

**Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa**  
**Mestrado em Som e Imagem**



**Relatório de Projecto Final**  
**MARGEM – Direcção de Produção e Montagem**

**Cinema e Audiovisual 2016/2017**

*Natacha Cardoso Oliveira*

Professor Orientador: Professor Doutor Carlos Ruiz

Julho de 2017



## **Dedicatória**

À minha sanidade mental.  
À minha Avó.  
Ao meu céu.  
A mim.

## **Agradecimentos**

Quero agradecer ao meu orientador, Professor Doutor Carlos Ruiz, por toda a paciência e conhecimento transmitido ao longo destes anos. A criação do projecto final e deste relatório não seria nunca possível sem o seu envolvimento e orientação.

Quero também agradecer ao professor Ricardo Ferreira por me ter aceite nas suas aulas de Efeitos Visuais e ter sempre a disponibilidade para esclarecer qualquer dúvida. Ainda a nível académico, gostava de agradecer ao corpo docente da Escola das Artes da Universidade Católica que me viu crescer ao longo deste trabalhoso percurso.

Ao Miguel Vieira, João Lourenço e Mariana Costa uma sincera nota de apreço, pelo vosso contributo que me encaminhou na direcção certa.

À minha família e amigos que sempre me apoiaram e me suportaram nos momentos mais difíceis, quer a nível pessoal, quer académico. Às meninas de Animação que, passando a redundância, me animaram nas noites passadas na sala de edição. Ao Renato Vieira pelo seu cariz positivo e pelo seu apoio incondicional. Ao Kyle Sousa pela sua companhia e por ser bom ouvinte, bem como à Mariana Madureira e a toda a equipa de Rodagens, o vosso esforço foi admirável. À Ana Rafaela Guimarães e Marco Pereira pelos momentos de boa disposição e alegria. Aos meus pais pelo seu contributo para a minha formação tanto académica, como pessoal. Aos meus irmãos pelas palavras de encorajamento e, por último, à minha Avó Maria Helena que caminhou ao meu lado e sobre a qual eu me podia apoiar incondicionalmente. Por tudo o que fez e ainda faz por mim.

## **Resumo**

O presente relatório retrata o trabalho desenvolvido, por mim, nas áreas de Direção de Produção e Montagem na curta-metragem Margem. O primeiro consistiu no controlo do orçamento; na organização de equipa em todas as fases da Produção<sup>1</sup>; na criação de folhas de serviços e entre outros momentos que serão descritos posteriormente. Já o segundo ponto, sendo este o meu cargo principal, consistiu na construção da narrativa audiovisual; na supervisão do guião desde a Pré-Produção até ao início da Pós-Produção; na elaboração de testes de material técnico, quer computador, quer as próprias filmagens e outros trabalhos que também serão referidos numa fase posterior.

A curta-metragem Margem é o resultado final da unidade curricular Projecto Final, realizada no último ano de Mestrado do Curso de Cinema e Audiovisual. Esta curta-metragem é uma ficção neorrealista<sup>2</sup> que retrata um dia de uma mãe viúva ao tentar unir a sua família com o retorno do seu filho mais velho da prisão.

Este dossier está dividido em duas grandes partes, sendo estas os cargos desempenhados por mim: Direção de Produção e Montagem. As mesmas encontram-se subdivididas de acordo com as três fases da Produção. Esta subdivisão permitiu-me organizar o relatório de uma forma mais concreta e esclarecedora para o leitor.

### **Palavras Chave:**

Curta-Metragem, Montagem, Direção de Produção, Ficção, Narrativa, Corte.

---

<sup>1</sup> Pré-Produção, Produção e Pós-Produção.

<sup>2</sup> Corrente artística dos meados do século XX que teve repercussões em várias formas de arte, tendo atingido o seu expoente máximo no Cinema, principalmente no realismo poético francês e no neorrealismo italiano.

## Sumário

1. Introdução .....	8
1.1. Objectivos e Motivação.....	8
2. O Projecto Margem .....	9
2.1. Informação Técnica e Equipa.....	9
a) Informação Técnica.....	9
b) Equipa Técnica.....	9
c) Actores .....	9
2.2. Cronograma Geral.....	10
2.3. Sinopse .....	12
2.4. Etapas do Desenvolvimento .....	12
2.3.1. Primeiro Semestre .....	12
2.3.1.1. Pré-Produção .....	13
2.3.2. Segundo Semestre .....	14
2.3.2.1. Produção / Rodagem .....	14
2.3.2.2. Pós-Produção de Imagem e Pós-Produção de Som.....	14
3. Direcção de Produção .....	17
3.1. Pré-Produção .....	17
3.2. Produção.....	19
3.2.1. Metodologia e Organização .....	19
a) Liderar a equipa de Produção fora d <i>set</i> .....	19
b) Liderar a equipa de Produção no <i>set</i> .....	19
c) Gestão de Orçamento e Dinheiro de Bolso .....	19
d) Transporte de Actores .....	20
e) Hotel Cidnay .....	21
f) Folhas de Serviço .....	21
g) Cedência de Imagem.....	22
3.3. Pós-Produção.....	23
3.3.1. Orçamento Final e Pagamentos.....	23
4. Montagem .....	26
4.1. Pesquisa.....	29
4.1.1. Pesquisa Técnica na Área da Montagem.....	29

a) Computador.....	30
b) Software .....	31
c) 4k e Proxies e Back-ups .....	32
4.3. Pesquisa Artística na Área da Montagem .....	34
4.3.1. O Corte .....	35
4.3.2. Continuidade e Ritmo .....	43
4.4. O Processo de Montagem de Margem .....	47
4.4.1. Construção da Narrativa.....	48
4.4.2. Primeiro Corte .....	52
4.4.3. Segundo Corte .....	55
4.4.4. Montagem como Acto de Interpretação .....	63
4.4.5. Corte Final.....	68
4.5. Teaser e Trailer.....	72
5. Conclusão .....	75
5.1. O Futuro .....	76
APÊNDICE A – Declaração de Cedência de Direito .....	78
APÊNDICE B – Folhas de Serviço.....	79

## **1. Introdução**

No âmbito da unidade curricular Projecto Final, foi pedido a todos os alunos que apresentassem uma proposta para o argumento que seria realizado ao longo do ano. Após passarmos por uma fase de apresentações e discussão de ideias, o argumento escolhido foi o do meu colega Joel Brandão “Margem”. Este ano, ficou decidido que iríamos apenas realizar um projecto pois a turma era apenas constituída por cinco elementos. Com a decisão tomada, definimos cargos e fomos trabalhando, como turma, no desenvolvimento da própria narrativa.

Ao definirmos os cargos, ficou decidido que iria ficar encarregue da Montagem do projecto. Aliado a este cargo veio também a responsabilidade de Supervisão do Guião, pois tinha que garantir que, na Pós-Produção, iria receber as cenas, os planos e os planos de corte necessários que me permitissem criar a melhor estrutura narrativa possível.

Dado às necessidades da Produção tive também que assumir o cargo de Direcção de Produção porque, pouco tempo depois de iniciarmos o nosso projecto, a nossa Produtora Gabriela Santomé ficou muito doente e teve que abandonar a equipa.

Este projecto foi dividido em dois semestres, onde no primeiro fizemos toda a Pré-Produção e o segundo semestre onde foi feita a Produção e a Pós-Produção.

Todos os pontos referidos aqui serão melhor explicados e mais aprofundados nos seus respectivos lugares deste relatório.

### **1.1. Objectivos e Motivação**

O principal objectivo era produzir uma curta-metragem neorrealista que, de alguma forma, criasse empatia com a sociedade actual.

O meu objectivo como Direcção de Produção foi gerir o orçamento, a logística e ajudar toda a equipa técnica e artística em tudo o que fosse preciso, desde alimentação a conforto no geral. A minha presença nesta equipa, desde a ausência da Gabriela, permitiu que todo o processo fosse agilizado.

