frutífera devido ao barateamento da produção e o exponencial aumento na duração possível de um único plano. No Brasil, Eduardo Coutinho foi um dos principais diretores a se beneficiar desta tecnologia. As câmeras razoavelmente portáteis e o baixo valor de fitas, que também poderiam ser reutilizadas, fizeram com que o diretor se tornasse um dos mais prolíficos produtores de documentários brasileiro.

“Santo forte” (1999), por exemplo, foi um dos primeiros filmes documentais filmados totalmente em vídeo a receber atenção da crítica. Apesar de já ter filmado "Santa Marta - Duas semanas no morro" (1987) em vídeo, o filme só pôde participar de festivais de vídeo que eram raros antes dos anos 90. Já "Santo forte" foi telecinado para 35mm a fim de participar da mostra principal do Festival de Brasília de 1999. Coutinho alegou, em entrevista para o jornal Folha de São Paulo, que a escolha pelo vídeo foi de caráter estético, e não econômico:

Fiz em vídeo não tanto por economia, mas pela possibilidade de filmar continuamente por meia hora, coisa que em cinema seria impossível. Quando acaba o filme e você tem de interromper o depoimento para trocar de rolo, estraga tudo. Esfria o clima inibe o personagem. (ARAÚJO; COUTO, 2013, p. 234)

Na mesma entrevista, Coutinho ressaltou outro caráter do seu processo criativo que desmentiu a ideia puramente evolutiva da tecnologia. Apesar de ter editado "Santo Forte" com Jordana Berg em um Avid (não-linear), Coutinho preferiu uma montagem "absolutamente linear, mantendo os depoimentos em sua integridade, respeitando o retrato que cada personagem faz de si mesmo" (ARAÚJO; COUTO, 2013, p. 233). Em outras palavras, mesmo com todas as novidades do digital, Coutinho escolheu a forma mais tradicional e ao mesmo tempo radical de montagem. Não ocorreram muitas intervenções no som ou na imagem, somente a confiança total na palavra de cada personagem. A única intervenção recorrente em “Santo Forte” foram breves inserções de estátuas de santos, como um *leitmotiv*⁶⁴ que, ao mesmo tempo, promovia uma interrupção e conectava as diferentes personagens.

⁶⁴ *Leitmotiv* ou *leitmotif* é um termo alemão que pode ser traduzido por “motivo condutor”. Foi introduzido primeiro pro Homero e popularizado nas óperas de Richard Wagner. (PEREIRA, 2007)

Segundo Jordana Berg, essas pequenas intervenções pareciam ser maiores, ou seja, duravam mais tempo enquanto o filme estava em edição, porém, na tela grande, essas imagens eram curtas, e para Jordana curtas demais. Isso aconteceu, pois, na época, os monitores de referência nas salas de edição não passavam de 20 polegadas e o olhar percorria o quadro bem mais rápido do que em uma tela de cinema.

Em 1998, não era não era tão comum ver pessoas falando com cortes descontínuos, emendando a sua fala. O filme tem muitos cortes descontínuos, mas havia uma crença cega na fluência do discurso verbal a ponto de fazer-nos esquecer, sublimar o desconforto visual de tanta descontinuidade. (...) Editamos em tela de vídeo e, quando fomos assistir o filme “kinescopado”, ou seja, pronto, percebemos que a duração dessas imagens era muito rápida. Eram durações para ver na telinha do computador, onde o olho rapidamente faz uma “varredura” da imagem. Eram, de certo modo, inapropriadas para uma tela de cinema. Lição aprendida, nunca mais fechamos o filme sem vê-lo primeiro na tela grande. (BERG, 2013, p. 351)

Antes do advento do videotape, as mesas de montagem eram limitadas a duas trilhas de entrada, ou seja, o montador poderia carregar na mesa de montagem até dois rolos de película e fitas magnéticas de áudio ao mesmo tempo, visualizar o material carregado, selecionar, cortar fisicamente o trecho selecionado e colar o trecho no copião do filme. Com a popularização do videotape, a quantidade de trilhas de entrada passou a ser limitada somente pelo espaço físico da ilha de edição e pelo orçamento do filme. Apesar de manter a mesma lógica (múltiplas entradas para uma única saída linear), o processo de montagem adquiriu o caráter não destrutivo, ou seja, para a produção do copião, os trechos do material bruto eram copiados para uma nova fita que abrigava o copião e não mais cortados e colados fisicamente.

A grande novidade dos sistemas eletrônicos de edição era o seu caráter não-destrutivo (MURCH, 2004, p. 87). Hoje os sistemas mecânicos soam como limitadores da ação do montador, que deveria pensar como em um jogo de xadrez, antecipando movimentos e resultados, pois cada corte resultaria na destruição parcial do trecho de filme usado. Outra consequência da montagem destrutiva era a limitação do número de versões de uma edição. Devido à quantidade limitada de cópias que o montador tinha disponível de cada rolo filmado, só poderia existir uma versão do filme em edição, pois, para produzir uma nova versão do corte, era necessário destruir a versão atual, separando as cenas e recolocando-as no lugar desejado.

Nos sistemas eletrônicos, surgiu a possibilidade de fazer cópias infinitas do mesmo trecho sem alterar o filme original, uma vez que a imagem manipulada era uma versão digital ou virtual do material bruto filmado. Até a década de 2010, os filmes continuavam sendo produzidos em película de 35mm e enviados à ilha de edição em fitas magnéticas ou em HD`s com o material telecinado, ou seja, as imagens eram escaneadas em baixa resolução e arquivadas em formato digital. A seguir, o material era importado, pelos assistentes e

aprendizes, para o sistema de edição escolhido. O material bruto então ficava disponível para ser acessado pelo montador. Ao final do processo de edição, o sistema fornecia um arquivo chamado EDL - *Editing Decision List*⁶⁵ (MURCH, 2004, p. 84). Esse arquivo era enviado ao laboratório que recuperava nos negativos originais os planos usados e remontava o filme na película positivada e, por fim, eram produzidas as cópias para veiculação.

O advento da edição eletrônica ou digital combinou a lógica do processamento das informações em banco de dados com a "virtualização" das imagens em movimento.

(...) o termo "virtual" é particularmente adequado: ele não designa 'o que não existe' (como a acepção corrente atual), mas 'o que poderia existir'. (...) 'Procura-se então o acorde, mais do que o *raccord*' declara de forma feliz a montadora Elisabeth Gasquet, 'apesar de não ser proibido procurar a estridência'. (AMIEL, 2007, p. 114)

Outra mudança radical trazida pela edição eletrônica-digital foi a possibilidade de se pensar a composição da edição de forma vertical (MURCH, 2004, p. 135). Nos sistemas analógicos, só existia uma possibilidade de saída: um trecho de película colada em outro trecho de forma horizontal e contínua. Já na edição não-linear, não há limite para quantidade de trilhas, tanto de vídeo como de áudio, além da possibilidade de reenquadramento de planos à distância de alguns cliques. Essa mudança promoveu mais uma vez o aumento exponencial nas possíveis versões de um mesmo corte.

Com o advento de câmeras digitais de alta qualidade que utilizam cartões de memória de armazenamento digital muito mais baratos e de enorme capacidade de armazenamento perdeu-se qualquer pudor na captação de imagem e som. Nesse ponto, ignora-se o conhecimento adquirido até então com a ilusão de que a inserção de uma nova tecnologia faria tábula rasa do passado.

Hoje os computadores usados para montagem audiovisual são capazes de processar as imagens produzidas (teoricamente) sem nenhuma conversão, ou seja, além das cópias de backup, não é mais necessário "telecinar" ou converter o material bruto para outro formato para que o montador tenha acesso a todo material bruto produzido pelo filme. Essa possibilidade gera uma falsa sensação de que o trabalho do(a) editor(a) estaria facilitado. Mas qual é o trabalho do montador de documentário?

Em resumo, há 3 etapas, para montagem de um documentário: visionamento, seleção e a montagem propriamente dita. Cada montador desenvolve sua própria metodologia, assim como cada filme exige a adaptação de uma metodologia para melhor atender a necessidade de cada filme e diretor.

⁶⁵ Lista de decisões da edição

3.1 Ver e ouvir o material

Walter Murch sugeriu, fazendo alusão ao filme *Apocalypse Now* (1979), que a primeira visão do material bruto de um filme é como se o montador estivesse no meio de uma selva vietnamita abrindo caminho com um facão, na esperança de achar um rio que indicasse um possível caminho (MURCH, 2004, p. 14).

Em entrevista para o podcast "O Arquipélago", a montadora carioca Jordana Berg comentou a mudança da tecnologia de montagem linear para não-linear com a entrada dos computadores nas salas de montagem:

Quando eu comecei era U-Matic, linear. (...) E aí depois entrou o não-linear, eu comecei pelo Avid, eu morava na França (...) lá aconteceu um processo engraçado que entrou o não linear, todo mundo se jogou no computador, tipo, "Uau!". E os filmes começaram a sair muito rápido e muito errados, sem digestão. E aí eles falaram "Não, isso aqui é horrível, não queremos, vamos voltar para a Moviola!" (...) como se na Moviola fosse lugar que o filme saia bom, e aos poucos eles foram entendendo que não devia se perder o processo de digestão porque a máquina era rápida ou porque ela permitia fazer várias versões de maneira muito simples. Então, começou a ter uma espécie de adaptação do sistema interno nosso, que não tem a ver com nenhum equipamento, com a modernidade, e tal... (BERG, 2019)

Esse relato ilustra a falsa impressão de que os computadores, por serem mais rápidos seriam mais eficientes, tornaram o trabalho do montador dispensável. Jordana apontou que o processo de "digestão" de um filme deve ser respeitado independentemente do equipamento ou software de edição. Nesse sentido, mesmo com computadores rápidos o suficiente para gerenciar milhares de horas de material bruto, a montagem de documentários continua tendo um caráter artesanal. Esse é o trabalho do montador. Processo repetitivo e solitário, como a tecelagem, a escultura ou a costura. O caráter artesanal da montagem documental se tornou ainda mais presente nos sistemas de edição não-linear na medida em que, além da enorme quantidade de material bruto, as possibilidades de intervenção na imagem se multiplicaram.

O processo de captação e finalização digital abriu e vem ampliando sem parar as possibilidades de intervenção na imagem, impensáveis nos tempos do negativo. Não me refiro a efeitos mirabolantes claramente identificáveis, mas a intervenções que o espectador nem percebe. A simples alteração de um enquadramento, a colocação ou eliminação de elementos em cena, a composição de uma imagem usando outras duas ou três, tudo isso, que encontra solução simples com os recursos digitais, não para de alterar o olhar do montador, que avalia, escolhe, descarta e pode recriar uma imagem. Penso nisso apenas como mudanças, sabendo que estamos perdendo e ganhando o tempo todo. (VASCONCELLOS, 2015, p. 38-39)

A fim de ilustrar a astronômica quantidade de decisões que precisavam ser tomadas durante o processo de edição de um filme de ficção, Walter Murch (2004) exemplificou o número de combinações possíveis com uma fórmula: $C = (e \times n!) - 1$, onde "C" é o número mínimo das diferentes maneiras de se montar uma sequência usando-se "n", todos os planos

No cinema documentário contemporâneo, não há qualquer limitação quanto à qualidade do arquivo audiovisual, formato ou janela. Essa capacidade plástica da mídia digital coloca o montador no centro das decisões a serem tomadas. Se no cinema direto dos anos 60 a montagem estava "proibida" (BAZIN, 1991, p. 62), hoje a montagem é protagonista, mesmo que às vezes invisível, do fazer documental.

Em 2015, a *edt.* (Associação de Profissionais da Edição Audiovisual) produziu uma mostra de cinema exibida na Caixa Cultural do Rio de Janeiro intitulada "Cinema de montagem". Além da exibição dos filmes, as organizadoras produziram um catálogo com textos de 15 montadores brasileiros. O primeiro texto foi assinado por uma montadora anônima e registrou, como em um diário, de forma leve e divertida, o dia-a-dia da montagem de um documentário. Nesse curto texto, era possível identificar sentimentos comuns a quase qualquer montador, seja de documentário ou ficção, como a insegurança ao se deparar com um material bruto que não correspondia ao descrito pelo diretor, assim como as inúmeras tentativas de achar um roteiro que melhor contasse a história que foi pensada e principalmente a solidão de boa parte do trabalho de montagem.

Começando a ver... hummm não sei por que, sempre que estou nessa etapa, o tempo não anda. Me disperso a cada 10 minutos. Não é que o material não seja interessante. É que no resto do planeta tem muita coisa acontecendo. Ok, vou desligar o e-mail e o Facebook. E o celular vou colocar na outra sala. Entrevistas. Muitas entrevistas. Milhares de entrevistas. (MONTADORA ANÔNIMA, 2015, p. 27)

A etapa de visionamento do material pode ser angustiante, dependendo do tipo ou mesmo da ausência de método do diretor, como se sentar em um banco na praça e olhar, durante horas, dias, semanas, tudo o que a vista fosse capaz de alcançar. Em geral, o montador percorria todo o material bruto sozinho, como uma pesquisadora nos arquivos da Bastilha, fazendo anotações sobre as primeiras impressões e organizando o material a fim de torná-lo mais acessível para o resto da montagem. Dependendo do tipo de produção e principalmente do orçamento, haveria um ou dois assistentes que auxiliavam o montador nessa etapa de reconhecimento do material bruto. Um relato comum entre montadores é que a cada novo filme que se inicia, a sensação é de insegurança frente ao desafio de dominar uma quantidade de material bruto que de início parece impossível de ser conquistada.

Ao descrever o processo de pesquisa dos arquivos da Bastilha, Arlete Farge, em "O sabor do arquivo" (1989), apresentou-se como uma frutífera alegoria para o processo de montagem. O primeiro visionamento do material bruto requereria atenção, paciência e punhos fortes.

