

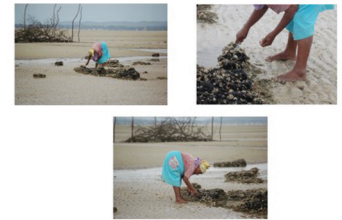
EIKON I



Zoom na água
 Câmera fechada nas ondas
 Plano geral: aberto na paisagem
 Efeito: Velocidade, maré vaza
 Áudio:



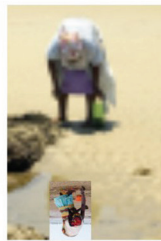
Plano geral: aberto na paisagem
 câmera aproxima-se da Marisq B
 Áudio:



Sequência: Marisqueira B trabalhando
 Áudio:



Marisqueira olha o espelho d'água
 Áudio:



Plano Médio:
 Marisq B vê algo no reflexo
 Áudio:



Zoom na água: mão mexe na água,
 procurando algo
 Áudio:



Efeito: fusão, aparecem outras mãos
 Zoom nas mãos que cavam na areia
 Áudio:



Outras marisqueiras, outra paisagem
 Plano médio: Mulheres mariscam
 Áudio:



Câmera fecha em Marisq A
 Áudio:

Fig. 247 — Storyboard 2

EIKON I



Fusão da Marisq A com detalhe dos mariscos

Close em Mabangas

Áudio:



Em ritmo mais acelerado, aparecem mabangas e bebe fumos

Close nos Bebe fumo

Áudio:



Fusão dos mariscos com a imagem da Marisq B

Áudio:



Fusão imagens marisqueiras A e B



Zoom lento no movimento da mão



Close: olhar da marisqueira



Sequência com marisqueira B

Áudio:



Close: marisqueira
Plano geral: Câmera aberta

Áudio:



Plano médio: câmera se afasta
Movimento lento

Áudio:

Fig. 248 — Storyboard 2

EIKON I



Descrição

Panorâmica: vista da paisagem

Sequência da marisqueira trabalhando

Efeito

Áudio



Descrição

Câmera aberta na paisagem

Câmera fecha na água

Efeito

Áudio



Descrição

Efeito velocidade, maré enche

Áudio

Fig. 249 — Storyboard 2

3.2.5 Edição visual e sonora

Foram realizadas algumas etapas: análise, seleção e edição da imagem (correção de cor, luz, recorte). Para efeito didático, segue uma esquematização (Fig. 250) dessas etapas.