Com a Montagem tive que acompanhar o guião para garantir que a história conseguia ser comunicada com clareza, sem falhas de continuidade e com uma forte estrutura narrativa. Na fase de Rodagem, tive que ter especial cuidado com a continuidade e se tudo estava a ser cumprido conforme o que estava estabelecido. Já na última fase, o meu principal objectivo, foi conseguir traduzir em termos rítmicos e estruturais toda a história de Margem.

## **2. O Projecto Margem**

### **2.1. Informação Técnica e Equipa**

#### **a) Informação Técnica**

Portugal, 2017 | Ficção - Drama | Digital | 23min. | Português | Cor | 16:9 | HD

#### **b) Equipa Técnica**

Realização, Argumento e Produção: Joel Brandão

Direção de Produção: Marco Pereira e Natacha Oliveira

Direção de Fotografia: Pedro Silva e Rafael Costa

Montagem e Anotação: Natacha Oliveira

Composição Musical: Rafael Costa

Direção de Arte: Ana Rafaela Guimarães

Captação de Som: Henrique Silva

Desenho e Mistura de Som: Pedro Adamastor

Assistente de Realização: Pedro Branco

1º Assistente de Produção: Mariana Madureira e Anabela Azevedo

2º Assistente de Produção: Kyle Sousa e Gabriela Santomé

Assistente de Direção de Fotografia: Duarte Castelo Branco

Assistente de Direção de Arte: Alexandra Santos

#### **c) Actores e Personagens**

Lucinda Loureiro – Anabela

Pedro Barroso – Rúben

David Mourato – Jorge

Márcia Breia – Avó Maria José

Fábio Costa – Amigo

Soraia Sousa – Rapariga da discoteca

Carolina Pavão – Amiga

## 2.2. Cronograma Geral

Segue o cronograma geral pelo qual nos fomos guiando ao longo do ano lectivo. Em conversa com o meu orientador, ofereci-me para elaborar o mesmo pois, como já tenho bastante experiência na área de Produção, senti que precisávamos de algo com datas fixas para conseguirmos estabelecer períodos de trabalho quer a nível individual, quer em grupo.

Embora o tenha elaborado ainda não estando a ocupar o cargo de Direcção de Produção, acredito que este foi um dos momentos nos quais o meu orientador se apercebeu que eu era capaz de ajudar a equipa a ultrapassar possíveis problemas de Produção que fossem surgindo ao longo do ano lectivo.

Este cronograma encontra-se dividido em três partes diferentes que são apresentadas a partir de um código de cores, como é habitual, sendo que, cada cor representa cada fase do processo de Produção.

A Pré-Produção, que se encontra a verde claro, descreve todo o trabalho executado ao longo do primeiro semestre, desde a escrita do argumento à procura de uma identidade gráfica para a curta-metragem, bem como a *repérage*<sup>3</sup> e os ensaios técnicos. Estes ensaios envolvem quer os testes a nível de material e câmara escolhida, quer os meus testes de leitura de informação captada e do computador em si.

A Produção, que se encontra a verde, engloba a fase de Rodagens, ou seja, o tempo em que estivemos em Santo Tirso a filmar.

A Pós-Produção, que se encontra a verde escuro, retrata as divisões mais importantes desta fase, sendo elas a Montagem de Vídeo – todo o meu trabalho como Editora, desde ver os brutos até o último corte –, Montagem de Som, ou Desenho de Som – todo o trabalho de som feito pelo nosso colega Pedro Adamastor –, e Correção de Cor – trabalhada pelos Directores de Fotografia da curta-metragem.

Este cronograma serviu de ponto de partida para termos uma visão aérea do que seria e do que pedia o projecto Margem.

---

<sup>3</sup> Procura e estudo de locais para as filmagens.

CRONOGRAMA PROJECTO FINAL Geral		MESES											
TAREFA	DESCRIÇÃO	NOV	DEZ	JAN.	FEV.	MAR.	ABR.	MAL.					
Pré-Produção	Nomeação do Projecto e de Cargos ; Elaboração do Guião ; Pedido de Autorizações e Apoios ; Orçamento ; Requisição de Equipamento ; Organização de Casting.												
Identidade Gráfica	Criação do I.D. Gráfico do Projecto - Flyers, Póster, Cartaz de Casting, Redes Sociais e Site.												
Repérage	Pesquisa de locais e visita aos mesmos. Recolha de imagens dos locais para posterior escolha.												
Testes Técnicos	Elaboração de testes por parte da equipa de imagem e de Montagem, com o intuito de testar todo o material (desde a câmara até ao computador) a fim de garantir que tudo corre conforme o planeado e da melhor maneira.												
Produção	Organização e supervisão de todos os departamentos técnicos (alimentação, transportes e estadia) ; Garantia da qualidade e do bom funcionamento para cada dia de Rodagem.												
Rodagem	Rodagem do Projecto de 7 a 19 de Fevereiro												
Pós-Produção	Divulgação e Marketing do Projecto ; Apresentação final do Projecto												
Montagem Vídeo	Montagem final do Projecto												
Montagem Som	Montagem final do Projecto												
Correção de Cor	Correção de Cor do Projecto												

Fig. 1 - Cronograma Geral do Projecto Margem.

## 2.3. Sinopse

Uma mulher viúva e solitária, sonha em ter a sua família unida de novo. Com o regresso da prisão de Rúben, o seu filho mais velho, Anabela tem a esperança que tudo fique bem, que ele volte a refazer a sua vida e que faça as pazes com o seu irmão mais novo, Jorge, um adolescente rebelde que preferiu sair da casa da mãe e ir viver com a avó paterna.

A curta-metragem “Margem” tem como principal objectivo retratar uma força de uma mãe que sempre fez tudo pelos seus filhos sem sentir o seu amor retribuído e apreciado.

“Margem” ilustra aquilo que é a sociedade actual, as famílias que a constituem e os sentimentos que a consomem. Ilustra o egoísmo dos filhos e a constante tentativa de fuga a qualquer responsabilidade que lhes seja exigida, um dos pontos marcantes desta curta-metragem.

## 2.4. Etapas do Desenvolvimento

Este ponto do dossier tem o propósito de relatar, numa forma geral, o desenvolvimento desta unidade curricular, enquanto grupo. Este projecto foi dividido em dois momentos, o Primeiro Semestre e o Segundo. No Primeiro foi quando toda a Pré-Produção decorreu, já no Segundo o trabalho executado foi nas fases de Produção e Pós-Produção.

### 2.3.1. Primeiro Semestre

Logo na primeira aula foi nos explicado, pelo nosso orientador, o que seria esperado de nós, como turma, nesta unidade curricular. O mesmo disse-nos que, dado sermos um grupo pequeno, apenas iríamos conseguir realizar uma curta-metragem (ficção ou documentário) o que também iria permitir que o processo de aprendizagem fosse mais abrangente pois, sendo nós apenas 5 – ainda a contar com a Gabriela Santomé –, iríamos estar mais aptos a aprender sobre as várias áreas.

Após esta apresentação começámos a fase do *pitching*<sup>4</sup> onde cada aluno, que tinha interesse em realizar a sua história ou apenas em apresentar uma ideia, tinha a oportunidade de o fazer mostrando toda a sua pesquisa e a sua defesa da mesma.

Com o decorrer das semanas, a turma tinha que escolher uma das ideias, sendo essa a que hoje é o objecto de análise neste relatório, “Margem” de Joel Brandão. Logo que a história foi aceite, todos sabíamos que o argumento tinha que ser trabalhado de forma a

---

<sup>4</sup> Apresentação concisa de uma ideia com o intuito de a vender e de a produzir.

conseguirmos responder a várias questões que o mesmo levantava, quer a nível de desenvolvimento de personagem (motivações, objectivos, etc.), quer a nível de desenvolvimento da narrativa. O desenvolvimento da personagem foi uma parte crucial deste processo, pois tendo consciência que a curta-metragem seria algo parado e que se iria centrar tão fortemente numa só personagem, se a mesma não apresentasse qualquer camada psicológica ou qualquer nível de empatia, a curta não alcançaria o seu potencial.