O sabor do arquivo passa por esse gesto artesão, lento e pouco rentável (...). Sem pensar muito nisso. E pensando o tempo todo. Como se a mão, ao fazê-lo, permitisse

ao espírito ser simultaneamente cúmplice e estranho ao tempo e a essas mulheres e homens que vão se revelando. (...) Isso toma muito tempo e às vezes faz mal ao ombro, provocando estiramento no pescoço; mas ajuda a descobrir o sentido. (FARGE, 1989, p. 23)

Farge descreveu a sala fria, escura e silenciosa dos arquivos e as intermináveis estantes de papéis que deveriam ser delicadamente manipulados. Essa descrição não se diferenciava da sensação de trabalhar em uma sala de edição, seja com uma moviola, uma VBE ou um computador no centro da sala. A diferença é que a moviola, esta sim, era muito mais barulhenta. Se o material bruto de "O processo" (2018) de Maria Augusta Ramos, filmado em digital e montado por Karen Akerman, totalizando 450 horas de material bruto⁶⁶, fosse convertido para película 35mm, teríamos aproximadamente 800.000 metros de filme⁶⁷, para serem assistidos, organizados e montados.

Apesar de, na edição digital, o arquivo poder ser livremente manipulado sem ser danificado, os softwares de edição digital exigem atenção redobrada no que diz respeito à organização dos arquivos. Todo montador tem pelo menos uma história de perda de dias de trabalho devido a projetos ou material bruto corrompido.

Mas há uma grande vantagem dos suportes digitais em relação aos suportes físicos: o *backup*. O *backup* é a cópia, em geral três cópias, em diferentes lugares de todo material bruto. Com a hegemonia do arquivamento digital de mídias audiovisuais, surgiu no processo de finalização de um filme uma nova função: o produtor de finalização ou finalizador. O finalizador é um profissional que conhece os meandros técnicos e é capaz de administrar diversos setores da produção audiovisual e garantir a segurança das mídias, ou seja, o *backup*.

O *backup* é feito em hds, servidores ou RAID⁶⁸. Há sem dúvida uma materialidade do arquivo digital. Apesar de ocupar um espaço físico menor, essa materialidade exige de seus guardiães, os assistentes de edição e os finalizadores, conhecimentos técnicos tão específicos quanto o arquivamento de películas, mini dvs ou betacams.

Em junho de 2010., um e-mail assinado por Fernando Meirelles, diretor de "Cidade de Deus" (2002) e "O jardineiro fiel" (2005), e sócio da O2, uma das maiores produtoras de audiovisual da América Latina, circulou em listas e fóruns de profissionais do audiovisual brasileiro (ANEXO A). O e-mail começou citando a quantidade de arquivo digital que a produtora possuía e descrevia um método que deveria ser implementado de forma imediata em todos os *sets* da produtora. Na época, os servidores da produtora tiveram que lidar com um

⁶⁶ Karen Akerman em entrevista para a página de divulgação do filme "O Processo" (2018) de Maria Augusta Ramos. <<https://www.facebook.com/watch/?v=442951106164189>>

⁶⁷ TABELA DE CONVERSÃO, BITOLA 35mm, A 24 QUADROS POR SEGUNDO, disponível em <https://abcine.org.br/uploads/pdf/tabela_conversao_35mm.pdf>

⁶⁸ "Redundant Array of Inexpensive Drives" (Conjunto Redundante de Discos Baratos)

*petabyte*⁶⁹ de arquivos digitais e ainda faltava memória disponível. Em 2010, as câmeras digitais tinham chegado ao patamar de preço, qualidade e confiabilidade muito aguardado pelos profissionais do audiovisual, porém ficou de fora da conta o tempo e os profissionais necessários na finalização dos produtos digitais. Na euforia de uma nova tecnologia, os profissionais do set tinham muito mais câmeras a sua disposição e a impressão de que podiam filmar à vontade, já que os metros de película não estavam mais no orçamento. Porém, o custo que o set deixou ter no orçamento com digital passou a ser todo da finalização em forma de mídias (HD's) para arquivamento e tempo de computadores e profissionais. Segundo o e-mail de Meirelles, para digitalizar o material filmado, era necessário três vezes mais tempo do que a telecinagem, uma vez que os sets estavam gravando dezesseis vezes mais material do que em película e os montadores estavam trabalhando muito mais e fazendo filmes piores, “pois gastam 90% do seu tempo jogando fora o lixo e apenas 10% montando (...) Filmagem é uma coisa, pescaria é outra”, diz Meirelles.

Meirelles então propôs uma série de pequenas mudanças de atitude durante a filmagem que nada mais eram do que retomar a metodologia de trabalho da película. Por exemplo, Meirelles sugeriu que o diretor passasse a dizer “loga essa” no final do take que funcionou, no lugar de “copia essa”, usado no tempo da película. “Esse é o momento mágico que vai fazer toda a diferença no volume que chegará ao montador.” diz Meirelles. Já nessa época, havia a figura do “Logger”, que é uma mistura de assistente de direção⁷⁰ com assistente de montagem. O logger se tornou responsável pelo descarregamento dos cartões de memória, backup e uma primeira organização do material bruto ainda no set de filmagem. Meirelles sugeriu que o logger fizesse uma pré-seleção a partir de apontamentos do assistente de direção, do próprio diretor e do continuísta, indicando quais takes deveriam seguir para a montagem, ou seja, seriam convertidos ou digitalizados e organizados pelos assistentes de edição, deixando o restante do material em formato não convertido para ser acessado em caso de problemas graves.

Outro pedido que consta no e-mail de Meirelles é a volta da claquete. A claquete surgiu como forma de marcar o tempo, enviando a mesma informação para o som e a imagem. Na época da película, o método comum na maioria dos sets era o seguinte:

⁶⁹ Um *petabyte* equivale a mil e vinte e quatro *terabytes*.

⁷⁰ Nas filmagens em película, o segundo ou o terceiro assistente (dependendo do tamanho da produção) era responsável por carregar e descarregar os chassis, organizar e guardar os rolos de película filmados.

- 1- O assistente de câmera com a claquete na mão, em foco, lia em voz alta as informações relevantes da tomada: nome do filme, número ou breve descrição da cena, número da tomada e quantidade de câmeras (se necessário).
- 2- Fechava a claquete de forma rápida sem abri-la novamente e saía de cena. Na falta de uma claquete, uma batida de mão resolvia o problema.

Seguindo essa fórmula, era possível sincronizar de forma simples e rápida a imagem e o som, pois a batida da claquete ou da mão durava um frame de vídeo e gerava um pico de som visível na “waveform” de som. Nesse contexto, bastava ao assistente de edição achar e juntar esses dois frames e o material estava em sincronia. Quando passamos a usar o formato digital, tanto de vídeo quanto de áudio, surgiram também programas especializados que sincronizavam imagem e som a partir da comparação da “waveform” do som gravado na câmera e a do som gravado pelo técnico de som direto. Novamente criou-se uma falsa sensação de que o trabalho do montador e dos assistentes estaria facilitado pela tecnologia e a claquete havia se tornado desnecessária. Todavia, na maioria das vezes, o som gravado pela câmera era muito ruim, pois estava longe do emissor ou fora gravado sem a devida modulação de som (estourado), ou mesmo durante a correria do set nem mesmo ser gravado. Ou seja, o assistente de edição precisaria fazer leitura labial para conseguir sincronizar o som com o vídeo no caso da ausência da claquete.

Mais de 10 anos se passaram desde o e-mail de Meirelles. “O método” realmente foi sendo usado, discutido e aperfeiçoado ao longo dos anos. Cada produtora ou editor(a) criou o seu próprio método, mas o mais importante foram os profissionais do set que voltaram a utilizar procedimentos que nunca deveriam ter deixado de usar. Entretanto, essas mudanças de atitude não foram suficientes para diminuir a quantidade de horas de material bruto que chegam à ilha de edição por uma série de motivos.

Em primeiro lugar, “O método” de Meirelles foi escrito pensando em sets de ficção e publicidade que contam com primeiro, segundo e, dependendo do tamanho da produção, terceiro assistente de direção, além de dois ou três assistentes de câmera. Cada um deles com uma função clara e indispensável para o bom funcionamento do set de filmagem. Além desses assistentes, na maioria do set há a figura da continuísta, a profissional que geralmente está ligada à direção e é responsável por anotar todos os detalhes da filmagem para garantir a harmonia entre os planos na montagem, além de ser a pessoa que preenche e bate a claquete. Nos documentários, em geral, há no máximo um assistente de direção, responsável por garantir que o filme aconteça, desde assegurar que outras pessoas não entrem em cena até em alguns casos cumprir a função de logger. Enfim, por terem um orçamento menor que o filme

de ficção, os documentários acabam gerando muito mais material, pois, além de contarem com os imprevistos, não possuem profissionais suficiente para garantir um maior controle sobre o que é filmado.

Outro aspecto importante para geração de grande quantidade de material é de ordem estética. Em documentário, em geral, estamos lidando com não atores, assim o tempo de entrar e sair de certa história ou emoção não é tão rápida quanto a habilidade elaborada durante anos pelos atores. Nesse sentido, em alguns casos, é necessário que se filme horas e horas de imagens aparentemente inúteis para que alguns minutos de arrebatamento aconteçam. Desse modo, o cinema digital proporciona a estrutura técnica necessária para se atingir esse arrebatamento.

Há ainda um novo agravante para o aumento de material bruto na ilha de edição: a internet. Hoje é possível fazer pesquisas em bancos de imagens e arquivos ao redor do mundo e inseri-lo de forma bastante rápida na versão do filme em edição. Antes era necessário contratar um pesquisador e esperar algumas semanas para se ter algum retorno do material e, dependendo de onde o material de arquivo estivesse, esse processo poderia demorar mais alguns meses. Não à toa há um renovado interesse em filmes de arquivo, tanto da parte dos produtores e diretores quanto de festivais e pesquisas acadêmicas.

Para navegar nessas infinitas horas de material, é imprescindível a presença de pelo menos um assistente de edição. Durante a edição em película, o(a) assistente de montagem era responsável por sincronizar todo o material assim como organizar e auxiliar o(a) montador(a) na busca de trechos específicos solicitados por ele(a). Cabia ao assistente, por exemplo, garantir uma certa limpeza da sala ao final do dia, reunindo frames perdidos ou trechos descartados em um espaço chamado de “trim bin” ou banheira. Nesse espaço paravam todos os pequenos trechos e quadros que eram momentaneamente descartados, mas poderiam eventualmente ter nova serventia. Também cabia ao assistente finalizar alguns cortes deixados pelo caminho na pressa de produzir uma ideia, além de manter contato com o laboratório e o produtor para produção de novas cópias de trabalho. Nesse cenário, o assistente de edição participava ativamente do processo de montagem, acompanhando ombro a ombro o trabalho do montador e se tornando um pupilo dele, dando palpites na montagem e aprendendo com alguém com mais tempo de profissão, mantendo um ciclo de formação de novos profissionais versados em metodologias praticadas durante muitos anos.

Hoje em dia, com a total virtualização do trabalho, os assistentes, em geral, trabalham ou em outra ilha ou na mesma ilha que o montador, mas no contraturno, ou seja, de manhã bem cedo ou de madrugada. Esse hábito já cria uma distância física entre o assistente e o

montador praticamente inviabilizando o convívio e o aprendizado como acontecia nas ilhas analógicas. Nelas o assistente passou a ser responsável por uma série de atividades técnicas e resolução de problemas, como conversão entre diferentes *codecs*, arquivos deteriorados, ausência de claquetes ou mesmo som guia, etc. Em alguns filmes, o assistente de edição é responsável pelo gerenciamento do recebimento do material bruto, assim como exportação, envio e gerenciamento das equipes de finalização de som e imagem⁷¹. Em outros, o assistente é o único de toda a equipe do filme que vê todo o material produzido, pois cabe a ele “limpar” o material a fim de deixá-lo mais “consumível” para o montador.

Ultimamente há uma reclamação recorrente dos montadores que não conhecem seus assistentes, o que causa certa falta de confiança, pois não parece possível que os montadores criam na escolha do assistente, sem o conhecer. Pensando nisso, alguns estão contratando assistente com pouca experiência a fim de treiná-los e transferindo o custo para os contratantes.

Outra prática que tem se tornado recorrente nas produções documentais com muito material bruto é a figura da “montagem adicional” ou “montador de primeiro corte”, isto é, um montador com alguma experiência de montagem vê todo o material bruto e produz um primeiro corte seguindo as diretrizes do montador e da direção, agilizando sensivelmente a etapa da montagem e garantindo ao montador checar o material com o olhar mais atento, menos cansado pelo interminável material bruto.

Sob essa ótica, os profissionais da edição estão tentando se acomodar à enxurrada de material bruto que chega à ilha de edição, o que não é uma questão somente brasileira. Recentemente, em uma reunião da TEMPO (*Federation of Film Editors Associations*), que

71 Hoje em dia já está mais comum a presença de um produtor de finalização e seus assistentes que ficam responsáveis em gerenciar esta parte.

agrega várias associações de editores ao redor do mundo⁷², durante o Festival IDFA (*International Documentary Film Festival Amsterdam*) em 2021, Anna Fabini, representante da associação de editores alemã (BFS), leu um relato (ANEXO B) produzido pela sua associação sobre as condições de trabalho dos editores de documentário. Segundo o relato, editores estão sendo contratados para montar um filme de longa metragem com mais de 200 horas de material bruto entre 12 e 15 semanas. A partir de questionários, editores de documentários perceberam, assim como Meirelles, que a grande quantidade de material que chega à ilha e o pouco tempo disponível para edição impacta na qualidade tanto do trabalho quanto da qualidade de vida do editor. O grupo chegou à conclusão de que: não é possível ver mais de 5 horas de material bruto por dia de trabalho de 8 horas, o que leva aproximadamente 8 semanas para ver 200 horas de material bruto; editores estão sendo obrigados a entregar um filme que não consideram pronto ou trabalhar de graça para terminá-lo. No entanto, ao contrário da atitude dos produtores, os dados coletados pelo grupo demonstram que quanto maior o tempo dado ao editor, mais bem sucedido é o filme, ganhando prêmios em festivais e/ou tendo melhor desempenho nas bilheterias (*box office*). “Our data proves that investing time and money into longer editing periods guarantees more quality to the final film.”⁷³

Desse modo, quando se trata de documentário, o tempo de visualização e decantação do material bruto é diretamente proporcional à qualidade deste filme. Mesmo em filmes que tenham roteiro, há algo na construção do documentário que pertence ao espaço da ilha de edição e à habilidade de seu montador.