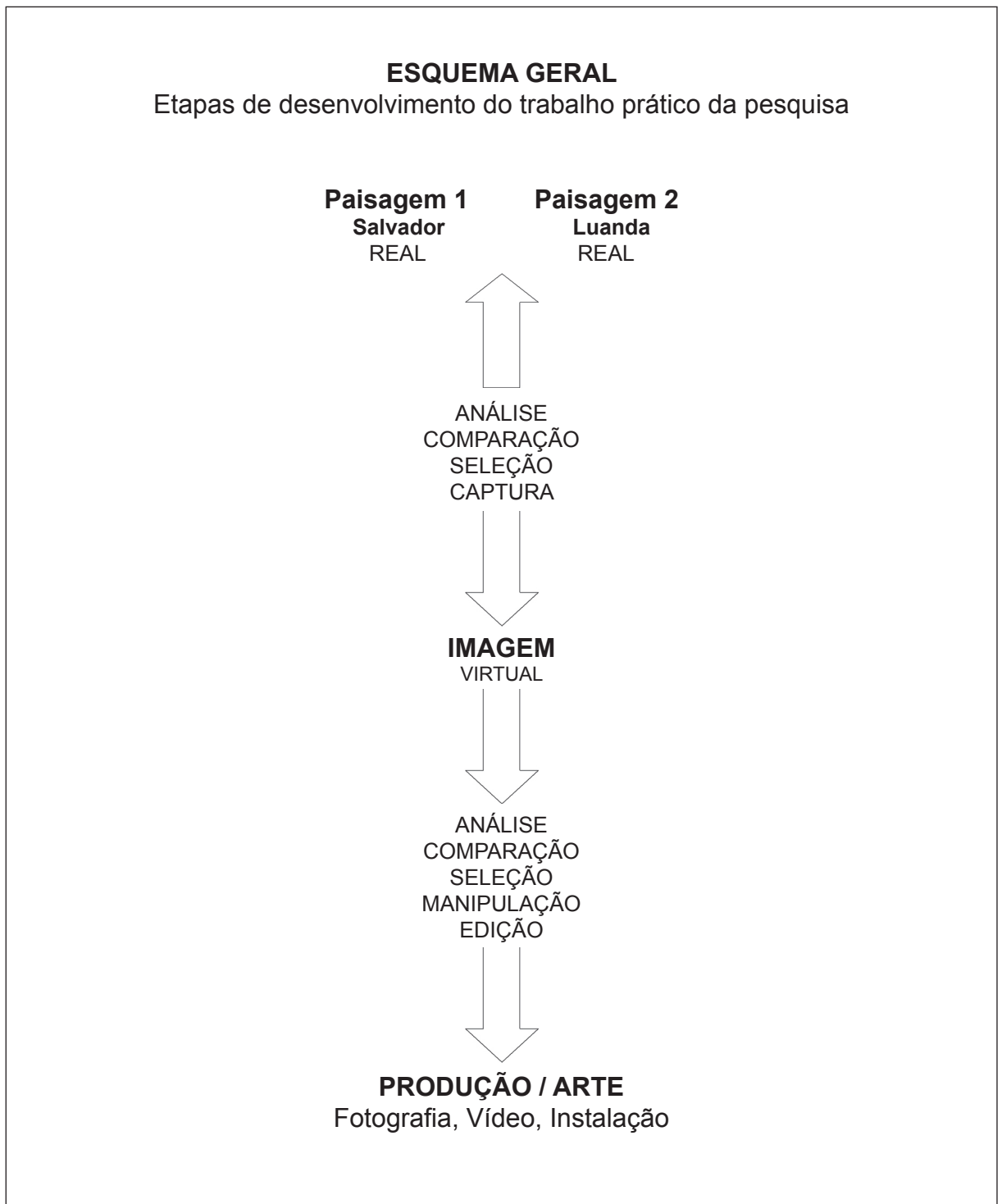


Fig. 250 — Esquema Geral

Observamos que, primeiramente, após a captura dos fragmentos da paisagem urbana, foi realizado um trabalho de análise e seleção das imagens. Passou-se, assim, do real para o virtual, transformando-as em matriz numérica. Em seguida, foi feita uma decupagem, com análise, comparação e seleção das imagens virtuais. Posteriormente, veio a etapa da manipulação e da edição das fotografias e dos vídeos. Nesta etapa, foi possível a recriação das imagens, um exercício que requer a habilidade de misturar todas as linguagens. Em resumo, a tecnologia permitiu tratar a imagem, distorcer, otimizar, colorir, integrar imagens vídeo com imagens geradas por computador e outros tantos efeitos. De certo modo, tudo isto propicia experiências e implica em um envolvimento global, que vai além de apenas olhar e contemplar.

Sob esta ótica, a ênfase na própria tecnologia e suas potencialidades favorece que o vídeo, enquanto na sua vocação formalista, potencialize a forma e o abstrato, em lugar do conteúdo. Ou, dito de outro modo, o interesse maior pelo tratamento e pela fabricação da imagem do que pela própria imagem em si permite um afastamento da referência preexistente ou uma qualquer materialidade, assim favorecendo uma tendência abstracionista. Na edição, tornam-se mais importantes os métodos utilizados do que os significados atingidos pela coerência do próprio ordenamento das imagens. De fato, o seu conteúdo é a sua própria forma.

Como já citado anteriormente⁸⁹, a montagem constitui-se como elemento fundamental da linguagem fílmica, uma modalidade articulatória de planos e sequências, onde os planos são justapostos com objetivos específicos. O processo de montagem pode ser dividido em dois estágios. No 1º juntam-se os planos em um primeiro corte e, no 2º, são afinados o tom e o ritmo do primeiro corte, transformando-o no corte final. No último estágio, dá-se ênfase ao ritmo e à pontuação. O objetivo é montar o filme, inserir um resultado dramático, e não apenas dar continuidade.

Eisenstein (apud MACHADO, 1983) afirma que é na mesa de edição e montagem, ao decidir como cortar e em que sequência dispor os diversos planos de imagens, que se constrói o princípio rítmico e organizador.

Esse princípio, para Eisenstein, deveria ser o da *contradição*, ou seja, o choque de valores plásticos opostos, tanto entre dois planos sucessivos, quanto no interior de um mesmo plano. Montagem, para ele, era desencadeamento de *conflitos*. (MACHADO, 1983, p. 44).

89. No Plano II, ao falar sobre a montagem do vídeo *Só Deus que Sabe* pontuei alguns aspectos importantes sobre esse assunto, com observações realizadas por Brissac-Peixoto, na obra *Paisagens Urbanas*.

Sob alguns aspectos, nos dois vídeos mostrados em *Eikon* a montagem pode ser considerada como discursiva⁹⁰, ideológica⁹¹ e conceitual, de acordo com Brétton (1990, cap. III). Em geral, a idéia central está nas analogias imagéticas e nas relações encontradas que envolvem a imagem e o tempo. Como citado, no primeiro o tempo é dinâmico e confuso, não linear, próprio da paisagem urbana, com imagens *linkadas* por semelhanças e contrastes, num jogo difuso e disperso, ora harmônico, ora dissonante. No segundo, o tempo — repetitivo e cadenciado da imagem-memória, com imagens *linkadas* por traços de semelhança — traz um resultado harmônico de gestos que se repetem e se propagam através do tempo.