### **2.3.1.1. Pré-Produção**

Com a escolha da ideia feita, sentimos necessidade de ter reuniões semanais para que o argumento fosse sendo melhorado a cada semana. Estas reuniões também nos permitiram concluir que trabalho cada área podia ir produzindo até chegarmos à data das rodagens. A postura do Realizador para com a equipa foi bastante receptiva o que permitiu que a história evoluísse e se tornasse mais uma história de grupo do que de uma só pessoa.

Como fiquei encarregue da Montagem, tinha que garantir que, ao desenvolvermos o argumento, nada iria faltar para a fase de Pós-Produção.

Durante a fase de Pré-Produção, elaborei o cronograma apresentando anteriormente com o intuito de organizar a equipa e sabermos o tempo que tínhamos para cada etapa e trabalho desta Produção.

Entre a Pré-Produção e a fase de Produção, os problemas a nível da equipa de Produção foram surgindo. A doença da nossa colega começou e ela teve que ir embora. Com a sua ausência, chamámos um colega do primeiro ano de Mestrado, Marco Pereira que se juntou ao projecto. O Marco não fez uma Licenciatura nesta área e, por isso, a sua experiência não era muito abrangente. Foi devido a esta falta de conhecimento de campo que tive que assumir a Direcção de Produção com ele. Ao longo dos meus anos na Universidade Católica Portuguesa produzi alguns projectos e em todos os projectos que realizei ou trabalhei mantive um contacto muito próximo com a equipa de Produção, o que me permitiu ir aprendendo o que era necessário fazer para que tudo fosse conforme o planeado.

Nesta fase de Pré-Produção, cada elemento foi trabalhando e pesquisando sobre a sua área. Tendo sido aqui que fizemos *repérage*, ensaios técnicos, castings e a criação do guião técnico<sup>5</sup>, bem como a supervisão do mesmo.

---

<sup>5</sup> Um guião técnico é uma cópia do argumento finalizado, mas com indicações dos tipos de planos a serem filmados.

Uma vez atingidos todos os objectivos e termos fechado o *cast*<sup>6</sup> do filme, a planificação, a cenografia e o orçamento, estávamos prontos para iniciar a segunda fase.

### **2.3.2. Segundo Semestre**

#### **2.3.2.1. Produção / Rodagem**

Já na fase da Produção em si, também conhecida como Rodagens, estivemos durante dez dias – de dia sete a dia dezassete de Fevereiro – em Santo Tirso para filmar a curta-metragem. Como grande parte das Rodagens foi tudo bastante caótico, porque as condições não eram as melhores e, infelizmente, o local não era o mais adequado para uma equipa de quinze pessoas.

Durante estes dez dias tentámos filmar tudo de acordo com o previsto. No entanto, devido a algumas dificuldades meteorológicas e também do próprio *acting*<sup>7</sup> dos actores, tivemos que refilmar a cena vinte e quatro e acabamos por perder um dia de rodagens. Esta cena é referente à conversa entre Anabela e Jorge. Para além desta alteração, que não foi possível ser controlada por nós, apenas resolvida, tivemos também que tomar decisões de não filmar algumas cenas. Algumas porque figurantes faltaram e outras porque o actor principal não se encontrava bem de saúde.

Em termos logísticos, este período pediu um grande cuidado por parte da Produção, pois eram, no total, cerca de vinte pessoas por dia que tínhamos que manter hidratadas, bem alimentadas e bem cuidadas no geral para que todos conseguissem desempenhar os seus cargos da melhor forma.

#### **2.3.2.2. Pós-Produção de Imagem e Pós-Produção de Som**

Durante a Pós-Produção, as reuniões semanais continuaram e fomos analisando a evolução da Montagem a cada semana, o que contribuiu para o avanço da mesma. Inicialmente estive sozinha para fazer o *logging*<sup>8</sup> e o *Initial Assembly*<sup>9</sup>, pois precisava do meu tempo para tratar dos aspectos mais técnicos e para ver as filmagens com outros olhos. O distanciamento é bastante importante para que o resultado final não sofra qualquer influencia.

---

<sup>6</sup> Elenco do filme.

<sup>7</sup> Interpretação dos actores.

<sup>8</sup> Processo de visualização e classificação de brutos.

<sup>9</sup> Processo de junção de todos os melhores clips de cada cena de forma a começar a montar a estrutura da narrativa.

Nesta última fase foi também quando conhecemos o colega que ia fazer o Desenho e Mistura de Som e, por isso, tive que coordenar uma nova organização com ele.

Para além disto, fomos também analisando o estado do orçamento para construirmos uma estratégia de Marketing do filme, bem como respectivos festivais que poderíamos ter interesse em participar.

Projecto Final *Margem*  
Natacha Cardoso Oliveira  
Direção de Produção

### **3. Direcção de Produção**

#### **3.1. Pré-Produção**

O trabalho de Direcção de Produção surgiu um pouco depois do início do projecto e, inicialmente, foi complicado conciliar, sendo que o meu cargo principal exigia muito já desde a fase de Pré-Produção. Quero salientar que a principal função de um Director de Produção é facilitar todo o processo para a equipa envolvente e executar as decisões tomadas pelo Produtor. Esta função pode ter algumas alterações como, neste caso em que, a partir das Rodagens, eu fiquei encarregue do orçamento e de tomar decisões em relação ao mesmo.

Como referido anteriormente, tivemos bastantes problemas em termos de Produção e acabamos por ficar sem a Produtora inicial. Com esta situação, surgiu o nosso colega Marco Pereira que tentou assumir a Produção. No entanto, visto ser a primeira vez em que participava num projecto desta magnitude, o Joel Brandão continuou a fazer os contactos e a tomar as decisões a nível de Orçamento e orientando o Marco. Porém, ele precisava de alguém que realmente estivesse com ele, que tivesse experiência e que fosse capaz de resolver problemas. Então entrei para a equipa de Produção e o Marco e eu ficámos como Direcção de Produção e o Joel Brandão como Produtor.

Este trabalho de Direcção de Produção foi bastante frustrante, mas também gratificante. Apesar de todo o esforço, de todas as noites mal dormidas e de todos os momentos de nervosismo, sei que fui peça fulcral para o bom funcionamento das Rodagens e da equipa e ter esse reconhecimento por parte da mesma é muito positivo.

Embora tenha ajudado o Marco no que ele fosse precisando, a minha principal função, ao entrar nesta equipa, era gerir o orçamento, pois ainda havia dinheiro a ser aplicado em alguns momentos e uma boa gestão do mesmo era crucial, principalmente visto o nosso único apoio monetário ter sido o ICA<sup>10</sup> que nos apoiou no valor de 8000€.

O Joel Brandão, em conjunto com a Gabriela tomaram as decisões principais no que toca à parte orçamental da curta-metragem. As mesmas incluíam o custo dos actores, os transportes, o dinheiro gasto em testes técnicos e em ensaios com actores, o hotel onde os actores iam estar hospedados e a casa para a equipa.

Quando assumi este cargo vi que poucas decisões poderia tomar e, ao analisar o orçamento, fiquei um pouco preocupada com as que já tinham sido tomadas. Com isto em mãos tentei trabalhar com o dinheiro que restava para garantir que as Rodagens aconteciam da melhor forma e que a equipa estava bem.

---

<sup>10</sup> Instituto do Cinema e do Audiovisual.

O processo de apoio do ICA funciona da seguinte maneira: o ICA oferece determinado valor e esse valor é dividido entre o curso de Cinema e Audiovisual e Animação. Após esta divisão os alunos e membros da equipa precisam de justificar gastos<sup>11</sup> e apresentar as respectivas facturas, à Dra. Margarida Dinis, com o NIF da Universidade. Depois de as receber e analisar, ela envia ao sector de contabilidade da Universidade e só depois é que recebemos o dinheiro.

Para me manter organizada criei uma tabela onde ia alterando os valores à medida que era necessário.