72 Lista de associações que fazem parte da TEMPO: AEA - Austrian Editors Association (Austria); AFS - Asociace Filmových Střiháčů a Střiháček z. s. (Czech Republic); AMC - Associazione Montaggio Cinematografico e Televisivo (Italy); AMC - Associação dos Montadores de Cinema (Brazil); AMAE - Asociación de Montadores Audiovisuales de España (Spain); AMMAC - The Catalan Audiovisual Editors Association (Spain); BE Montage - Association of Belgian Editors (Belgium); BFE - British Film Editors (United Kingdom); BFS - Bundesverband Filmschnitt Editor e.V. (Germany); CCE - Canadian Cinema Editors - Les Monteurs de Cinema Canadien; Dansk Filmklipperselskab - Society of Danish Film Editors (Denmark); ECCA - Editores Cinematográficos Colombianos Asociados (Colombia); EDA - Asociación Argentina de Editores Audiovisuales (Argentina); EDT - Associação de Profissionais de Edição Audiovisual (Brazil); FCE - Finnish Cinema Editors (Finland); HSE - Hungarian Society of Film and Video Editors (Hungary); EGIL - Israel Editors Guild (Israel); KUDA - Kurgucular Dayanışması (Turkey); LMA - Les Monteurs Associés (France); NCE - Nederlandse Vereniging van Cinema-Editors (The Netherlands); NFK - Norske Filmklippere (Norway); PSM - Polskie Stowarzyszenie Montażystów (Poland); SAE - Sociedad Argentina de Editores Audiovisuales (Argentina); SAGE - The South African Guild of Editors (South Africa); SCEV - La Sociedad Cinematográfica de Editores de Venezuela; SSFV - Schweizer Syndikat Film und Video (Switzerland); SFK - Föreningen Sveriges Filmklippare (Sweden)

⁷³ Nossos dados comprovam que investir tempo e dinheiro em períodos de edição mais longos garante mais qualidade ao filme final. (Tradução Livre)

3.2 Escolher

Na segunda etapa do processo de montagem, a seleção do material bruto, os montadores de documentários podem ser comparados aos arcontes gregos citados por Derrida em "Mal de Arquivo" (2001). Os arcontes eram, além de guardiões, aqueles que tinham o poder de interpretar os arquivos (DERRIDA, 2001, p. 13). Assim como o *arkhê*, o material bruto necessita de uma morada (DERRIDA, 2001, p. 11), a ilha de edição, a fim de se "demorarem" (idealmente) pelo tempo necessário para serem ingeridos, digeridos e regurgitados na forma de sequências que produzam os efeitos desejados no espectador. Imbuído do "poder arcôntico, que concentra também as funções de unificação, identificação, classificação" (DERRIDA, 2001, p. 13-14), o montador de documentário e o diretor ficam responsáveis por criar a lei ou prisão, como dizia Eduardo Coutinho, que norteará a feitura do filme.

Às vezes, essas regras são estabelecidas antes das filmagens, já no argumento do filme, como "Jogo de cena" (2007) de Eduardo Coutinho. A primeira imagem que surge na tela é um recorte de jornal em que se lê: "Se você é mulher com mais de 18 anos, moradora do Rio de Janeiro, tem histórias para contar e quer participar de um teste para um filme documentário, procure-nos". A partir desse anúncio, Coutinho estabelece o que a princípio parece ser uma regra clara e generalizante do filme: mulheres contam suas histórias. Entretanto, a segunda personagem que se senta no palco de um teatro vazio é uma conhecida atriz, Andrea Beltrão. Ao longo da sucessão de atrizes e não-atrizes que contam histórias que não se sabe se são delas ou de outras pessoas, a regra do filme se revela: "percebemos que, como diz Berg em suas anotações, "(...) 'a regra do jogo no caso deste filme é exatamente confundir qual é a regra'" (ALTMANN e BACAL, 2017, p. 35-36). Cabe então à montagem de Jordana Berg acentuar o caráter disruptivo do filme.

Maria Augusta Ramos, por outro lado, desenvolveu ao longo dos seus filmes de cinema direto algumas "prisões" para a montagem, como, por exemplo: nenhum dos filmados olha para câmera, não há qualquer imagem ou referência à equipe de filmagem e pouca ou nenhuma interferência de som não-diegético. Entende-se, dessa forma que montar documentário é uma tentativa quase sempre frustrada de organizar o mundo.

Filmar os homens reais no mundo real significa estar às voltas com a desordem das vidas, com o indecível dos acontecimentos do mundo com aquilo que do real se obstina em enganar as previsões. Impossibilidade do roteiro. Necessidade do documentário. (COMOLLI, 2008, p. 176)

Antes do advento do videotape e principalmente do digital, a etapa de visionamento e seleção de material bruto eram distintas. Hoje, com o aumento da quantidade de horas do material bruto, o montador deve ser corajoso o suficiente para eliminar boa parte dele a fim de torná-lo navegável.

Antigamente quando o material era menor, às vezes eu pegava filme de 20 horas, eu conseguia ver o filme duas vezes, o material bruto. Eu sentava e via o material sem anotar, tomando um suquinho e eu recebia aquele material de uma maneira muito dérmica, epidérmica... E aí depois eu já tinha um pouco absorvido aquilo, eu via de novo marcando, escolhendo e fazendo anotações. Hoje em dia eu mal consigo ver uma vez, né? Por que o material tem 200 horas, 300 horas, 500 horas. Eu já trabalhei com material de 700 horas, de 2000 horas. Então assim, eu fiz as contas e eu levo aproximadamente uma semana para ver 20 a 25 horas, ou seja, mais ou menos o que eu acho, para você ver 5 horas por dia você leva 8, 9 horas. Rever um pouquinho, voltar, pensar... Então, para ver material bruto, eu fiz uma conta, baseado na minha experiência, e eu levo aproximadamente uma semana para ver entre 20 e 25 horas. E isso já é bem pesado! Já é assim no limite! Ou seja, 100 de material leva um mês para ver, 4 semanas. Ou seja, um filme de 700 horas leva 7 meses para você ver o material, entendeu? (BERG, 2019)

Como transformar 700 horas de material bruto em um filme de menos de duas horas? Como saber o que é importante para o filme, sendo que, na maioria das vezes, o material bruto na sua integridade só será visto uma vez por uma única pessoa, o montador?

Primeiro é preciso, junto ao diretor, diagnosticar qual o tema do filme. Para além do assunto, ele delimita quais sequências são úteis ou não para seleção. Por exemplo: "Estou me guardando para quando o carnaval chegar" (2019), de Marcelo Gomes, é sobre a cidade de Toritama e seus habitantes, mas seu tema é a precarização do trabalho; "Chão" (2019), de Camila Freitas, é sobre o Movimento dos Sem Terra (MST), mas seu tema é a resiliência. Achar esse tema, esse recorte demanda tempo e pesquisa.

Esse é o poder da montagem no documentário: a partir de imagens e sons captados no tempo histórico, transformá-las em versões concentradas e concatenadas de forma a produzir o efeito desejado no espectador. Cabe ao montador ser o primeiro espectador dessas imagens e, apesar de revê-las incontáveis vezes, guardar a memória de seu efeito ao vê-las pela primeira vez.

Sendo o montador o primeiro espectador, cabe a ele identificar, selecionar e organizar os trechos de material audiovisual capazes de produzir essas faíscas. Como sugere Giba Assis Brasil (2015), o montador pode ser comparado a um escultor e, de acordo com o tipo de filme, a metáfora muda de matéria prima:

Documentários que seguem um único personagem em situações diferentes, ou vários personagens numa situação única, ou uma série de depoimentos sobre um tema, ou tudo isso combinado em diversas proporções, são argila: a montagem parece mais

"manual" do que "por instrumentos", os blocos de sentido vão se formando aos poucos, a estrutura final é mais inventada do que descoberta, a pré-visualização do todo não é tão importante quanto o processo quase infinito de tentativa e erro na combinação das partes. (BRASIL, 2015, p. 55)

Imagens documentais, mesmo que montadas no mesmo tempo histórico em que são filmadas, contêm o mesmo mistério a que se refere Catherine Russell (2018, p. 9) sobre as imagens de arquivo: é preciso que o montador desperte essas imagens e sons a fim de torná-las potentes e emocionalmente engajantes para o espectador.

Images and sounds are recordings that engage the senses, documents that are mysterious and secretive until their energies are released in flashes of recognition. Moving image artists are those who create these sparks, which only occur in the presence of the viewer.⁷⁴ (RUSSELL, 2018, p. 9)

As tecnologias de produção e principalmente de montagem dizem muito sobre o que o filme virá a ser. A partir dos anos 90, com o advento do videotape, o cinema direto ganha força, pois o videotape e, mais tarde, o arquivamento de imagens digitais, aumentam exponencialmente a possibilidade de duração de um único plano, assim como a edição não-linear e os sistemas de montagem não destrutivos também aumentam exponencialmente as possibilidades de intervenção nos planos filmados. A princípio essa quantidade excessiva de material bruto somadas às possibilidades de intervenção na imagem proporcionadas pelos sistemas de edição digital pode se apresentar como um empecilho à produção documental ou a uma prática que deve ser remediada, ao menos inibida. Porém, para o documentário, uma grande quantidade de material bruto pode ser fértil e quiçá estimulada.

Mas eu não sei se eu seria uma pessoa quealaria "filme menos", claro que "pensem o máximo possível para filmar", tal..., mas a montagem ela nasce do excesso, de uma certa maneira. (...) por exemplo, se você tá fazendo um filme de cinema direto, de observação, que você precisa ter o tempo a seu favor para que as coisas aconteçam, e você não vai ter nenhum tipo de ajuda, de off, de crédito, de entrevista, você só tem a cena em si. Então você tem que esperar ela acontecer, e às vezes demora, tem mil fatores para essa cena acontecer (...) não tem como tentar controlar ou enquadrar a realidade a sua necessidade de material bruto. (BERG, 2019)

Portanto o que parece excesso ou mesmo exagero nas mãos de um montador experiente pode se tornar terra fértil para grandes histórias. A grande quantidade de material bruto que deságua na ilha de edição amplia o caráter artesanal da montagem e coloca o montador como protagonista na produção de sentido no documentário. Para tal, é necessário tempo para um mergulho profundo no universo do material bruto a fim de que essas imagens possam ser vistas, organizadas, "digeridas" e regurgitadas em forma de cenas, sequências e histórias que proporcionem o engajamento do público. Construir o tempo e o espaço cinematográfico demora e exige dedicação e boa memória.

⁷⁴ Imagens e sons são gravações que envolvem os sentidos, documentos que são misteriosos e secretos até que suas energias sejam liberadas em flashes de reconhecimento. Artistas de imagem em movimento são aqueles que criam essas faíscas, que só ocorrem na presença do espectador. (Tradução Livre)

No final de 2021, a “ADE” (The Alliance of Documentary Editors) lançou um manifesto chamado “Guide for Documentary Edit Schedules” (Guia para cronogramas de edição de documentário) visando estabelecer “humane working hours⁷⁵”. O guia define o trabalho do(a) editor(a) de documentário como cerne criativo e também de escrita do documentário. Deve ter mais tempo de cronograma do que os trabalhos de ficção e realities shows, pois editar documentários é um processo exploratório que em última análise descobre a história central do projeto. O guia também faz sugestões no sentido de melhorar a qualidade de vida do(a) editor(a) de documentários como, por exemplo, a participação do(a) editor(a) em reuniões de pré-produção, o início do trabalho do assistente de edição alguns meses antes do(a) editor(a) e sugere uma média de seis meses para um filme de uma hora ou 9 meses para um filme de 90 minutos (KILKENNY, 2021).

Harun Farocki demonstra essa capacidade de manipulação temporal de forma prática sobre o cotidiano de uma ilha.

Video editing is usually done while sitting in front of two monitors. One monitor shows the already edited material, and the other monitor raw material, which the videomaker may or may not add to the work-in-progress. He or she becomes accustomed to thinking of two images at the same time, rather than sequentially.
⁷⁶(SILVERMAN; FAROCKI, 1998, p. 142)

Nesse seguimento, o(a) montador(a) é uma pessoa capaz de pensar em dois tempos: o presente e o futuro. Como um jogador de xadrez, conforme citado anteriormente, o montador é o profissional que vasculha longas horas de imagens em busca da próxima imagem pertinente para continuar uma narrativa nem sempre linear.

O verdadeiro “gesto filmico” (o que há de realmente revolucionário no cinema) não é a experiência espectral, mas sim o ato de cortar e colar. (...) É na possível não-linearidade do filme que repousa sua inovação. Enquanto mensagens lineares são lidas e interpretadas conceitualmente, o discurso do filme é decifrado por meio da imaginação. (FELINTO, 2020, p. 125-126)

Para tal, cada montador desenvolve uma metodologia própria que varia de filme para filme e de software para software. O Final Cut atual, por exemplo, tem sua biblioteca de imagens baseado em palavras ou hashtags, sendo possível nomear um trecho ou mesmo um frame do material bruto com uma série de palavras ou termos, tornando-o “buscável”, ou seja, a partir dessa classificação por palavras, é possível buscar um trecho do arquivo audiovisual por palavras. Sob esse prisma, caso o(a) editor(a) escolha usar este software, sua organização deverá seguir a lógica de um banco de dados baseado em palavras.

⁷⁵ Horas de trabalho humanas (Tradução Livre)

⁷⁶ A edição em vídeo geralmente é feita na frente de dois monitores. Um monitor mostra o material já editado, e o outro monitora o material bruto, que o editor pode ou não adicionar ao trabalho em andamento. Ele ou ela se acostuma a pensar em duas imagens ao mesmo tempo, em vez de sequencialmente. (Tradução Livre)

Há também montadores que preferem a organização por timelines cronológicas. Cada diária é colocada de forma cronológica (como foi filmada) em uma timeline e, em seguida, limpa, ou seja, o material é visualizado e todas as partes desinteressantes são eliminadas. Aqui está a grande vantagem da edição digital não-destrutiva, uma vez que, caso se mude de ideia, basta recuperar o material completo com o apertar de um botão.