No caso específico da edição de *Eikon*, são pontuados nos *Storyboards* alguns dos momentos mais significativos de corte e continuidade, com a intenção de orientar a edição dos vídeos. Ressaltam-se alguns aspectos sobre os ângulos e movimentos de câmera, que ditam uma série de planos e que merecem destaque, pois permitem a continuidade do filme durante a edição/montagem. Quando há movimento em alguma passagem do filme, estuda-se o momento exato para cortar, que permita efetuar o corte e passar para o plano seguinte. Observa-se que quanto mais movimento e quanto mais forte ele for, melhor será para efetuar o corte e para dar seqüência ao outro plano. Cortes contínuos são baseados em continuidade visual, significado e similaridade (ângulo e direção). Alguns dos ângulos e movimentos de câmera mais importantes e que foram utilizados: Panorâmica, Plano geral, Plano médio, *Close-up*, *Travelling*, *Zoom*⁹².

Na edição do vídeo, outra questão importante para a continuidade refere-se ao sentido de direção na tela⁹³, por exemplo, a entrada e saída de um personagem do quadro. Se sair pela direita, o sentido deve entrar na próxima cena pela esquerda. Importam as direções que devem ser observadas no campo e respectivas relações com o fora de campo. Se o personagem demora a entrar na cena próxima, o espectador tem a sensação de que algo aconteceu. Nesse caso, se for uma obra narrativa, pode-se usar um efeito sonoro ou um trecho de diálogo para justificar a demora. O movimento pode ser da esquerda para a direita, da direita para a esquerda e também em diagonal. Este é um aspecto bastante significativo e explorado pelos realizadores de cinema em geral, pois o corte contínuo e direcional permite preservar a continui-

90. Montagem discursiva caracteriza-se por criar um discurso atrás dos planos, deve mostrar elementos da relação entre dois (ou mais) planos que eles não contenham isoladamente. É algo mais explícito, com muitos cortes, *inserts*, figuras de linguagem, sinédoques, elipses, antíteses. Incluindo rapidez e muitos planos. (BRÉTTON, Gerard. *A Estética do Cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1990, p. 74).

91. Montagem ideológica aproxima-se em alguns aspectos da discursiva. Ela parte de imagens e formula conceitos através de um jogo poético entre os elementos, baseado em metáforas, e metonímias. (Idem, p. 74).

92. Esses termos fazem parte da linguagem do cinema/ vídeo e se referem a situações de posicionamento e movimento da câmera.

93. Podem ser encontrados mais detalhes que se referem à montagem em Ken Dancinger, em *Técnicas de edição para cinema e vídeo*. São Paulo: Editora Campus, 2003.

dade. No caso específico da edição do vídeo *Eikon* (cidade), procuramos observar as direções de entrada e saída de pessoas nas cenas, privilegiando uma dinâmica intensa na edição das imagens. Como exemplo, tem-se as seqüências em que foi usado um *zoom* nas imagens dos carros que circulavam da direita para a esquerda e da esquerda para a direita, criando assim uma zona de tensão. Além disso, foi utilizada a aceleração da velocidade como recurso para criar a zona de conflito. Vale ressaltar a importância da trilha sonora que também trabalha para intensificar essa idéia.

Os pontos de corte e as cenas mais importantes estão sinalizados nos *storyboards 1 e 2*. A decisão sobre onde e como cortar, assim como onde e como realizar o *link* com outra imagem passa sempre pela avaliação de aspectos diversos, tais como: cor, forma, significado, harmonia, contrastes. Desse modo, a cada instante há que se ter em mente a intenção da cena e do filme, em geral.

Brétton (1990, p. 71) considera que “[...] a montagem não se limita a um simples trabalho de cortes e colagens: é também e, sobretudo uma criação”.

Durante a edição de *Eikon 2*, por sua importância, duas cenas foram trabalhadas de forma mais exaustiva.

Cena X

Câmera média: Marisqueira B se abaixa e se vê no espelho d’água.

ZOOM: Câmera aproxima-se, Marisqueira vê algo diferente.

Close na água: câmera foca a mão que procura algo na água

Close: Câmera foca outra mão (Marisqueira A) que cava na areia de outra praia

Observa-se que esta cena faz referência à semelhança entre as mulheres e os lugares, possibilitando o primeiro deslocamento de um lugar para outro.

Cena W

Close: câmera foca os mariscos (*mabangas*)

Fusão: câmera foca outros mariscos (bebe-fumos)

Câmera abre na Marisqueira B

Saliento o fato de estar referindo-me a uma linguagem *audiovisual*, portanto, a montagem é visual e, também, *sonora*. Cada história tem um sentido de tempo e espaço que deve ser criado visualmente, mas também, com o som. Além disso, uma trilha sonora pode pontuar o filme, sustentando a estrutura dramática e a intercalação dos planos nas cenas. Para compreender os objetivos do primeiro corte na montagem sonora, é fundamental compreender os objetivos da montagem da imagem, porque elas