ORÇAMENTO		DINHEIRO GASTO	
DESCRIÇÃO	VALOR	DESCRIÇÃO	VALOR
CAIXA - JOEL	320 €	CAIXA - JOEL	
CATERING + PEQ. ALMOÇO	600 €	CATERING + PEQ. ALMOÇO	194,76 €
COMBUSTÍVEIS	500 €	COMBUSTÍVEIS	170 €
DINHEIRO DE BOLSO	500 €	DINHEIRO DE BOLSO	49,96 €
DIREÇÃO DE ARTE	800 €	DIREÇÃO DE ARTE	761 €
MAQUIAGEM + CABELEIREIRO	200 €	MAQUIAGEM + CABELEIREIRO	
CAPTAÇÃO SOM	500 €	CAPTAÇÃO SOM	
MATERIAL PÓS-PRODUÇÃO	600 €	MATERIAL PÓS-PRODUÇÃO	336 €
DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA	300 €	DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA	266 €
INGAR À GABRIELA	250 €	INGAR À GABRIELA	250 €
ENSAIO COM ACTORES	300 €	ENSAIO COM ACTORES	304 €
ENSAIOS TÉCNICOS	150 €	ENSAIOS TÉCNICOS	48 €
COMBUSTÍVEIS ENSAIOS TÉCNICOS	30 €	COMBUSTÍVEIS ENSAIOS TÉCNICOS	70 €
HOTEL	820 €	HOTEL	
LISBOA	420 €	LISBOA	200 €
ACTORES	2 054 €	ACTORES	
ACTORES TRANSPORTES	300 €	ACTORES TRANSPORTES	89 €
TOTAL	8 240 €		5 490 €

50€ Marco + 50€ Henrique + 40€ Mónica + 50€ Carlota + 40€ Carolina + 40€ Alexandra (70€ - daí 50€ no total)

FALTA PAGAR 232,18€ À BATAELA + UM VALOR PRIMARIAMENTE SALVEZ, CASO NÃO CONSIGA DEVOLVER

FALTA COMPRAR RAIO + PLACA MAS O VALOR JÁ ESTÁ - 122,25€ adaptador + 33,70€ 140€

30€ transportadores

1 956 €

PRINCIPAIS + TIAGO = 1913,9€ + FÁBIO 40€ E SÓFIA 60€ = 2033,90€

DAVID 60€ | MÁRCIA 60€ | PEDRO 100€ | LUCINDA 105€ | PAGOS - MÁRCIA 43€ + DAVID 60€ (não tem factura de 60€)

JÁ FOI GASTO: 2 759 €

Fig. 2 - Exemplo de uma das fases orçamentais.

Esta foi uma das versões das tabelas que fui criando. A primeira coluna é referente ao dinheiro que era previsto ser gasto e a segunda ao dinheiro que, até à altura havia sido gasto.

A cor rosa está aplicada às despesas que não iriam partir directamente de mim ou do dinheiro que eu tinha, mas sim da faculdade. Os actores, bem como a equipa de fora – captação de som e maquiagem – precisam de passar recibo e, por isso, esse tipo de pagamentos fica ao encargo da faculdade, mas apenas em termos de processo, porque o valor é retirado do financiamento do ICA.

A cor verde está aplicada a todos os valores que já haviam sido pagos até a altura. Já a parte à direita são notas que fui anotando para não me esquecer de alguns pagamentos que tínhamos que fazer.

<sup>11</sup> Estes gastos têm que ser relacionados com a curta-metragem: restaurantes, supermercados, material, figurinos, direcção de arte, etc..

## **3.2. Produção**

### **3.2.1. Metodologia e Organização**

Com o início das Rodagens, tive que assumir totalmente o cargo de Direcção de Produção. Nesta fase, o Marco Pereira teve que trabalhar mais como assistente devido à sua falta de experiência.

Ao assumir este cargo na sua totalidade tive que cumprir as seguintes tarefas:

#### **a) Liderar a equipa de Produção fora d set**

A equipa de Produção foi composta pelo Marco Pereira, Mariana Madureira, Anabela Azevedo e Kyle Sousa. O trabalho com esta equipa consistia em preparar comida para quando estivéssemos a filmar – preparávamos todas as noites, íamos dormir mais tarde e acordávamos mais cedo; preparar a casa antes de toda a equipa chegar, porque estava sempre gelada e sem água quente –, e ir comprar alimentação, remédios e o que fosse necessário para que toda a gente estivesse o mais confortável possível e para que não ficassem doentes.

#### **b) Liderar a equipa de Produção no set**

No *set* a minha maior preocupação devia ser a Anotação mas, muitas vezes, tive que a deixar ao encargo do 2º Assistente de Produção, Kyle Sousa, que também estava encarregue de filmar e fotografar o *Making-Of*.

Liderar a equipa de Produção no *set* consistiu em garantir que eles cumpriam as horas estipuladas para descanso e tinham comida preparada para toda a equipa, bem como reunir todos os pedidos de almoço e jantar e entrar em contacto com o restaurante. Para além disto, o cuidado com os actores foi ainda mais fundamental, porque nenhum deles podia ficar doente<sup>12</sup>, então tínhamos sempre chá quente e havia sempre a possibilidade de alguém ir comprar algum medicamento que fosse necessário, como chegou a ser no caso da Lucinda.

#### **c) Gestão de Orçamento e Dinheiro de Bolso**

Nesta fase da Produção estive mais em controlo do orçamento, pois tinha que garantir que tínhamos o necessário para permanecer os dez dias em Santo Tirso sem problemas e com algum conforto.

No primeiro dia que estivemos em Santo Tirso, o Marco, a Mariana, a Anabela e eu fomos às compras para abastecer a casa onde íamos ficar.

---

<sup>12</sup> Infelizmente a doença do Pedro Barroso, referida anteriormente, não estava sob nosso controlo, porque não se tratava de nada que estivesse ao nosso alcance.

ORÇAMENTO RODAGENS (7 a 19 de Fevereiro)											
COMBUSTÍVEIS					800 €						
CARRO #1	10€/DIA		10	100 €							
CARRO #2	10€/DIA		10	100 €							
CARRO #3	10€/DIA		10	100 €							
CARRO #4	10€/DIA		10	100 €							
CARRINHA #1	10€/DIA		12	120 €							
CARRINHA #2	10€/DIA		12	120 €							
PEQUENO-ALMOÇO CASA #1 (8pessoas)					PEQUENO-ALMOÇO CASA #2 (7pessoas)						
ARROZ FRESCO	0,10€/MID		12	0,10€x8 = 0,80€	9,80 €	ARROZ FRESCO	0,10€/MID		12	0,10€x7 = 0,70€	8,80 €
LEITE (pack)	3€/pack x 2				6 €	LEITE (pack)	3€/pack x 2				6 €
FIAMBRE	2€/pack x 3				6 €	FIAMBRE	2€/pack x 3				6 €
QUEIJO	2€/pack x 3				6 €	QUEIJO	2€/pack x 3				6 €
MAÇÃS	3€/pack x 2				6 €	MAÇÃS	3€/pack x 2				6 €
LARANJAS	3€/pack x 2				6 €	LARANJAS	3€/pack x 2				6 €
CEREAIS	1,50€/embalagem x 5				7,50 €	CEREAIS	1,50€/embalagem x 5				7,50 €
MANTEIGA	1,00€/embalagem x2				2,00 €	MANTEIGA	1,00€/embalagem x2				2,00 €
BOLACHAS (dois)	1,10€/embalagem x3				3,30 €	BOLACHAS (dois)	1,10€/embalagem x3				3,30 €
ÁGUAS	0,50€/embalagem x 8				4,00 €	ÁGUAS	0,50€/embalagem x 7				3,50 €
SURTOS	1€/embalagem x 8				8 €	SURTOS	1€/embalagem x 8				8 €
				TOTAL:	67,70 €					TOTAL:	65,05 €
TOTAL DAS DUAS CASAS DURANTE OS 12 DIAS: 150€											

Fig. 3 – Estimativa orçamental para as Rodagens.