O material organizado linearmente por timeline dá ao editor(a) a capacidade de se relacionar com o material da mesma forma que o diretor, ou seja, de forma cronológica e, depois da fase de visualização e seleção, ir aos poucos quebrando essa cronologia da filmagem e reorganizando o filme de forma que funcione melhor para a narrativa. Já os filmes organizados como banco de dados, como no caso do Final Cut, o material bruto é catalogado no formato de uma tabela, isto é, de forma bidimensional, já que o eixo vertical corresponde ao clipe gerado na filmagem, o eixo horizontal corresponde à duração deste clipe e as células são as porções de determinado clipe que podem ser rejeitadas, selecionadas ou catalogadas com palavras chaves. Essa forma de organização e seleção coloca o material bruto muito mais acessível ao editor(a) agilizando consideravelmente o processo de trabalho.

Nesse âmbito, depois desta primeira fase de seleção e organização do material bruto, seja de forma cronológica e/ou por assunto, vem a parte da montagem ou da costura propriamente dita.

3.3 A costura ou a montagem propriamente dita

Como explorado anteriormente, o conceito de “sutura” é usado por teóricos da montagem para se referir ao conjunto de técnicas usadas no cinema clássico, especialmente nos filmes de ficção, com o objetivo de escamotear a fragmentação e a descontinuidade do material bruto. É a partir da “sutura” que a diegese é construída, visto que a “geografia criativa” é lapidada de forma a não exibir suas diferenças, e o campo passa a ser contracampo e vice-versa. Todavia, o termo “sutura” parece um pouco inadequado quando se trata de filmes documentários, em especial os contemporâneos. Por isso, a adaptação do conceito de sutura ao termo “costura”, que nomeia este trabalho.

Assim como a “sutura”, a costura junta diferentes unidades com o objetivo de construir uma nova unidade, e essas novas unidades em outras unidades, em uma cadeia linear que toma toda a duração do filme. A diferença está na exibição dessa junção. Enquanto a “sutura” se pretende invisível, a costura se pretende visível exatamente como a costura de

uma roupa. É claro que o caimento e a modelo podem auxiliar (ou atrapalhar) na percepção dessa junção, porém é a exibição da linha, como a equipe de filmagem em quadro, o pagamento aos personagens ou mesmo a montadora em quadro são muito bem-vindos no cinema documentário.

Outro motivo para a aproximação entre a costura e montagem de documentários é o próprio gesto do montador. Depois da visualização, organização e seleção do material, chega a hora da montagem propriamente dita. Nessa fase, a junção de um plano ao outro é feita boa parte de tentativa e erro. Claro que, depois de alguns anos de profissão, a intuição cresce e esse jogo fica menos trabalhoso, mas nunca fácil. Durante a fase de lapidação do material bruto, seja em qualquer um dos sistemas de montagem, a repetição de frames ou pequenos trechos é profusa, a fim de achar o plano “certo” para o corte. Em geral, o(a) montador(a) se debruça sobre o filme como um costureiro sobre a máquina de costura, investindo toda a sua atenção na busca do lugar certo de parar e juntar, produzindo um corte.

Atualmente houve grande melhoria na ergonomia das máquinas de montagem, mas o movimento de atenção dos editores durante a produção de um corte continua, visto que agora nos aproximamos da timeline na tela, não mais da película na mesa de montagem ou do botão de parada das fitas.



Figura 20 - Foto divulgação “Estou me guardando para quando o carnaval chegar” (2019)



Figura 21 - Leni Riefenstahl editando

Assim como o incessante barulho das máquinas de costura, o filme também tem seu ritmo próprio. Godard, que sempre foi extremamente interessado em montagem e nas novas tecnologias do cinema, inclusive frequentava o atelier da Aäton de Beauviala, cunhou a frase

“si la direction est un regard, le montage est un battement de coeur⁷⁷” (GODARD, 1956, p. 30-31).

Para Margareth Booth, editora de muitos filmes de D.W. Griffith até 1919, em seu ensaio "The Cutter" (1938), um filme deve ter uma "batida rítmica subjacente, quase como uma música"⁷⁸

When I cut silent films, I used to count to get the rhythm. If I was cutting a march of soldiers, or anything with a beat to it, and I wanted to change the angle, I would count one-two-three-four-five- six. I made a beat for myself. That's how I did it when I was cutting the film in the hand. (BROWNLOW, 1968, p. 344)

Já Walter Murch, defende que o ritmo do filme deve seguir o ritmo das piscadas de olho. Sugere até que se filme uma plateia com luz infravermelha, a fim de confirmar sua intuição de que cada corte corresponde a um piscar de olhos. Booth e Murch trabalham em décadas completamente diferentes do cinema americano e sistemas de edição totalmente diferentes, mas ambos descrevem a montagem como um trabalho artesanal, um exercício de encontrar ritmo e sentido entre planos, além de comparar repetidamente o processo de montagem com a costura.

A predominância da montagem não-linear e não-destrutiva, assim como captura de imagem e som digital, tornou muito mais acessível a produção audiovisual, em especial o documentário brasileiro, o que gerou uma série de filmes documentários que propunham pensar o cinema como processo, deixando claro os artifícios da montagem, assim como fazendo uso de arquivo pessoal, narração em off e roteiro construídos na ilha de edição. Como exemplo, é possível citar, ainda: "Passaporte Húngaro" (2001), de Sandra Kogut, "Diário de uma busca" (2011), de Flávia Castro e "Rua de mão dupla" (2002), de Cao Guimarães.

Seria possível que esses filmes fossem concebidos numa sala de edição analógica? Provavelmente. Porém, é sintomático que esse tipo de filme íntimo e pessoal se torne popular no documentário brasileiro a partir da introdução da montagem não-linear e não-destrutiva. Para além do barateamento da produção, há um alargamento da capacidade plástica da montagem com a edição digital, o que favorece a experimentação na montagem.

Em 2011, quando a grande maioria do mercado audiovisual já fazia uso da filmagem e edição digital, uma nova mudança chega às salas de edição: o Final Cut X. Assim como a tecnologia da Betamax, a Apple, mirando no mercado do consumidor final, abandonou o Final Cut 7, até então líder no mercado profissional, para lançar uma versão aprimorada do iMovie, um software básico de edição. Apesar dos abaixo-assinados e das duras críticas de

⁷⁷ Se a direção é um olhar, a montagem é um batimento cardíaco (Tradução Livre)

⁷⁸ "A good picture has an underlying rhythmic beat, almost like music." (BOOTH, [1938?], p. 148)

profissionais renomados, a Apple manteve o lançamento e somente a partir de 2015 começou a ser incorporado pelo mercado profissional. Mesmo assim, o filme "Parasita" (2019), ganhador do Oscar de melhor filme de 2020, ainda foi montado em Final Cut 7.

Essa passagem ilustra bem um dos riscos da virtualização do processo de montagem e, principalmente, da entrada das empresas de computação no mercado audiovisual: a rápida obsolescência dos equipamentos de edição audiovisual. A digitalização total do cinema, assim como de outras áreas culturais, coloca o cinema à mercê da indústria de tecnologia de ponta que já domina quase todas as áreas da vida cotidiana, estabelecendo de forma autoritária métodos e práticas também para o cinema contemporâneo.

É recorrente uma discussão, aparentemente inócua, sobre a morte ou obsolescência do cinema. Entretanto, como sugere Elsaesser, em "Cinema como arqueologia das mídias", se dobrarmos a história do cinema na metade do século XX, ou seja, por volta de 1950, veremos que as pontas da história têm mais similitudes do que diferenças.

Ramos (2016) propõe que o cinema é arte que transcorre em direção ao fim, ou seja, a morte está na própria obra, diferente de uma pintura ou foto na parede.

É pela montagem/decupagem que o cinema deixa de ser apenas cinema, amontoado de tomadas, e dá um salto qualitativo. É pela articulação consecutiva na duração (que a montagem funda) que o filme é pensado para 'passar'. É nela que se instaura a medida de seu fim (filme) e é composta sua particularidade no universo das artes e das imagens. Pois um filme, como uma sinfonia, passa em direção ao fim (passa em direção à morte) que já está dado a cada instante, a cada plano (como já via de modo preciso Pasolini). Fim que existe nele e é sua arte (RAMOS, 2016, p. 41)

As ideias futuristas e construtivistas de como a arte e a realidade cotidiana seriam transformadas com a ajuda de novas tecnologias de imagem e som, da produção de próteses corporais e da engenharia de precisão parecem se tornar realidade na era da informática. (ELSAESSER, 2018, p. 183)

No recente caso do Final Cut X, seus defensores alegam que a montagem se torna mais manual e intuitiva, liberando o(a) editor(a) para cumprir sua principal função: costurar histórias. Em breve, será possível perceber como as novas mudanças na ilha de edição se tornarão visíveis nos filmes. Mas quanto à morte do cinema, a maneira mais interessante de olhar para a questão é como o faz Bazin: " Every new development added to the cinema must, para-doxically, take it nearer and nearer to its origins. In short, cinema has not yet been invented!"⁷⁹ (BAZIN, 2005, p. 21)

⁷⁹ "A cada nova invenção adicionada ao cinema deve, paradoxalmente, levá-lo cada vez mais perto da sua origem. Em resumo, o cinema ainda não foi inventado!" (Tradução livre)

3.4 Máquina do desejo

Nos festivais de documentários dos últimos anos, tornou-se recorrente abertura de um espaço maior para os chamados filmes de arquivo, ou seja, produzidos a partir de imagens de arquivo, em especial em edições de festivais que aconteceram durante a pandemia de covid-19 nos anos de 2020 e 2021. Com os sets suspensos, houve um interesse maior dos realizadores em visitar materiais brutos ou o retorno de pesquisas esquecidas. Esse movimento de usar material de arquivo já acontece há algumas décadas, porém, com o advento do cinema digital e, em particular, com a especialização de alguns institutos de memória ao redor do mundo em arquivamento digital de imagens em movimento, esse tipo de cinema vem se tornando bastante popular entre os realizadores ao redor do mundo, como uma forma de visitar a história em um processo de reciclagem desse material de arquivo, visando a uma descolonização do olhar, assim com de garantir o protagonismo de personagens muitas vezes marginalizados da história oficial e do cinema.

Um dos filmes fundadores desse estilo de filme documentário é “A queda da dinastia Romanov” (1927), de Esther Choub, um filme comissionado pelo governo Russo para as comemorações do décimo aniversário da revolução Russa de 1917. A partir de imagens de cinejornais e cenas domésticas do Czar Nicolau II (CRUZ; GRINER; MACHADO; BLANK, 2017), Choub produz um filme que vai além da simples exibição de um mundo passado e, através da justaposição das imagens, tece comentários sobre o regime falido e o novo regime que se estabelecia, enaltecendo em seu filme os trabalhadores ao mesmo tempo que expunha as figuras da “realeza” de forma caricata e pouco elogiosa.

Os filmes de arquivo também são comumente chamados de filmes de montagem, pois é a partir da montagem que o gesto de “acordar”, reciclar ou ressignificar uma imagem de arquivo acontece. Nesse aspecto, os filmes de arquivo se tornaram um terreno fértil para análise da montagem no documentário. Neste sentido, o filme “Máquina do desejo” (2021), de Joaquim Castro e Lucas Weglinski, mostra-se exemplar para analisarmos os impactos da digitalização do processo de edição assim como as escolhas possíveis de se fazer em meio a uma enorme quantidade de material bruto disponível.

“Máquina do desejo” (2021) é um filme de arquivo sobre os 60 anos do Teatro Oficina, grupo teatral atuante desde os anos 60 na cidade de São Paulo. Mais especificamente o filme trata da disputa do diretor José Celso Martinez, um grande incentivador do cinema dentro do Teatro Oficina, pois lhe interessava assim como o registro das peças as inovações que poderiam ser proporcionadas pelo cinema, com o bilionário Silvio Santos, a quem Zé

Celso chama de “Baú da felicidade”, pelo espaço ocupado pelo Teatro Oficina. O filme é composto, em sua grande maioria, de material de arquivo tanto doméstico, da família de Zé Celso, como produzido por diversos integrantes do grupo teatral, inclusive os próprios diretores que participaram de algumas peças produzidas pelo grupo.

Segundo os diretores, o filme “Máquina do desejo” (2021) demorou 5 anos para ser finalizado e surgiu a partir da urgência de preservação do arquivo audiovisual do Teatro Oficina. Em 2016, em conversa com uma das diretoras do Teatro Oficina, os diretores perceberam que o material audiovisual e fotográfico estava guardado de forma incorreta em um armário comum, o que causou perda significativa de algumas imagens. Os diretores relatam que um terço do material em película foi perdido. Havia também fitas vhs com o material em película telecinado e HDs com material digitalizado. Portanto, havia um vasto material a ser digitalizado, visualizado, selecionado e só então editado em forma de longa metragem.

O filme foi iniciado a princípio sem financiamento, o que fazia com que os diretores precisassem trabalhar em outros projetos para se manter. Passaram então os primeiros meses digitalizando o material que poderia ser digitalizado sem recorrer a laboratórios, o que geraria um custo que eles não poderiam arcar naquele momento. Essa digitalização gerou um total de mais de 50 *terabytes* de material bruto. Depois, passaram mais de 8 meses assistindo ao material e organizando-o em forma cronológica e só então começaram a pensar em uma estrutura narrativa para o filme.

Apesar de se apresentar como uma colcha de retalhos, dada a tamanha diversidade dos formatos e tipos de imagens, todas as cenas são (re)enquadradas na mesma proporção (16x9), mantendo a cor original. Nesse contexto, o filme conta com inúmeras cenas em que ora a imagem é colorida, ora a imagem é em preto e branco. Há também uma recorrente alteração na velocidade das imagens, em especial quando são imagens raras e importantes para a compreensão do “espírito da época”, como as das primeiras peças ou das apresentações que ocorreram durante a ditadura civil-militar.

A narração do filme também é composta exclusivamente por entrevistas em áudio feitas pelo Teatro Oficina até os anos 80 por ocasião dos aniversários do grupo. Os diretores fizeram a opção de manter a maioria das entrevistas em *off*, ou seja, sem mostrar a imagem das pessoas falando, as famosas “*talking heads*”, artifício comum do cinema documentário, e, mais ainda, escolheram eliminar o nome dos entrevistados. Essas decisões trouxeram para o cinema um artifício narrativo característico do teatro: o coro.

O coro é um tipo de personagem do teatro grego, especialmente da tragédia. É um personagem coletivo, feito de muitas vozes, que expressam os sentimentos da *polis*, ampliando o conflito individual. Os diretores de “Máquina do desejo” (2021), ao lançarem mão da figura teatral do coro como forma de representar a própria estrutura de organização do Teatro Oficina, equiparam o filme documentário ao teatro. Ou seja, a partir de um “problema técnico” devido à ausência de imagens para as falas encontradas no arquivo, os diretores encontraram no próprio objeto de investigação do filme a solução para o que parecia ser uma deficiência.

A figura do coro pode ser percebida em outros aspectos do filme. Por exemplo, se analisarmos somente a imagem do filme, é evidente a profusão de diferentes bitolas, cores e formatos de vídeo. A própria abertura do filme é uma condensação desse caos organizado que permeará as quase duas horas de duração do filme. Ele começa com o grupo teatral abrindo os portões do teatro, em meio a um batuque carnavalesco e se dirigindo à rua, passando por um corredor de espectadores animados ao final de uma peça. Uma moto interrompe a batucada e surge um close de pés descalços saindo lentamente da calçada para o asfalto. A seguir uma sequência de montagem rápida alterna entre imagens em cor e preto e branco, closes e planos gerais, teatro, dança e experimentações com palavras que escrevem “Teatro Oficina” e “Uzina Uzona” na tela. Já nesse primeiro apanhado de imagens caóticas que justapostas funcionam como um coro de imagens se cria uma imagem poderosa capaz de transmitir a potência de criação do Teatro Oficina além de estabelecer a longevidade desse projeto pela diversidade de formatos de vídeo.

O único personagem que é visto em *on*, ou seja, tem sua imagem em sincronia com a sua voz é Zé Celso, diretor do Teatro Oficina. Os diretores do filme se referem a ele como o “guardião do fundamento”, termo usado por indígenas e religiões de matriz africana para designar o mais velho, o que guarda as histórias e as transmite para as novas gerações. É através da figura do Zé Celso que o coro se individualiza, mas não de forma individualista. A personagem de Zé Celso serve como guia para desbravar esse corpo coletivo que é maior até que o próprio teatro oficina.

Os diretores permitem que o corpo elétrico de Zé Celso nos conduza por São Paulo de muitas décadas, transformando a própria cidade em personagem, assim como o prédio ocupado pelo Teatro Oficina. Primeiro a São Paulo engravatada tentando se desvencilhar das armadilhas da burguesia com a peça “Pequenos Burgueses”. Depois, a violência do período da ditadura civil-militar, a censura, o exílio. É com Zé Celso que vamos a Portugal, durante a Revolução dos Cravos, e a Moçambique para a sua independência. Zé Celso também nos leva

a Brasília, nos anos 80, em sua busca pelo tombamento do prédio do Teatro Oficina para que o espaço não seja transformado em um shopping. Conforme somos guiados pelo diretor do teatro, a cidade se expande e se modifica evidenciando o caráter coletivo das cidades, dos países e principalmente das revoluções.

O filme tem uma espinha dorsal cronológica, na medida em que se preocupa em marcar as décadas e a passagem do tempo a partir das peças mais famosas encenadas pelo Teatro Oficina. Porém, tratando-se de um filme de montagem, os diretores lançam mão de liberdades ensaísticas que produzem uma faísca no espectador. Por exemplo, durante os relatos sobre violência do período da ditadura civil-militar, em meio a imagens em preto e branco, os diretores colocam cenas de uma peça colorida e atual em que corpos negros estão estendidos no palco ensanguentados e o coro entoa: “Mataram um estudante; Podia ser seu filho; Neste luto, começa a nossa luta”. Em seguida, um dos atores negros é carregado enrolado na bandeira do Brasil e o coro dá lugar à narração de um cinejornal anunciando o Ato Institucional nº 5.

Cronologicamente, o estudante morto é Edson Luiz, porém ele não era negro. Ao inserir imagens atuais de um corpo negro morto enrolado na bandeira do Brasil, os diretores produzem não só uma montagem entre materiais captados em épocas diferentes simplesmente porque eles são similares em seu conteúdo, mas também proporcionam uma montagem semântica, uma aproximação de dois tempos distantes cronologicamente, mas semelhantes no aspecto político. Ou seja, ao aproximar a partir da montagem, duas imagens distantes no tempo, é criada também uma aproximação dos assassinatos dos jovens estudantes durante a ditadura civil-militar e os assassinatos de jovens negros pela polícia militar nos dias atuais. Essa aproximação é referendada inclusive pela figura de Zé Celso, um homem velho que viveu a ditadura civil-militar, que grita: “É 68, de novo!” nas imagens atuais.

Assim como a persona de Zé Celso, o prédio do teatro oficina e a relação com a cidade é central no filme. Se no começo do filme os registros exibem um teatro tradicional em formato de arena com um palco ao fundo, cortina, bilheteria e cartaz anunciando a peça na entrada, depois do incêndio o espaço do teatro se transforma em um terreno de disputas, materiais e simbólicas. O evento do incêndio somado à primeira encenação da peça “O Rei da Vela”, de Oswald de Andrade, gera no grupo uma necessidade de refazer o teatro de forma que a plateia esteja mais dentro do palco e participe da peça como um coro. No filme, essa mudança de perspectiva é narrada pelas entrevistas em *off* mas também é exibida nas imagens de arquivo de paredes semidemolidas, chão de barro e um jardim que cresce de forma anárquica como o grupo. A cidade de São Paulo também é inserida na montagem. A partir da

entrada do teatro, vemos a cidade mudar: a rua de casas e prédios baixos é invadida por um viaduto e prédios altos. Logo depois do período do exílio, no final dos 70, a disputa com o prédio ao lado aparece no filme. Ouvimos a voz de Zé Celso narrar que o dono do prédio, o bilionário Silvio Santos, quer comprar o quarteirão. O filme então exhibe seu tema central: a disputa por um projeto de cidade e de país.

Enquanto o Teatro Oficina se materializa na tela a partir de suas imagens de arquivo como um corpo coletivo que se regenera e se fortalece a cada geração, a cidade e a política nacional insistem em promover um projeto individualista, que privilegia um estacionamento privado em detrimento de um parque público. Frente a uma quantidade incalculável de material bruto, os diretores fizeram uma sábia escolha de tema: coletivo *versus* individualismo. No entanto, para se chegar a um tema como esse é preciso tempo. Não somente tempo para ver tantas horas de material, mas tempo para que todo esse conhecimento adquirido durante a parte de visualização possa decantar e deixar vir à tona o essencial e principalmente o que há de mais humano e interessante de tantas histórias.

A escolha dos diretores em privilegiar um tema tão atual como esse, utilizando somente imagens de arquivo, reciclando imagens e salvando-as do esquecimento, na medida em que a digitalização do material que estava mal acondicionado resgata parte da memória audiovisual do país, mostra-se um gesto político importante e que pode fazer “Máquina do desejo” se perpetuar como um filme chave nesses anos de escassez do cinema brasileiro. Ao fim, Zé Celso condensa o filme em uma frase simples, que dá nome ao filme, provavelmente retirada de um longo pensamento, deixando assim a sensação de que a história não terminou: “Tem duas máquinas: a máquina do desejo e a máquina de guerra. Desejo!”

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo o cinema uma arte dependente de diversas tecnologias de captação, reprodução e armazenamento de mídias, cada nova mudança tecnológica impacta diretamente no tipo de produto audiovisual que chega para o espectador. Porém, há também as técnicas metodológicas que os profissionais lidam com essa tecnologia, seja ela qual for.

A montagem cinematográfica não passa incólume a essas mudanças. Durante a fase mais duradoura do cinema, a era da película, é possível identificar pelo menos 3 maquinários diferentes: *light-box*, Moviola e as flat-beds (Steinbeck e KEM). Enquanto a *light-box* era um aparelho herdado da fotografia que as *cutters* usavam para ver melhor a película que cortavam, a Moviola foi parar na sala de montagem por acaso, já que fora inventada para ser um projetor de filmes caseiro. Com a adoção do som sincrônico, a Moviola foi definitivamente incorporada pelos estúdios hollywoodianos devido ao seu motor tornando possível fazer com que a película transcorresse numa velocidade constante. Em seguida, foram desenvolvidas as flat-beds, pensadas para edição de películas de 16mm muito comuns na produção de jornais e documentários para televisão e acabaram se tornando as máquinas usadas pela grande maioria dos editores profissionais até a chegada do cinema digital.

A adoção do som pelo cinema também ocorreu em meio de muitas disputas tanto comerciais como estéticas. Apesar de ser possível reportar o som desde 1888, a reprodução do som em sincronia com a imagem só foi viabilizada em 1927. Quando o filme falado alcançou o grande público, ficou claro para os grandes *players* do mercado que esse era o caminho a ser seguido. Porém, o cinema independente francês, alemão e, em especial, o russo tiveram sérias reservas quanto à adoção do som sincrônico, devido à desconfiança de que o cinema e, em especial, a montagem perderia muito da sua capacidade narrativa com o som sincrônico. Esse receio se provou verdadeiro na medida em que o som sincrônico, em um primeiro momento, engessou a montagem, pois tanto os equipamentos de gravação e montagem assim como os profissionais da edição ainda estavam descobrindo como fazer esse novo cinema.

O cinema documentário viria a ser contemplado com a chegada do som sincrônico, chegando ao seu ápice na década de 70 com o surgimento dos gravadores portáteis e o desenvolvimento de técnicas e profissionais capazes de filmar nos mais diversos ambientes, levando o cinema documentário para a rua, para instituições antes inacessíveis e para guerra. Se, em um primeiro momento, o cinema documentário se “ficcionalizou” através da montagem visando estabelecer uma certa “autenticidade”, com os cinemas diretos, a

autenticidade vem justamente da abolição da montagem em prol do respeito ao tempo e ao som direto.

Hoje, com a predominância da gravação, da edição, da exibição e do arquivamento digital no cinema, a montagem volta a ganhar um lugar de destaque na produção das narrativas audiovisuais em especial do documentário. Um dos aspectos que coloca a montagem como protagonista do cinema documentário é a quantidade de material bruto que chega às salas de edição devido ao aparente barateamento do processo de filmagem. Hoje sabemos que há altos custos de processamento e arquivamento dessa grande quantidade de material, e o maior dele está na quantidade de horas que um profissional de edição e seus assistentes passam assistindo ao material bruto.

Nos últimos anos, há ainda um agravamento na imensidão de material bruto gerada. A indústria de equipamentos audiovisuais visando expandir sua oferta de produtos impôs a gravação 4k como padrão para produção audiovisual, apesar de a maioria das telas exigirem somente o formato Full HD. É claro que há uma grande vantagem em gravar com mais qualidade do que necessário, já que é possível mudar o enquadramento, recuperar imagens danificadas, mudar a velocidade das imagens e até manipular a cena, removendo ou adicionando objetos ou pessoas, sem que o espectador possa notar, o que podemos chamar de “montagem pixelar”.

Além de escalonar ao infinito as possibilidades da edição audiovisual, o problema da autenticidade perde totalmente o espaço no cinema documentário, já que, com a montagem pixelar, qualquer cena filmada ou resgatada pode ser modificada a ponto de ter sua narrativa original totalmente comprometida. Se a montagem digital torna o material audiovisual maleável, a montagem pixelar muda a própria estrutura desse mesmo material, inclusive o filme digital muda a própria essência do cinema.

Se o cinema da película era composto de frame e intervalo, no cinema digital nem mesmo o frame existe, pois a imagem é composta de pixels que mudam de cor e intensidade ao longo do tempo, mas não ao mesmo tempo, ou seja, no cinema digital, o tempo passa de forma localizada e não mais na totalidade do frame.

In the world of digital, time is encoded in a bit-map, and there can be no entropy. In the compression algorithm of a digital image, only what changes in the shot is renewed. That which is the same in the shot stays the same in the digital image, in contrast to the constantly changing emulsion grain from one frame to the next in the film image. (...) Now time is geography and is inscribed in layers on a set screen with bit-size slots. When you dig into these bit-size slots to see what is there, you find bits of time memory one on top of the other without chronology. You travel through time now by traveling through layers of pixels. (MANGOLTE, 2003, p. 264)

A indústria audiovisual, agora intimamente ligada à indústria 4.0, ou seja, à prevalência da automação por algoritmos, interessada na quantidade de material audiovisual sendo produzida e consumida no mundo, passa a desenvolver programas capazes de identificar, classificar e editar (de forma simples, por enquanto) material audiovisual. Mais do que representar a possibilidade de substituir o(a) editor(a), os algoritmos e a inteligência artificial encaminham decisões, pois somente com a mediação da inteligência artificial foi possível organizar, catalogar e gerenciar tamanha quantidade de dados que chegam à ilha de edição. Nesse aspecto, somada à enorme quantidade de horas de material bruto, chegavam também à ilha de edição a análise de dados dos usuários das plataformas de streaming, por exemplo, como nas primeiras décadas do cinema, engessando a criatividade artística dos técnicos do cinema em prol de uma falsa certeza comercial.

Nessa perspectiva, estamos no começo de mais uma mudança ou de mais uma morte para o cinema e para os documentários, com muitas disputas tecnológicas e de narrativa acontecendo neste momento. Só tempo dirá qual cinema será inventado desta vez.