Esta tabela foi a primeira tabela mais completa para as Rodagens. A ideia inicial era ficarmos doze dias em Santo Tirso e em duas casas diferentes – uma para a equipa principal e outra para os assistentes. No entanto, acabámos por ficar dez dias e numa só casa.

Este orçamento foi feito de acordo com os preços do Jumbo, que era o supermercado mais próximo do local onde íamos ficar. Algumas dessas estimativas estavam correctas, tais como a manteiga, alguma fruta e águas, mas as restantes acabaram mais cedo do que estávamos à espera e tivemos que voltar ao Jumbo e comprar mais algumas coisas. Quero salientar que estas não foram todas as compras, visto alguns membros terem pedido café, cereais e outras coisas que eu já tinha planeado a possibilidade de gastarmos algum dinheiro.

#### d) Transporte de Actores

Todas as noites reuníamos e definíamos quem ia no carro de quem e como íamos fazer com os actores. Na maior parte das vezes, quem ficou encarregue dessa tarefa foi o Marco e o Kyle e, então, todas as manhãs iam até ao Hotel Cidnay buscar o actor que fosse filmar nesse dia e, ao final do dia, iam levá-lo de volta para descansar.

Em alguns momentos, ao longo do dia, o Marco não estava disponível então eu tinha que organizar a equipa e ver que membro podia ir buscar o/a actor/actriz, ou ir buscar algo que fosse necessário durante o dia.

### e) Hotel Cidnay

O contacto com o Hotel Cidnay foi feito pelo Joel Brandão e pela Gabriela e, como tal, apenas os abordei já numa fase final, porque precisava das facturas que comprovassem os gastos dos actores que estiveram lá hospedados.

No entanto, este ponto entra nesta fase, pois tivemos um incidente no hotel com um dos nossos actores principais, o Pedro Barroso, que teve um comportamento inadequado e, por isso, tivemos que arranjar uma pensão para as duas últimas noites que ele iria filmar.

### f) Folhas de Serviço

Outro trabalho que me competiu foi estar em constante contacto com os actores, não só para saber quando eles iam e voltavam de Santo Tirso – no caso da Márcia Breia tive que comprar o seu bilhete de comboio; como também para saber se a acomodação estava de acordo com o que precisavam e se estavam a par das filmagens que iriam ser feitas. Para isso, todas as noites, depois de preparar tudo para o dia seguinte, preenchia uma Folha de Serviço baseada no Mapa de Rodagem elaborado pelo realizador e respectivo assistente.

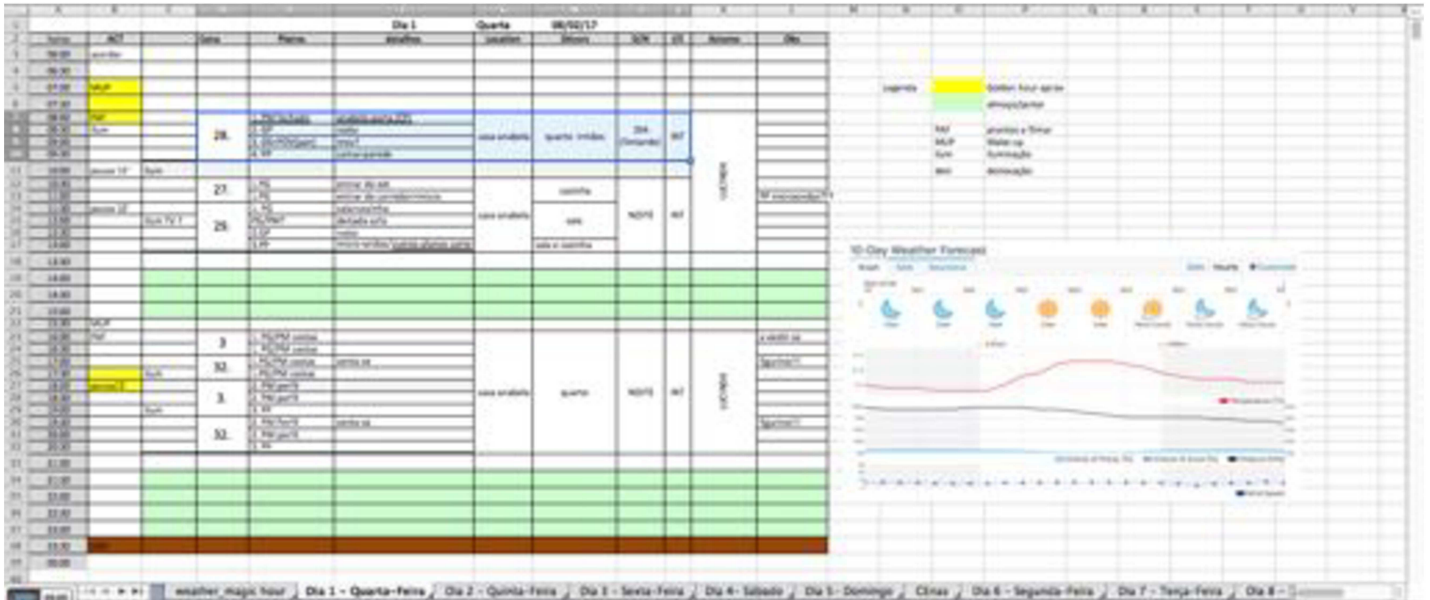


Fig. 4 - Mapa de Rodagem Dia 1.

Universidade Católica Portuguesa		Margem				Folha de Serviço # 1
Local Rodagem Manhã: Casa da Anabela Tarde: Casa da Anabela		08/02/2017 – Quarta-feira				
Base: Santo Tirso		Chegada Ao Set: 7:00 Pronto A Filmar: 8:00				
Realizador Joel Brandão – 935 147 005		Refeição Almoço: 14:00 Local: "O Costa"				
Produtor Marco Pereira – 955 078 278		Refeição Jantar: 21:30 Local: "O Costa"				
Ass. Produção Tiago Simões – 919 335 797 Anabela Aguiar – 939 395 773 Mariana Madureira – 912 832 143 Kyle Sousa – 933 858 675		Nascer do Sol: 7:00 Pôr do Sol: 18:00				
		Meteorologia: Nuvens e Aguaceiros				
CENA		RESUMO DA ACÇÃO				
28	Quarto irmãos	INT/MANHÃ	Procura pelos filhos			
27	Cozinha	INT/MANHÃ	Chegada a casa			
29	Sala	INT/MANHÃ	Anabela na sala			
32	Quarto	INT/TARDE	Vestir Cenas Finais			
3		INT/NOITE	Vestir Primeira Cena			
ATOR	PERSONAGEM	CENA	CHEGADA SET	MAKEUP	P.A.F.	
6:30						
Lucinda Loureiro	Anabela	todas	7:00	7:30	8:00	
ALMOÇO – 14:00						
14:00						
Lucinda Loureiro	Anabela		15:00	15:30	16:00	
JANTAR – 21:30						
DESCANSO						

Fig. 5 - Folha de Serviço Dia 1.

A Folha de Serviço é um resumo do Mapa de Rodagem, pois o actor não precisa de ter tanta informação como a equipa técnica. Este documento serve para o actor saber o que vai ser filmado no dia seguinte, de forma a preparar-se para as cenas. Juntamente com este documento também enviava as partes do argumento que envolviam diálogos e não só acção, pois essa já ia descrita na folha. As restantes folhas encontrar-se-ão em apêndice.

### g) Cedência de Imagem

Outra tarefa que tive que ter em mente foi a criação e entrega de documentos de cedência de imagem quer para maiores de idade, quer para menores. Não havia qualquer documento previamente elaborado e, por isso, tive que o criar de raiz.

Depois da elaboração do documento e impressão, fui entregando aos actores e guardando comigo para, mais tarde, entregar ao Produtor. Estes documentos também estarão presentes em apêndice.