REFERÊNCIAS

- AFC. **Jean-Pierre Beauviala (1937-2019)**. 6 maio 2019. Disponível em: <https://www.afcinema.com/Jean-Pierre-Beauviala-1937-2019.html?lang=en>. Acesso em 22-07-2022
- AGAMBEN, G. **O que é contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó, SC: Argos, 2009.
- AKERMAN, K. **O Processo - Montadora fala sobre a edição**. Facebook "Documentário O Processo". 15 maio 2018. Disponível em: <https://www.facebook.com/documentariooprocesso/videos/442951106164189/>. Acesso em 28-12-2020.
- ALTMANN, E.; BACAL, T. (Org.) . **'Jogo de cena' visto por Isabel Penoni e Sandra Kogut**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2017.
- AMIEL, V. **Estética da montagem**. Lisboa: Texto & Grafia, 2007.
- ANÔNIMA, M. Trabalho em progresso. In: RANDOLPH, E.; AKERMAN, K.; LOPES, M. S. (orgs.). **Catálogo da Mostra Cinema de montagem**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2015.
- ARAÚJO, I. COUTO, J. G. A Cultura do transe. Folha de São Paulo, Mais!, 28 nov. 1999. In: OHATA, M. (org.) **Eduardo Coutinho**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M.; VERNET, M. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 1995.
- _____. **Montage**. Montreal: Caboose, 2013. (Série Kino-Agora). *E-book*.
- BARROSO, E. I. Entre a teoria e a prática da montagem. **Rebeca**, v. 7, p. 17-29, 2018.
- BARGEN, D.W., **Specification for the edit list message format**. Sunnyvale: CMX Systems, 1970. Disponível em: <http://www.vtoldboys.com/editingmuseum/edlspec.pdf>. Acesso em: 08-11-2021.
- BARKER, R. Montage Picture Processing: An interactive production tool for producing television and motion picture programing. In: **Proceedings 38th Annual Broadcast Engineering Conference**. Las Vegas: NAB, 1984.
- BAUDRY, Jean-L. Cinema: "Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho base". In: XAVIER, I. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- BAZIN, A. Montagem Proibida. In: **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- _____. Bazin on Marker. Tradução de Dave Kehr. **Film Comment**, v. 39, n. 4, p. 44-45, 2003. Disponível em: <https://chrismarker.org/andre-bazin-on-chris-marker-1958/>. Acesso em: 20-05-2022.

_____. The Myth of total cinema. In: BAZIN, A. **What is cinema? - Volume 1**. Londres: University of California, 2005.

BBC. **A BBC Television Training Video**. [1967?] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=PZVaK2TKgFA>>. Acesso em 11-02-2020.

BENJAMIN, W. Sobre o conceito de história. In: BENJAMIN, W. **Walter Benjamin - Obras escolhidas. Vol. 1. Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1987, p. 222-232.

BERG, J. **Diário de bordo**. O arquipélago, São Paulo, n. 10, 15 out. 2019. Entrevista concedida a Sabrina Wilkins, Karina Vilela e Mari Moraga. Disponível em <http://arquipelago.art/010_dirio-de-bordo>. Acesso em 28-12-2020.

BERG, J. **Quase tudo monta**. In: OHATA, M. (org.) **Eduardo Coutinho**. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p. 348-356.

BERNARDET, J. **Cinema Brasileiro: propostas para uma história**. São Paulo: Companhia de Bolso. 2009.

BOOTH, M. The Cutter. In: **Behind the screen: How films are made**. New York: Dodge Publishing, 1938, p. 147- 153

BORDWELL, D.; THOMPSON, K.; SMITH, J. **Film Art: An Introduction**. Nova York: McGraw-Hill Education, 2020.

BRASIL, G. A. Montagem e metáfora. In: RANDOLPH, E.; AKERMAN, K.; LOPES, M. S. (orgs.). **Catálogo da Mostra Cinema de montagem**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2015.

BROWNLOW, K. **The Parade's Gone By**. Nova York: Ballantine Books, 1968.

BUCK, J. **Timeline, A History of Editing**. Melbourn: Enriched Books, 2011. *E-book*.

CÂMARA, M. O som direto no cinema brasileiro: fragmentos de uma história. In: OPOLSKI D., BELTRÃO F.; CARREIRO R. (orgs.). **Estilo e som no Audiovisual**. São Paulo: SOCINE, 2019.

CESAR, A. O documentário como tomada de palavra: reflexões sobre a mise-en-scène da fala e os dispositivos documentais. In: MAIA, G.; SERAFIM, J.F. (orgs.). **Ouvir o documentário: vozes, músicas, ruídos**. Salvador: EDUFBA, 2015.

CHAVES, R.P. Som direto: quatro aspectos da tomada sonora da voz no cinema documentário. **Doc On-line**, n. 22, set. 2017.

CHION, M. **La voz en el cine**. Madrid: Ediciones Cátedra, 2004.

_____. **A audiovisual: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

COHEN, P. Final Cut Pro used to edit 'Cold Mountain'. **Macworld**. 18 dez. 2003. Disponível em: <https://www.macworld.com/article/169234/murch.html>. Acesso em 08-11-2021.

COMOLLI, J. Sob o risco do real. In: **Ver e poder. A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário**. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

COSTA, M.F. **O som no cinema brasileiro: Revisão de uma importância indeferida**. 2006. 268 fls. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2006.

CRITTENDEN, R. **Film and Video Editing**. 2. ed. Londres: Taylor & Francis, 2005.

CRUZ, A.; GRINER, A.; MACHADO, P.; BLANK, T. Introdução. In: **Arquivos em movimento: Seminário Internacional de Documentário de Arquivo**. Rio de Janeiro: FGV, 2017.

DALY, K. M. **Cinema 3.0: How Digital and Computer Technologies are Changing Cinema**. 2008. Doctor of Philosophy - Executive Committee of the Graduate School of Arts and Sciences, Columbia University, Nova York, 2008.

DANCYGER, K. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: História, teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

Da-Rin, S. **Espelho partido: tradição e transformação do documentário**. Rio de Janeiro: Azougue, 2004.

DERRIDA, J. **Mal de Arquivo: uma impressão freudiana**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ELSAESSER, T. **Cinema como arqueologia das mídias**. São Paulo: Sesc, 2018.

FARGE, A. **O sabor do arquivo**. São Paulo: USP, 2009.

FELINTO, E. O Olho Selvagem: Vilém Flusser e sua “Teoria” do Cinema. In: **Tríade**. Sorocaba, v. 8, n. 19, p. 113-130, dez. 2020.

FLÔRES, V. O som no cinema brasileiro contemporâneo. In: **Catálogo da mostra e curso O som no cinema**. Rio de Janeiro: Tela Brasillis/Caixa Cultural, 2008. p. 57- 64.

_____. **Além dos limites do quadro: O som a partir do cinema moderno**. 2013. 195 f. Tese (Doutorado em Multimeios) - Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 2013.

GODARD, J. L. Montage, mon beau souci. In: **Cahiers du Cinéma**. Paris, n. 65, p. 30-31, dez. 1956.

GRAÇA, P. A. R.; BAGGIO, E. T.; PENAFRIA, M.. Teoria dos Cineastas: uma abordagem para a teoria do cinema. **Revista Científica/FAP**. Curitiba, v.12, p. 19-32, jan./jun. 2015

GUIMARÃES, C. B. **A introdução do som direto no cinema documentário brasileiro na década de 1960**. 2008. 182 fls. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

HAYASHI, S. O. O cinema e a captura tecnológica do tempo. **Significação**, São Paulo, v. 46, n. 52, p. 188-209, jul-dez. 2019.

KILKENNY, K. Documentary Editors Group Aims to Clarify “Humane Work Hours” Amid Boom in Nonfiction Content. **The Hollywood Reporter [online]**, California, 12 nov. 2021. Business. Disponível em: https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/documentary-edit-schedules-guidelines-released-1235046663/?fbclid=IwAR1A-bR5hF8pz9v9XBgilgEwzhpJf1oqFn3x9NCx-ViHB9Z7l_dWm6WkZNY. Acesso em: 17-05-2022

KIM, J. **Between Film, Video, and the Digital: Hybrid Moving Images in the Post-Media Age**. Nova York: Bloomsbury, 2016.

LABAKI, L. F. Apresentação. In: VIÉRTOV, D. **Cine-olho: manifestos, projetos e outros escritos**. LABAKI, L. F. (org.). São Paulo: Editora 34, 2022.

LINDEPERG, S.; COMOLLI, J. L. (2010). Imagens de arquivos: imbricamento de olhares. Entrevista com Sylvie Lindeperg. In: **Catálogo do forumdoc.bh**. 2010. BH, Filmes de Quintal/FAFICH-UFMG.

LINS, C.; MESQUITA, C. **Filmar o Real: sobre o documentário brasileiro contemporâneo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MANGOLTE, B. Afterward: a matter of time: analog versus digital, the perennial question of shifting technology and its implications for an experimental filmmaker’s Odyssey. In: ALLEN, R.; TURVEY, M. **Camera obscura, camera lucida**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2003.

MANOVICH, L. **Software Takes Command**. Nova York: Bloomsbury, 2013.

MCMAHON, O. D. Reinventing the Documentary: The Early Essay Film Soundtracks of Chris Marker. In: ROGERS, H. **Music and Sound in Documentary Film**. Nova York, Routledge, 2014.

MIRANDA, R. Montagem ou pensando bem, apontamentos sobre a construção de espaços e tempos. In: RANDOLPH, E.; AKERMAN, K.; LOPES, M. S. (orgs.). **Catálogo da Mostra Cinema de montagem**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2015.

MORANTE, L.F.M. **Editing and montage in international film and video: theory and technique**. Nova York: Routledge, 2017.

MURCH, W. **Num piscar de olhos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

MUSSER, C. **Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison Manufacturing Company**. Berkeley: University of California Press, 1991

NATAL, B. Fernando Meirelles lança manifesto contra farra digital. **O Globo**, Rio de Janeiro, ano 85, n. 28090, 04 jul. 2010. Segundo Caderno, p.2. Disponível em: <https://acervo.oglobo.globo.com/consulta-ao-acervo/?navegacaoPorData=201020100704>. Acesso em: 12-05-2022.

NICHOLS, B. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papirus, 2012.

_____. O filme documentário e a chegada do som. In: MAIA, G.; SERAFIM, J.F. (orgs). **Ouvir o documentário: vozes, músicas, ruídos**. Salvador: EDUFBA, 2015.

_____. Preface. In: ROGERS, H. **Music and Sound in Documentary Film**. Nova York: Routledge, 2014.

ODART, J. Dossier Suture: Cinema and Suture. **Screen**, Glasgow, v. 18, n. 4, p 35–47, Winter 1977.

PANTENBURG, V. **Farocki/Godard Film as Theory**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015.

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

PENNINGTON, A. Industry Innovators: Bill Warner, AVID. **IBC365**. 14 nov. 2019. Disponível em: <https://www.ibt.org/interviews/industry-innovators-bill-warner-avid/5207.article>. Acesso em 08-11-2021.

POGUE, D. Apple's Final Cut Is Dead. Long Live Final Cut. The New York Times. 22 jun. 2011. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2011/06/23/technology/personaltech/23pogue.html>. Acesso em 08-11-2021.

PUCCINI, S. O documentário indireto de Vladimir Carvalho. In: MAIA, G.; SERAFIM, J.F. (orgs.). **Ouvir o documentário: vozes, músicas, ruídos**. Salvador: EDUFBA, 2015.

PUDÓVKIN, V.I. **Film technique and film acting**. New York: Grove Press, 1960.

REISZ, K.; MILLAR, G. **A Técnica da Montagem Cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.

RIEFENSTAHL, L. **Memoiren**. Berlin: Zeitgeschichte, 1994.

ROGERS, H. **Music and Sound in Documentary Film**. Nova York, Routledge, 2014.

RØSSAAK, E. (org.) **Between Stillness and Motion - film, photography, algorithms**. Amsterdam: Amsterdam Press University, 2011

ROTHA, P. **Film documentary**. Nova York: W. W. Norton & Company, 1939.

RUSSELL, C. **Archiveology: Walter Benjamin and archival film practices**. Durham: Duke University Press, 2018.

- SANTOS, F. V. **Jogos de Montagem em Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo**. 2015. 97 fls. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Comunicação e Estéticas) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.
- SARAIVA, L. Montagem Soviética. In: MASCARELLO, F. (org.) **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papirus, 2006, p. 109-141.
- SCHRADER, P. Game Changers: Editing. **Film Comment**, v. 50, n. 6, [s.n.], nov-dez, 2004. Disponível em: <https://www.filmcomment.com/article/game-changers-editing>. Acesso em: 27-09-2022.
- SILVERMAN, K.; FAROCKI, H. In her place. In: SILVERMAN, K.; FAROCKI, H. **Speaking about Godard**. Nova York: New York University Press, 1998.
- SUCHER, J. Moviola Redux. **HuffPost**, Nova Iorque, 23 set. 2014. Disponível em: https://www.huffpost.com/entry/moviola-redux_b_5855322. Acesso em: 05-11-2021.
- SERRURIER, M. The Origins of The Moviola. **Journal of the SMPTE**, v. 75, n. 7, p. 701-703, jul, 1966.
- SOUZA, J. B. G. **Procedimentos de trabalho na captação de som direto nos longas-metragens brasileiros Contra todos e Antônia: a técnica e o espaço criativo**. 2010. 196 fls. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.
- THOMPSON, L. Progress Committee Report for 1956. **Journal of the SMPTE**, v. 66, n. 5, p. 241–277, maio, 1957.
- TURQUETY, B. **Inventing Cinema: Machines, Gestures, and Media History**. Amsterdam: Amsterdam University, 2019.
- VASCONCELLOS, D. In: RANDOLPH, E.; AKERMAN, K.; LOPES, M. S. (orgs.). **Catálogo da Mostra Cinema de montagem**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2015.
- VIÉRTOV, D. **Cine-olho: manifestos, projetos e outros escritos**. LABAKI, L. F. (org.). São Paulo: Editora 34, 2022.
- WINSTON, B. **Claiming the real: the Griersonian documentary and its legitimations**. Londres: British Film Institute, 1995.
- XAVIER, I. D.W. **Griffith**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- ZWAR, C. Inventing the non-linear edit suite. **ProVideo Coalition**. 14 jul. 2014. Disponível em: <https://www.provideocoalition.com/inventing-the-non-linear-edit-suite>. Acesso em: 08-11-2011.

AFC. Jean-Pierre Beauviala (1937-2019) - La ville criminogène, le son concomitant et... un chat sur l'épaule. AFC newsletter, n. 297, 6 maio 2019. Disponível em: <https://www.afcinema.com/Jean-Pierre-Beauviala-1937-2019.html?lang=en>. Acesso em: 20-04-2022.

B. Benjamin. Jean-Pierre Beauviala Honored by the ASC. **The American Society of Cinematographers**. 8 nov. 2018. Disponível em: <https://theasc.com/news/jean-pierre-beauviala-honored-by-the-asc>. Acesso em: 20-04-2022.

BELTON, J. Digital Cinema: A False Revolution. **October**, Cambridge, v. 100, p. 98-114, Spring, 2002.