\* \* \* \*

Ao longo destes dez dias, fui realizando várias tarefas para garantir que alcançávamos todos os nossos objectivos e que todos conseguiam fazer o seu trabalho da melhor forma possível. Ao mesmo tempo tive que garantir que as filmagens estavam a decorrer conforme o combinado e que eu era informada de toda e qualquer alteração, pois, caso contrário, o meu trabalho de Montagem seria comprometido.

### **3.3. Pós-Produção**

#### **3.3.1. Orçamento Final e Pagamentos**

Com o final das Rodagens o meu trabalho mais activo seria a Montagem. No entanto, tive que continuar com o orçamento pois ainda havia problemas a serem resolvidos. Quando finalizamos as Rodagens o que restava fazer, e ainda resta, era o acerto do Orçamento Final e os Pagamentos.

Como explicado previamente, para recebermos o dinheiro do apoio do ICA é preciso que entreguemos facturas à Universidade Católica, por isso o Marco e eu tivemos que reunir todas as facturas que tínhamos e fazer as contas finais. Estas facturas foram sendo levantadas ao longo das semanas e todo o processo consistia em confirmar se os valores correspondiam ao suposto e se o NIF estava correcto.

Como o Marco e eu precisávamos de ter a certeza dos valores que já haviam sido gastos e dos que faltavam pagar, fomos alterando a folha da contabilidade à medida que íamos juntando as facturas e recebendo o restante, tendo sido o resultado final a seguinte figura.

DESCRIÇÃO	VALOR		
DINHEIRO GABRIELA	250 €	GASOLINA ENSAIOS TÉCNICOS	100 €
HOTEL	914,10 €	COMIDA JUMBO + CAFÉS	300,00 €
ACTORES s/ Barroso	1 355 €	LISBOA	400 €
BARROSO	369,00 €	DIREÇÃO DE ARTE	850,00 €
FIGURANTES	100 €	FARMÁCIA	20,00 €
PENSÃO	135 €	DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA	300,00 €
RAID + PLACA	155,95 €	MAQUIAGEM + CABELEIREIRO	200 €
DISCO 8Tb + 3Tb	430,00 €	SOM	500 €
VIAGENS ACTORES RODAGENS	400 €	SOM PÓS-PRODUÇÃO	300 €
ENSAIOS ACTORES	150,00 €	OUTROS	180 €
GASOLINA	600,00 €		
GASOLINA ENSAIOS TÉCNICOS	100 €	<b>TOTAL</b>	<b>8 009,05 €</b>

Fig. 6 - Orçamento Final.

Como tivemos que gastar algum dinheiro na equipa de Som e, de acordo com a figura, não temos qualquer alusão ao Marketing do filme, ou seja, não conseguimos sequer prever quanto dinheiro iríamos e vamos gastar, porque não tínhamos como gastá-lo. Com isto mente, o realizador sugeriu que vendêssemos rifas e, assim, conseguíssemos completar o valor para a Pós-Produção de Som e para o Marketing.

Este valor acabou por ser ultrapassado, mas não foi tanto quanto estávamos à espera devido a todo o empenho e trabalho executado e, também, porque tivemos que manter a equipa em gastos reduzidos e evitando gastos desnecessários, como utilizar carros a mais, por exemplo.

Projecto Final *Margem*  
Natacha Cardoso Oliveira  
Montagem

## 4. Montagem

A Montagem, tal como foi dito previamente, foi o cargo mais importante que desempenhei, sendo o principal foco da minha avaliação. Este cargo envolveu uma pesquisa abrangente quer sobre aspectos técnicos de edição, quer sobre conhecimento de *software*, filmes do género, tipos de corte, como criar uma narrativa cinematográfica, entre outros.

Apesar da Montagem ser um cargo tipicamente conhecido como pertencente à Pós-Produção é sempre melhor conseguir acompanhar o processo desde o início. Defende-se que o Realizador deve afastar-se do projecto no final das Rodagens, pois permite ter uma visão mais limpa e nítida do que quer e também uma postura mais flexível para com as opiniões do Editor. Dado isto, é também aconselhável que o Editor não esteja sequer presente durante todo o processo – nem mesmo na Anotação, ficando a cargo do Assistente de Realização –, pois quando começar a trabalhar não terá sido influenciado por nada previamente. No entanto, sendo este um projecto de turma e todos termos que trabalhar durante todo o ano lectivo, a minha postura como Editora foi sempre activa e sempre tentando aproveitar ao máximo. A meu ver, quanto mais um editor conhece e domina as outras áreas, melhor desempenha o seu papel. Ao estar presente na construção do guião, no desenvolvimento das personagens, na *repérage* e até na escolha de guarda-roupas, sinto que consegui desenvolver conhecimentos práticos e noções criativas que me ajudaram na minha área.

Na fase da Pré-Produção tive que acompanhar a narrativa e supervisionar o Guião garantindo que iria receber todas as cenas, planos e planos de corte necessários para conseguir construir uma boa estrutura narrativa, certificando especialmente a continuidade da história. Esta curta-metragem apresentava, desde o início, alguns desafios. A mesma continha várias histórias paralelas e tudo acontecia no decorrer de vinte e quatro horas e, como tal, tive que perceber que técnicas é que podiam ser utilizadas a partir do corte para evocar os sentimentos da personagem e da história. Por este motivo, iniciei um processo de pesquisa sobre tipos de corte que podiam ser utilizados e como os mesmos me ajudariam a criar uma estrutura narrativa ritmicamente interessante, a partir de uma personagem apática e sem grande expressividade.



Fig. 7 - Imagens retiradas de Margem - Histórias Paralelas Madrugada.

Na Fig. 7 está presente um dos momentos onde a história apresenta paralelismos. Neste caso, enquanto Anabela se prepara para mais um dia de trabalho e de luta, o seu filho mais novo, Jorge, está numa discoteca com os amigos até o sol nascer. Este paralelismo permite-nos perceber a diferença entre as personagens quer em personalidade quer em objectivos. Anabela tem que trabalhar e tem que acordar muito cedo para conseguir cumprir com o seu dever e ter dinheiro. Já Jorge não tem qualquer tipo de preocupação e visto não ter escola, trabalho ou qualquer compromisso, acaba por ficar durante a noite inteira fora de casa.

Para além do acompanhamento e supervisão de guião, foi também nesta fase que fiz toda a minha pesquisa artística e técnica e onde testei o computador que decidimos usar, bem como o programa, a criação de *proxies*<sup>13</sup> e tudo aquilo que precisava para que na última fase não houvesse problemas.

Na fase da Produção, tive que conciliar o meu trabalho de Direção de Produção com a Montagem, sendo que o último pedia que tivesse que estar atenta à continuidade, falhas de guarda-roupa, anotação de nomes de ficheiros e de *takes*<sup>14</sup>, entre outros. A este trabalho chama-se Anotação e, se bem executado, facilita todo o processo de Pós-Produção porque ao anotar os melhores *takes* de cada cena, as falhas de continuidade e de *acting* sabia quais ficheiros que deveria usar. Para além disso, foi com a Anotação que foi acordada uma linguagem entre o meu trabalho e o de Som, permitindo que a sincronização de cada cena fosse mais fácil.

<sup>13</sup> Versão comprimida do mesmo ficheiro de vídeo, fazendo com que este seja mais leve.

<sup>14</sup> Uma versão de um plano.

08-62 CCT DICO (Pódo)

Ficha #2 08/02/2017

ANOTAÇÃO MARGEM							
FICHA Nº 2 CENA Nº 29							
PLANO	TAKE	AVAL	IMAGEM		SOM		OBSERVAÇÕES
			NOME	AVAL	NOME	AVAL	
29	FG	1	X	0021	✓	C29 T1	+/- Som - algum barulho. Falta microscópio!
		2	X	0022	X	C29 T2	microscópio estava com muito tempo - "p/m"
		3	✓	0023	✓	C29 T3	indica mudança de plano
PH		1	+/-	0024	+/-	C29 T4	close no final - imagem escura
		2	✓	0025	✓	C29 T5	alguns meses + 1 ledzilha
		3	✓	0026	✓	C29 T6	traz as últimas 10s (som) + 2 ledzilha
GP		1	✓	0027	✓	C29 T7	sem nem muito impressionante / imagem - feio!
		2	✓	0028	✓	C29 T8	uma volta nas melhores (sem) / imagem de péo
Plano de abertura (microscópio etc.) - 6 planos							
3	PHC	1	✓	0004	✓	C3 T1	muito rápido - (provável sentença
		2	✓	0005	✓	C3 T2	+/- som - 2 vezes em uma / imagem no 2)
32	PHP	1	X	0006	X	C32 T1	foco falhou. Nada.
		2	+/-	0007	✓	C32 T2	+/- som - fecha das botas ficou bom / aquecedor conta?
		3	✓	0008	✓	C32 T3	NOTE: desce plano e desce score
Plano de paragem do cena 3							
3		1		0009		C3 T3	NADA
		2	✓	0010	✓	C3 T4	✓
		3	✓	0011	✓	C3 T5	✓ alguns cortes e autoberços
32		1	✓	0012	✓	C32 T4	✓
		1	X	0013	X	C32 T5	X NADA
32		1	✓	0014 (?)	X	C32 T6	✓ Não achou
		2		0014	✓	C32 T7	+/- som: mais barulhento / imagem: melhor q'o anterior
PTA		1	X	0015	X	C32 T8	X som feio b. feio

Fig. 8 - Segunda folha de Anotação das Rodagens de Margem.

Esta figura é um exemplo da Folha de Anotação que criei para este projecto. Como podem ver o nome dos *takes* de Som são, por exemplo, C29T1<sup>15</sup> e isso foi acordado com o Henrique Silva, de forma a facilitar todo o processo de sincronização. Para além disso existe um espaço para anotar avaliação quer por parte da Imagem, quer por parte do Som e outro para Observações o que me permitiu perceber os melhores e piores *takes*.

Já na Pós-Produção, toda a pesquisa e todos os testes foram postos à prova e comecei o meu trabalho da forma mais organizada que consegui, respeitando todas as fases da edição, continuando um bom trabalho de equipa e evoluindo todas as semanas.

<sup>15</sup> Cena 29 Take 1.

## 4.1. Pesquisa

Derivado aos desafios técnicos e criativos da narrativa Margem, foi necessário realizar uma pesquisa a nível técnico e criativo para que conseguisse corresponder a esses desafios e também solucionar possíveis problemas que fossem surgindo.

### 4.1.1. Pesquisa Técnica na Área da Montagem

Com as novas tecnologias que surgiram este ano na Universidade Católica, surgiram também alguns problemas a ter em conta.

O principal desafio foi filmar em 4K, pois ninguém o havia feito, até então, em nenhum projecto realizado na Universidade. A captura em 4K requer um computador apto a guardar ficheiros tão pesados, bem como cartões e discos capazes de o fazer. Para além disso, é também necessário criar *proxies* que permitam um *workflow*<sup>16</sup> mais eficiente. No entanto, a captura em 4K também trouxe vantagens, pois, devido à qualidade da imagem é possível alterar as suas dimensões, criando *zoom*<sup>17</sup> e *crops*<sup>18</sup>, bem como um maior controlo na correção de cor, pois a imagem apresenta uma maior profundidade de cor.

A pesquisa técnica foi iniciada mal os cargos foram definidos, sendo que todas as semanas tinha que mostrar o desenvolvimento do meu trabalho individual.

Inicialmente tive que decidir qual o computador mais apropriado para o trabalho, pois iria precisar de uma boa capacidade de RAM, de um bom processador e de ter uma placa 3.0 para conseguirmos passar a informação dos cartões da BlackMagic 4.6 para o computador ou até de discos externos. Para além disso, tive também que pesquisar sobre discos externos que nos seriam úteis para fazer *back-ups*<sup>19</sup> quer em rodagens, quer já na Pós-Produção. É crucial termos sempre um *back-up* de toda a informação e de todo o projecto, porque caso o computador falhe, temos toda a informação em algum disco ou até, mais aconselhável, em mais do que um disco.

Quando decidi qual seria o melhor computador, os meus colegas de Direcção de Fotografia começaram a fazer os testes e eu ia passando a informação para o computador e anotando o tempo de demora, pois precisava de saber quanto tempo iria despender antes de poder iniciar o primeiro corte.

---

<sup>16</sup> Fluidez do trabalho.

<sup>17</sup> *Zooming* – alteração da distância focal na lente.

<sup>18</sup> Corte na imagem.

<sup>19</sup> Processo de cópia e arquivamento de informação digital.

Estes testes foram muito importantes para perceber que tipo de alterações tínhamos que fazer e que tipo de material tínhamos que comprar para que na Pós-Produção tudo fosse mais rápido. Foi especialmente desafiante, porque nunca se havia filmado a 4K nesta faculdade, nem a quase 4K – Ultra HD – que foi o que acabámos por decidir fazer. Esta decisão foi tomada porque, após realizarmos testes de passagem de informação e de termos concluído melhor as condições das rodagens (como, por exemplo, se o tempo de passagem de um cartão era inferior ao tempo que demoraríamos a preencher outro cartão) concluímos que o melhor seria capturar em Ultra HD pois a diferença de qualidade não era muito grande e como os ficheiros eram mais leves, não corríamos riscos de ter um cartão a passar e outro cheio e, por isso, ficar sem cartões e atrasar as rodagens.

#### **a) Computador**

O computador escolhido não tinha entrada 3.0, mas sim 2.0, o que tornava a passagem de informação mais lenta. Para além disso continha um disco Mac-HDD de 1Tb<sup>20</sup> e um Raid<sup>21</sup> de 4Tb, com dois espaços ocupados. Como sabíamos que os ficheiros Ultra HD<sup>22</sup> iriam ser pesados, havia algum receio que o computador não tivesse espaço suficiente – não iria apenas precisar de espaço para ter as filmagens, mas sim para todas as exportações e renderizações<sup>23</sup> – e, como tal, optámos por comprar mais um disco para o raid, com 2Tb, fazendo com que a estrutura Raid ficasse completa e com 6Tb. Ao acrescentar um disco ao Raid, toda a informação dos 4Tb teve que ser apagada, o que também fez com que o processo fosse mais lento.

Para além dessa alteração, a placa 2.0 teve que ser alterada para uma de 3.0 o que, infelizmente, não adiantou de nada, pois essa alteração foi feita já na Pós-Produção e houve um problema na instalação, fazendo com que a placa não reconhecesse os discos. Como tinha prazos a cumprir, passei a informação e quando havia disponibilidade para voltar a instalar a placa, já havia se tornado um risco pois podíamos perder a informação passada.

No primeiro teste, a primeira passagem de informação demorou 2h03 a passar 133Gb. Com as Rodagens terminadas, eu tinha 3Tbs de informação para passar. Quando fiz o

---

<sup>20</sup> 1 TeraByte – equivale a 1000Gb.

<sup>21</sup> Redundant Array of Independent Disks (Conjunto Redundante de Discos Independentes). A estrutura Raid tem três espaços para colocar três discos diferentes. É importante que os discos tenham a mesma capacidade para não haver problema de funcionamento.

<sup>22</sup> Ultra HD é considerado quase 4K. 3840x2160

<sup>23</sup> Processo digital que permite que o produto final seja obtido.

primeiro teste, não era possível fazer mais nada no computador, não conseguia ver novas filmagens, nem tirar *screenshots*<sup>24</sup>, porque o computador não aguentava. No entanto, se enviasse a informação para o Raid, o computador continuava operacional.

Embora este seja o computador mais importante, também tive que testar o tempo de passagem no computador do meu colega Pedro Silva, pois havíamos falado que, durante as Rodagens, o dele seria utilizado para este fim. Ao testar apercebemo-nos que passar 250Gb demorava 1h45, pois a entrada era 3.0.