CAPELLER, I. Raios e trovões: hiper-realismo e sound design no cinema contemporâneo. In: Associação Cultural Tela Brasilis.(Org.). **Catálogo da mostra-curso O som no cinema**. Rio de Janeiro: Tela Brasilis/Caixa Cultural, 2008. p. 65-70.

ENTRETIEN avec Jean-Pierre Beauviala, 1. **Cahiers du cinema**, Paris, n. 285, p. 6-15, fev. 1978.

ENTRETIEN avec Jean-Pierre Beauviala, 2. **Cahiers du cinema**, Paris, n. 286, p. 5-15, mar. 1978.

ENTRETIEN avec Jean-Pierre Beauviala, 3. **Cahiers du cinema**, Paris, n. 287, p. 5-16, abr. 1978.

ENTRETIEN avec Jean-Pierre Beauviala, 4. **Cahiers du cinema**, Paris, n. 288, p. 16-21, maio 1978.

ESCOBAR, E. Hacking Film: A Brief History of Cheap and Free Editing Platforms, Part On. **Film Independent**. 5 fev. 2018. Disponível em <https://www.filmindependent.org/blog/hacking-film-a-brief-history-of-cheap-and-free-editing-platforms-part-one/>. Acesso em: 20-05-2022

_____. Hacking Film: A Brief History of Cheap and Free Editing Platforms, Part On. **Film Independent**. 26 março 2018. Disponível em: <https://www.filmindependent.org/blog/hacking-film-brief-history-cheap-free-editing-platforms-part-two/> Acesso em: 20-05-2022

FLÔRES, V. O Som no Cinema Brasileiro Contemporâneo. Associação Cultural Tela Brasilis.(Org.). **Catálogo da mostra-curso O Som no Cinema**. 1 ed. Rio de Janeiro: Associação Cultural Tela Brasilis, 2008. p. 57-64

HODGETTS, P. Final Cut. **N.A.B. 1998**. Disponível em: https://web.archive.org/web/19980525122115/http://www.learndynamicmedia.com/articles/opinion/NAB1998/Final_Cut.html. Acesso em: 20-04-2022

MATTOS, C. A. Ouvir para ver melhor – Eduardo Coutinho e o cinema de pessoa a pessoa. **Pesquisa FAPESP**, São Paulo, n. 217, p. 86-89, março 2014.

PEREIRA, M. da S. **O Leitmotiv: da ópera, ao cinema, à televisão.** 2007. 168f. Tese (Doutorado em Música) - Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://web02.unirio.br/sophia_web/index.php?codigo_sophia=24118>. Acesso em: 10 maio 2022.

RAMOS, F. P. Mas afinal, o que sobrou do cinema? A querela dos dispositivos e o eterno retorno do fim. **Galáxia**, São Paulo, n. 32, p. 38-51, ago. 2016.

RODRIGUES, V. M. **Filmes de arquivo: possibilidades para a construção de uma memória sobre as cidades.** 2019. Dissertação (Mestrado em Artes, Cultura e Linguagens) – Instituto de Artes e Design, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019.

SETOS, A.G. The Fox Movietone News Preservation Project: An Introduction. **SMPTE Journal**, p. 532-536, Set 1996.

STEENBECK. **Steenbeck History.** [S.l.: s.n.]. Disponível em: <http://www.steenbeck.com/history.php>. Acesso em: 27-09-2022

ANEXO A - Troca de e-mails entre Fernando Meirelles e vários profissionais que trabalharam com a produtora O2 sobre “O método” em meados de 2010

Fernando Meirelles

Na quinta feira passada fizemos uma reunião aqui na O2 sobre a nossa pós e entre outros assuntos nos foram dadas duas informações curiosas:

1 — A O2 completou este mês um petabyte de capacidade de memória, isso é 4 vezes mais do que a memória da UOL ou 1/4 do que tem o Google mundial. Não é pouco.

2 — Falta memória disponível na O2.

Diante desta situação paradoxal foi feito um levantamento e vimos que quando rodávamos em película os filmes obedeciam uma proporção média de aproveitamento de 35 para um. Para digitalizar este material rodado gastávamos 1 hora mais ou menos.

Ao passar para o mundo digital nossos filmes saltaram para uma média de 550 para um (neste mês houveram 2 projetos onde foi rodado 1.000 para 1)

Para digitalizar material rodado em digital é preciso 3 vezes mais tempo do que o que é telecinado pois o rendering/conformação é lento e depois disso ainda há a digitalização normal. Ou seja, estamos rodando 16 vezes mais material e gastando 100 vezes mais horas de equipamento por projeto, fora o material bruto que para ser arquivado em LTO, precisa de mais 3 vezes o tempo do material para a nova conformação.

Além do problema de memórias astronômicas, rodar esta infinidade de material tem criado um segundo gargalo, o trânsito destas imagens. (para não falar na infelicidade dos montadores que trabalham muito mais e fazem filmes piores pois gastam 90% do seu tempo jogando fora o lixo e apenas 10% montando).

Para resolver estes problemas vimos dois caminhos: Sair comprando mais máquinas para dar conta deste fluxo ou racionalizar o fluxo. Vamos fazer um pouco das duas coisas. Das novas máquinas o Paulo Barcelos e o Tamis estão se encarregando, este email é para propor uma maneira de diminuirmos a produção de lixo imagético, vamos chamar assim. Proponho abaixo uma pequena mudança no nosso método de trabalho.

Vamos lá:

O MÉTODO:

1 – No mundo digital não faz mais sentido nos referirmos as nossas tomadas como se fossem filmadas. Faremos uma nova claquete onde deve constar o tipo de camera, o número do cartão ao invés do rolo, o número do clipe gerado pela câmera no lugar do take e o número da cena como é hoje. Vamos manter um espaço para colocar o número de take de cada cena para quem achar que ajuda a rever o material no set.

Obs 1 – O número do clipe gerado pela câmera vem com umas letrinhas tipo AZX 023. O que vale é sempre o número final: 23.

Obs 2 – Cada câmera tem um padrão, a Silicom, por exemplo, dá a data e horário de cada take como um time code. Cabe ao ASSISTENTE DE DIREÇÃO, no set estabelecer qual número será usado por todos.

A primeira decisão: De hoje em diante todo mundo usa os mesmos números. O som direto canta a cena, o número do cartão e o número do clipe não mais a cena, o rolo, e o take. “- Cena 4, cartão 2, clipe 23...ação.”

2 – Vamos voltar aos anos 60 quando no set o diretor dizia “copia essa”, ao final de cada take que lhe parecesse razoável. Agora o DIRETOR dirá “loga essa.”

Esse é o momento mágico que vai fazer toda a diferença no volume que chegará ao montador.

A segunda decisão: Ao final de cada take o DIRETOR deve avisar o ASSISTENTE DE DIREÇÃO se o take rodado deve ser logado ou não. O ASSISTENTE DE DIREÇÃO escala alguém para fazer o relatório de câmera onde esta informação vai anotada ou faz isso pessoalmente. Assim que o cartão estiver cheio ele é entregue para o LOGGER junto com este relatório de câmera com o qual o LOGGER vai separar o material que vale do lixo. Cada cartão tem seu relatório.

3 – Os takes bons devem ser separados pelos LOGGERS numa pasta chamada “SELECT”. Esta pasta deve ser copiada num HD Vermelho chamado SELECT e este será o único material transferido para a ilha de montagem e depois arquivado em LTO.

Como segurança o material bruto também deve ser copiado pelo LOGGER num outro HD, laranja, chamado “BRUTO” que será guardado caso seja preciso ver mais material. Este bruto no entanto não passará por todo o processo de conformação, digitalização etc e será apagado assim que o filme for ao ar.

Cada HD deve ser mandado pelo PRODUTOR para a produtora acompanhado dos respectivos relatórios de filmagem. Na produtora haverá um coordenador destes arquivos que transfere o material do HD vermelho e deixa de lado o laranja.

A terceira decisão: O logger deve fazer duas pastas, o SELECT e o BRUTO. Cada pasta desta é copiada num HD diferente. Vermelho para o SELECT e LARANJA para o BRUTO. Só o HD vermelho faz todo o processo até as ilhas de edição e depois o arquivo em LTO. Os HDs devem sempre ser acompanhados dos relatórios de câmera.

4 – Com a gravação digital, muitos sets praticamente aboliram a palavra “corta”. Como a câmera só registra um novo número de clipe quando é cortada, apesar de ser chato, é fundamental que depois de cada erro diga-se “corta”, para que o que foi gravado até então, o lixo, seja jogado fora. Sem isso os cliques ficam imensos e dificultam muito todo o processo que se segue: Logar, conformar, digitalizar, montar e conformar para LTO para arquivar.

A quarta decisão: Corte sempre após cada erro ou entre cada novo take. Perde-se um tempinho no set fazendo claquete mas salva-se um tempão em todo o resto do processo e melhora a qualidade do trabalho do montador.

5 – Será cobrado de cada filme um valor por hora de material que chega na ilha de edição. Ao fazer o orçamento os diretores serão perguntados quantas horas de material querem ter na ilha, como no tempo do negativo.

obs: não estamos acrescentando um custo apenas separando este item do custo do resto do processo de pós.

A sexta decisão: Os filmes pagarão por hora de material transferidos para a ilha de edição

Observações finais:

– Este esquema vale para filmagens com uma câmera ou com múltiplas câmeras sempre que todas usem a mesma claquete e que sigam a ordem de cortar e logar dada pelo diretor. Nestes casos a claquete trará a informação de quais estão rodando a mesma cena, assim o montador sabe que tem a mesma imagem por outro ângulo.

– No caso de câmeras soltas que buscam imagens independentes do DIRETOR e do ASSISTENTE, passa a ser função do CÂMERA-MAN desta 5D (ou seja qual sistema estiver sendo usado), no final de sua diária, entregar para o LOGGER junto com seu cartão, um relatório organizado de tudo o que fez com a indicação do que deve ser logado ou não. Isso dará mais trabalho aos CÂMERA-MEN-espírito-livre, mas também ajudará a disciplina-los ensinando-os a ser mais objetivos. Filmagem é uma coisa, pescaria é outra.

*_**

Colocando O Método em prática

Email enviado por Fernando Meirelles aos assistentes de direção que prestam serviços à O2:

Caríssimos assistentes de direção,

Nestas últimas semanas andamos preocupados aqui na O2 com os caminhos que as diárias de filmagem/gravação estão tomando com múltiplas câmeras de múltiplos formatos que geram arquivos pesadíssimos e demoradíssimos para serem conformados, transferidos, montados, fora a desorganização com que este material chega na produtora e então resolvemos criar um Método para dar uma disciplina neste novo momento que vive o set. O grande objetivo é acabar com filmes que mandam para a O2 5, 6 ou 10 horas de imagens.

Para que esta iniciativa de certo o trabalho de vocês é fundamental então peço que por favor leiam a proposta abaixo e após as próximas diárias, ao tentar aplica-las, por favor nos passem um retorno do que tem funcionado ou não para irmos afinando o procedimento.

O Carlos Vecchi vai acompanhar a maioria dos sets por um tempo para tentar ajudar a criar um padrão para este novo fluxo de trabalho que queremos estabelecer.

Como vocês vão ver, o tal Método joga em vossas costas mais uma responsabilidade que é a de garantir um relatório de câmera com a anotação do que serve e o que não serve na filmagem. Isso pode ser feito pessoalmente ou através de um assistente que vocês elegerem. Cabe a cada um ver como prefere fazer.

Retornos são bem vindos.

Fernando

*_**

Os Assistentes se posicionam

Email enviado por Gabriela Cassaro, assistente de direção:

Caro Fernando,

Primeiramente obrigada pela aula de processo.

Acho importante atribuir as tarefas para que o nosso trabalho de equipe funcione na prática e vire realidade mais rapidamente.

Entendo os procedimentos de captação na dinâmica do set como responsabilidade do primeiro assistente de direção, em seus itens 1, 2 e 4. O terceiro item deve ser responsabilidade do logger e o

quarto do diretor, já que envolve um processo em que nós, primeiros assistentes, não participamos (orçamento). Tudo deve, claro, acontecer sob a nossa atenta supervisão, como tudo no set. Não creio ser possível para o primeiro AD tocar um set “ponta firme” tendo que anotar infos num relatório a todo tempo. Quem operacionalmente faz isso desde algum tempo é o segundo assistente de direção e, em alguns sets, o segundo de câmera que não carrega mais chassis e que trabalha ao lado do logger.

A princípio, uma coisa é certa. Precisaremos de segundos assistentes operantes, atentos, como já são em suas planilhas (hoje superadas). E nem sempre o orçamento prevê um segundo. Pela sua importância, sugiro que o cachet do segundo seja desmembrado do primeiro na O2, como era antes. Assim entende-se o segundo como assistente do filme e não do primeiro, dada a sua importância real e as responsabilidades a ele atribuídas como necessidades do filme.

Não se trata de reduzir o discurso de método a uma questão de cachets mas, se de fato vamos assumir a responsabilidade de fazer acontecer um novo esquema, é importante que alguém tome conta disso da maneira mais focada possível dentro de nossa equipe e de uma forma profissional, completa.

É mais do que importante prá gente e pro nosso novo mercado o seu tipo de iniciativa e orientação. Na teoria tem tudo para funcionar.

Vou tentar em meus próximos sets e dou notícias.

Saludos,

Gabriela Cassaro

*_**

O Método – Repercussões

Segue abaixo a manifestação do profissional Marcelo Pedrazzi da AFINAL Filmes.

Bom dia, Fernando.

Recebi seu e-mail através de outros profissionais da área sobre “O METODO”

Trabalhei com a O2 Filmes entre o filme Cidade de Deus, o qual fui assistente de montagem, e a segunda temporada da série Cidade dos Homens, o qual trabalhei como finalizador.

Hoje tenho uma produtora no RJ, onde trabalhamos na produção de nossos projetos, edição e finalização.

Estamos com duas ilhas HD e três ilhas standard, e entendo perfeitamente o que você coloca abaixo.

Além disso, continuo trabalhando como montador e finalizador.

E na parte de finalização tenho me dedicado, sempre que posso, a documentários.

Além do que vocês colocam abaixo tenho um outro ponto que tem nos assombrado, além da falta de espaço em disco para tanto material filmado.

Obrigado Fernando e Lauro por compartilhar com a lista.

abraço a todos

Hugo

Achei legal, mesmo, que você assinou embaixo o “método”.

O deciframos, ou o bicho nos devora!!

abraço forte

hugo

*_**

O Método – Discutindo o tema

Email enviado por Cacau Rhoden para Fernando Meirelles:

Caros colegas,

Serei breve para não ser repetitivo com o assunto já em bom andamento. Restabelecer o método talvez seja o ponto crucial da conversa. Não há dúvida que ele se perdeu por muitos fatores. Tornar mais sistemáticas as filmagens como eram anteriormente só trará benefícios a todos os departamentos. Principalmente ao de finalização, maior prejudicado com isso.

Concordo também que não cabe aos assistentes de direção desempenharem essa função, por questões óbvias. Isso inevitavelmente seria um acúmulo prejudicial as outras funções atribuídas e de responsabilidade dos assistentes de direção.

Sabemos que filmes tem tamanhos variados de produção, o que significa na minha opinião que será necessária a inclusão de um profissional capacitado que seja responsável apenas por essa função, pois a experimentação deste método através do 2º assistente de direção pode funcionar em alguns filmes, como tenho certeza que não vai funcionar em produções de tamanho médio e grande sem prejudicar o restante das outras atividades no set.

O 2º assistente de direção tem funções muito bem definidas que vão muito além de dar apoio ao 1º assistente de direção.

Não vou exemplificar aqui as funções dos assistentes de direção por não ter a menor necessidade, mas acho que muitos vão concordar comigo.

Tenho certeza que a relação custo/benefício da contratação desta “figura” nas filmagens, que eventualmente pode ser alguém que acompanhe a finalização, talvez uma pessoa desse departamento ou do de câmera, não irá comprometer a viabilização dos projetos e provavelmente se as cifras citadas na proposta de Fernando Meirelles, forem estas, essa cargo trará segurança de economia. Temos que lembrar que muitos cargos foram extintos com as transformações tecnológicas e outras foram criados.

Será esse o nascimento de um novo tipo de técnico cinematográfico? A discussão é muito pertinente e acho que deve ser feita com seriedade, comprometimento e participação de AD's, Finalizadores, Diretores, Equipe de Cameras, Produtores, enfim a qualquer técnico envolvido direta ou indiretamente. Também acho que se for necessário teremos que experimentar algumas formas de resolver isso até acharmos o ideal.

A proposta/método de Fernando Meirelles traz uma luz ao cotidiano nos sets, tão abalados por falta de método e a frase que mas me encantou foi: ...filmagem não é pescaria.....

Concordo, estou absolutamente a disposição para qualquer discussão sobre esse tema e qualquer outro que torne nosso ofício mais nobre novamente.

Muito Obrigado!!

Um Grande Abraço a todos.

Cacau Rhoden

*_**

Email enviado por Fernando Meirelles como resposta para Cacau Rhoden:

Cacau,

A idéia do assistente de direção ser o responsável é apenas por vocês serem a voz de comando no set. Acho que é impossível vocês terem que anotar, mas se assim que disserem "CORTA", acrescentarem; "loga ou não loga? "para que o diretor se posicione, o trabalho está feito. O diretor diz "loga" e seja lá quem estiver anotando, anota. Só isso.

Vamos testar este jeito ainda sem aumentar a equipe, e se não estiver funcionando vamos mudando.

abraços,

Fernando

*_**

Email enviado por Danielle Pedroso.

Olá a todos

Achei bacana o propósito, acho que quanto mais organizado, melhor, e agradeço também a aula e iniciativa, Fernando, mas concordo com a Gabi e a Bel em alguns dos pontos que expuseram.

Acredito que um bom segundo assistente daria conta de fazer "também" um boletim de câmera, porém concordo com a Gabi com as questões expostas. Pra um 1º ass tocar um set direito, é difícil se preocupar com anotações com tantas prioridades na correria, e muitas vezes, por diminuição

de orçamentos, não conseguimos ter nossos segundos, já que temos que tirar dos nossos cachês para tê-los. Se os cachês fossem desmembrados, e os 2ºs primordiais (como são pra gente) pro filme, pro set, acho q o trabalho seria mais focado sim, mais organizado, e com certeza todos aprenderiam muito mais. Além de trabalharem mais felizes! hehehe Acho bem legal que o método se aplique a nossa categoria, até porque com todo sentido é a ligação diretor -montador, mas acho q acúmulo de funções (pra categoria) requer muita organização, boa remuneração pra todos (afinal as responsabilidades aumentam), treinamento e competência.

Agora, como a Bel expôs a questão diretores, e eu concordo também, queria só ressaltar que cada um é cada um, tem diretores q talvez não resolvam no ato, na pressão, se querem este ou aquele take no select, ainda mais se a diária for louca e corrida, e daí, fica difícil, né...a gente tenta, com certeza...

E ainda com relação a isso: quando estamos filmando em locação, com muitoos deslocamentos por dia, sem ter tempo para ir ao banheiro direito, será que vamos conseguir parar pra fazer o diretor avaliar, se quer esse take no select, ou não?! Mesmo com toda a formação do método, o “anotador”, a boa vontade, no calor da hora, pode ser que alguns diretores não queiram ter essa preocupação a mais na diária...

Acho bem importante eles também estarem por dentro de tudo isso, e exporem também suas opiniões, necessidades, pra gente não dar início a um processo evolutivo que depois não resulte em nada, só em excesso de informação, e caia no buraco negro da tentativa e esquecimento.

Acredito que vá acontecer também do método se adequar a cada diretor, dentro do modo de cada um trabalhar. Mas eles tem que estar conscientes!!

Vamos lá! aguardo notícias do front!

valeu

abr

Danizinha

*_**

Email enviado por Fernando Meirelles, em resposta à Danielle Pedroso.

Danielle,

Na verdade este select feito no set não é um select de montagem, é apenas para tirar os takes que claramente não poderiam ser usados, que o ator errou o texto, que o tempo passou muito longe do que deveria, problemas de foco, de movimento. Só tirando isso do que chega na produtora acho que o material cai para 1/3. Take que foi atee o final, correto tecnicamente entra. Não ha 1 segundo de avaliação e nem revisão. É pá e bumba. Ao menos é como vejo.

Valeu o interesse.

bj

Fernando

*_**

Email enviado por Marcelo Guimas.

Prezados amigos,

Lendo atentamente o email do Fernando e algumas respostas de colegas AD, gostaria de levantar alguns pontos:

1) Realmente chegou a hora de voltarmos a ter no set, a disciplina na geração de material captado, que tínhamos quando usávamos apenas película;

2) Concordo que para a captação em formato digital, deveremos desenvolver novos mecanismos com as nomenclaturas atuais, como a criação de novas claquetes por exemplo;

3) O relatório, ao meu ver, deveria ser algo padronizado e impresso, eliminando assim formatos diferentes para cada equipe. Creio que isso, com o tempo, também ajudará na leitura imediata desses relatórios na ilha de edição;

4) Me pareceu bem pertinente a proposta da Bel Valiante de formarmos o profissional responsável pelo preenchimento do relatório. Não creio que conseguiremos resolver questões tão relevantes, simplesmente delegando mais essa função ao AD. Imagino que essa pessoa seja um profissional que intermediará no set os departamentos de direção e finalização. Para tal, num primeiro momento, poderíamos pensar em alguém que seja contratado e pago pela diária de captação (como se faz com membros da equipe de câmera por exemplo).

Quanto aos outros assuntos comentados, como voltar a cortar os takes, informar se serão válidos ou não, tudo isso nada mais é do que voltarmos para onde nunca deveríamos ter saído.

Coloco-me a disposição para reunião, conversas, encontros, tertúlias, o que for necessários para aprimorarmos nossa forma de realizar os jobs.

Un saludo a todos.

Marcelo Guimas

*_**

O Método – Segue Discussão

Email enviado pela assistente de direção, Flávia Zanini:

Fernando, Celia, Vecchi e colegas Ads,

Sexta e sábado foram os meus primeiros dias de filmagem sob a vigência do “Método” e gostaria de expôr a minha experiência e impressão.

Resposta dada pelo coordenador de efeitos da O2 Pós, Carlos Vecchi, ao email de Flávia Zanini.

OI Flavinha, agradeço seu feedback, pois vai ajudar muito no ajuste no método. Na filmagem de Sky no mesmo dia também notei algumas coisas que precisamos mudar, como por ex. seguir o número do clip não dá segurança, mas para resolver vamos atribuir isto ao loger, pois até eles acham mais seguro e tbm podem controlar melhor.

Outra coisa tanto no seu filme quanto no meu sé tinha uma camera. Quando filmarmos com 3 câmeras, a claquete será muito confusa, com um número de clip para cada câmera na mesma claquete, para resolver isto acho melhor usar o velho TAKE. Inclusive para o audio vai ser melhor.

Fernando, na nossa reuniao com a Fabi e o Tomas decidimos que teríamos 3 HD's no set, 2 espelhados e um só com o select, mas na ultima hora mudei para: 2 como um espelho e o select ficou numa pasta, num deles, fazendo assim o loger pode checar todo o material bruto entes de fazer o select e no final só cria uma pasta num dos HD,s.

Eu gostaria de marcar uma outra reunião antes de padronizar o método com as seguinte pessoas:

2 loger's

1 Assistente de direção

1 Assistente de pós

1 Finalizador

Coordenação de pós

LTO

Fora isso estou conversando com assistentes de câmera, pessoal de audio e montadores.

Depois desta reunião vamos vamos escrever as regras mantendo o que vc ja fez só ajustando estes detalhes.

PS.: O PROPÓSITO: MATERIAL MAIS ENXUTO E CONTROLADO ESTÁ SENDO CUMPRIDO.

ABRAÇOS!!!

Carlos Vecchi

Fonte:Blog da O2

ANEXO B - NOTES FOR IDFA 2021 – TEMPO THINK TANK: THE FUTURE OF EDITING

Editors Associations exist to strengthen the community of editors locally and globally. They provide a safe space for us, editors, to talk openly about our work and working conditions. They are the organizations where we gather and share our knowledge, exchange ideas and where we join forces.

The editor's job can be a solitary one. But when we meet, we often come to realize that we're all dealing with similar and recurring problems at work. The Editors Association is where we address these problems and map out possible solutions, – it's where we learn to push back against conditions that are not beneficial for our work.

The winter of 2017/2018 was such a moment for documentary film editors in Germany. At that time we realized that job offers sharing similar parameters were making the rounds. Editors were requested to edit unformatted feature documentaries with an amount of footage nearing the 200 hour mark in 12-15 weeks. There were some exceptions and variations but the essence was always the same: little time and a lot of footage. It felt like producers and commissioning editors had concluded that this was feasible and that it was to be the norm.

So a number of experienced colleagues held an informal meeting at a restaurant and discussed how the premises for our work had changed dramatically over the past decade and to an extent that we felt action was needed. It was the initial meeting of a group we later called Dok:Schnitt:Zukunft – Docs:Edit:Future.

Over the course of many more meetings we developed a questionnaire and initiated a survey. The first goal was to get an overview on what colleagues all over Germany were experiencing. The feedback was considerable. We were able to analyze 246 German feature documentaries from the past 5 years.

Our other goal was to create reliable data. With the data from the survey we can present our situation based on hard facts and figures. We can approach producers and commissioning editors who are inclined to listen to numbers. We hold presentations and explain that viewing 200 hours of footage takes approximately 8 weeks if you do it in real time because we consider that you cannot responsibly watch more than 5 hours of footage in an 8 hour work day. With no script – as is the usual procedure when editing creative documentaries – how could anyone achieve a well-edited film in the allotted 12-15 weeks?

For me - This is where heartbreak sets in. Young colleagues tell me that they experience situations where they need to lock picture on an edit they don't consider finished OR to keep on working without pay.

Why would anyone do either of the two? With this the situation in the industry, why would any editor want to even continue working as an editor? To choose between ending your work half way through without ever fulfilling your artistic vision or going without pay, giving away your time, energy and intelligence for almost nothing, for a credit at the end of a film – that's an unreasonable situation.

When I started out as an editor two decades ago, the usual amount of footage for a feature documentary rarely exceeded 20-30 hours. The raw film material was expensive and limited, teams had to know what they wanted to get each time they switched a camera on. Rushes were screened and evaluated after each shoot so the team could thoroughly prepare for the next shoot. "Know what you need to get" was the slogan when they set out to continue shooting.

Nowadays the situation is very different. Enormous amounts of footage hit the editing table. Often more footage is being produced while we are editing. Before we start working, the footage has rarely been viewed, analyzed and properly selected. We seldom have assistants who do more than a strictly technical job.

But editing a feature documentary is probably the most challenging editorial job. We use dramaturgical skills to shape the story in a significant, very complex way. Our minds must be open and roam free, always on the lookout for creative solutions. On the other hand we put our attention into the smallest detail while we never lose sight of the bigger context.

The edit room is where a documentary comes to life. Each film undergoes its unique editing process. Some parts of it can be planned but very often schedules need to be adapted to the specific needs of the film. And pressure is not helpful.

The German Editors Association's survey actually proves the opposite. Documentaries that have longer editing periods are more likely to win awards, to succeed at festivals and/or at the box office. Our data proves that investing time and money into longer editing periods guarantees more quality to the final film.

In a way that is more difficult to prove with numbers but not less true, our findings also support the fact that the editor's creative input is key to a documentary's success. It's about time for the industry to acknowledge that over the past 20 years our role has become more important by the same measure as the amount of footage is increasing and storytelling decisions are left for the editing phase.

Now all this sounds pretty good, doesn't it? Especially when you're an editor working along in your edit room, struggling with tons of footage and tight deadlines. But then I want you to ask yourself one question: who will speak up for the editor? Who do you think will step forward and say: we need to change the way we think about documentary editing. We need realistic edit schedules and better budgets.

There is no lobby for editors. Whatever our goals are, whatever we want to achieve, we are the ones who must initiate the dialogue, we need to find fellow combatants and we will speak up.

Today we are connected through Tempo, the umbrella organization. Even if our job feels solitary from time to time, we are not alone. There are editors worldwide experiencing similar problems and joys as I do in my job.

Editors Associations exist so that no editor walks alone. Let's fight back together.

ANNE FABINI