Para situações futuras, o melhor seria que o HDD de 1Tb fosse substituído por um SSD apenas para o sistema, ou seja, podia ter apenas 500Gbs, mas iria tornar todos os programas muito mais rápidos. O espaço do disco RAID é mais do que suficiente, temos um total de 3Tb de informação e ainda ficamos com mais 3Tb para *renders* e exportações que acabamos por não preencher na sua totalidade. Portanto, o 1Tb de HDD não é, de todo necessário, sendo assim mais sensato substituir, eventualmente, por um SSD de 500Gb ou 250Gb e manter o espaço Raid como está.

O computador escolhido era o melhor para o tipo de trabalho e era o melhor disponível, embora não fosse de encontro com todas as nossas necessidades. Com as alterações – tirando a da placa – ficou muito mais apto para este fim.

## **b) Software**

Antes de iniciar este projecto, apenas editava em *Final Cut Pro X* e, saber que ia editar em *Adobe Premiere*, foi um desafio que me despertou logo o interesse.

O *Premiere* é um programa que, ao início, assusta um bocado, mas passado dois dias já me sentia muito à vontade. Esse à vontade foi crescendo à medida que os dias de edição e testes avançavam.

Embora muita da experiência que ganhei tenha sido por ter começado a trabalhar com o programa, achei que iria precisar de alguma ajuda e, por isso, pesquisei alguns tutoriais no *Youtube* que me fossem explicando quer o básico, quer pontos específicos que fossem facilitar o meu trabalho como, por exemplo, a sincronização a partir do som. Apesar de todos os meus colegas terem muita experiência com o *Premiere* – e até me terem dado algumas dicas – eles próprios desconheciam esta facilidade na sincronização. Como eu vinha de trabalhar no *Final Cut Pro X* e lá esta possibilidade existe, queria ver se a mesma acontecia neste novo software.

---

<sup>24</sup> Imagem retirada do que se vê no ecrã.

Para além disto, ainda em Pré-Produção, quer o Realizador, quer o Assistente de Realização foram me falando da possibilidade de ter que fazer máscaras<sup>25</sup> e trabalhar em *Adobe After Effects* – outro software que desconhecia. Ao saber isto, entrei em contacto com o Professor Ricardo Ferreira, para assistir às aulas dele de Efeitos Visuais. Quando as aulas começaram vi que o que íamos aprender era *Nuke* e não *After Effects* e, embora tenha continuado nas mesmas, tive que aprender *After Effects* a partir de vídeos tutoriais enviados pelo Professor. Infelizmente, acabaram por desistir da ideia das máscaras, mas aprendi um novo Software e disso não me posso queixar.

### c) 4k e Proxies e Back-ups

Esta etapa foi outra novidade. Nunca tinha trabalho com 4K e, como tal, nunca tinha precisado de fazer *proxies*. Para além de que, como sempre trabalhei com o *Final Cut Pro X*, estava habituada a que o mesmo criasse os *proxies* automaticamente.

Embora os meus colegas tenham feito testes de filmagem em 4K, Ultra-HD e 4K *raw* – que tem ainda mais qualidade – acabamos por assumir que a diferença entre o 4K e o Ultra HD não era muita em termos de imagem, mas havia sim uma diferença significativa em relação a tamanho do ficheiro, sendo também mais fácil criar o *proxy*.

As filmagens em 4K para além da óptima qualidade que têm, permitem também aplicar o *crop* que, muitas vezes, ajudam a melhorar o enquadramento. Tal como presente na seguinte figura, houve necessidade de cortar a imagem, pois um dos nossos Directores de Fotografia aparece na mesma (canto inferior esquerdo) e, não só era mais fácil utilizar o corte, até porque a imagem não sofria qualquer dano a nível de qualidade, como também acabou para aumentar a sensação de Rúben ainda estar preso. Com esta alteração, a passagem para o exterior tornou-se mais marcante e conseguiu transmitir uma maior sensação de liberdade.



Fig. 9 - Prisão sem *crop* e com *crop* em Margem.

<sup>25</sup> Em norma utilizadas para disfarçar algum objeto ou até apaga-lo de todo.

Ao cortarmos a imagem, criámos uma nova composição e conseguimos focar ainda mais o espectador.

O *proxy* de um ficheiro é esse mesmo ficheiro, mas com muita compressão e com pouquíssima qualidade. Em norma, os mesmos são criados para não exigir muito do computador e poder editar sem encraves ou *renders* muito longos.

Para criar *proxies* é necessário utilizar o *Adobe Media Encoder*. Este software permite a conversão de vários ficheiros ao mesmo tempo. No entanto, dado serem muitos *takes*, muitos planos e muitas cenas, demorei cerca de quatro dias para a criação de *proxies*.

Este *software* apresentou alguns problemas que, infelizmente, só foram detectados mais tarde (na fase da correção de cor). É preciso ter bastante cuidado e confirmar que todas as filmagens foram convertidas como pretendido – eu confirmei, mas algo aconteceu –, pois acabei por encontrar filmagens cujos formatos não eram, de todo, o que havia selecionado, apresentando medidas como 2000x2000 – o que acabou por dificultar a passagem de *proxies* para o ficheiro original.

Depois da edição feita com *proxies*, a passagem para os originais é bastante simples. Sendo que basta colocar os ficheiros *offline* e fazer a ligação com os originais que têm que ter o mesmo nome para não haver falhas.

Outro aspecto muito importante foi perceber como os *backups* seriam feitos. Após pesquisar, concluí que seriam necessários um disco de 3Tb e outro de 8Tb. O primeiro é um disco externo móvel, o que permitiu que o tivéssemos connosco caso quiséssemos passar alguma informação no momento. O outro, é um disco externo de 8Tb, mas que precisa de ser ligado à corrente e, por isso, optámos por deixá-lo em casa para os *backups* ao final do dia. Nos primeiros dias de rodagens ainda tentamos usar o disco de 3Tb na pausa de almoço, mas fomos nos apercebendo que não valia a pena estar a fazer o *backup* nessa altura e, por isso, todos os *backups* eram feitos ao final de todos os dias de rodagem para o disco de 3Tb, 8Tb e ainda para um disco extra que o realizador trouxe. Com isto, era mais do que garantido que nenhuma informação seria perdida.

Já na Pós-Produção, o disco de 3Tb continha como *backup* todos os ficheiros originais e ao longo das edições e das alterações no projecto ia gravando tudo para o disco de 8Tb.

Derivado às necessidades técnicas apresentadas no início deste capítulo, esta pesquisa foi crucial para garantir um bom trabalho de Pós-Produção e até mesmo em Rodagens. Foi bastante benéfico conseguir perceber como poderíamos melhorar todo o *workflow* desde o computador, ao *software* e até ao entendimento de como 4K funciona e como nos iria ajudar.

### 4.3. Pesquisa Artística na Área da Montagem

Todas as pesquisas surgem de uma necessidade e, neste caso, a necessidade surgiu dos desafios que a curta-metragem Margem apresentou desde o início, tais como: conter histórias paralelas; ser circular; ocorrer ao longo de um dia; retratar uma personagem apática e sem emoções, logo a própria Montagem teria que evocar estas emoções e o facto da história não mudar e, por isso, a Montagem ter que estabelecer essa mudança através do ritmo, as um ritmo que evoque a não mudança quer da história, quer da personagem. Para além destes factores, é de salientar que, sendo uma curta-metragem neorrealista, o maior objectivo é aproximar-se ao máximo da realidade e, se na nossa realidade não vemos nem sentimos os cortes, nesta curta também não poderíamos sentir.

Ao supervisionar o guião fui-me apercebendo como o meu trabalho poderia contribuir para contar a história e como os cortes poderiam ajudar. O facto de ser uma narrativa sem emoção, parada e sem drama, permite-nos ver que a personagem não muda e, por isso, a emoção tinha que ser comunicada pelo corte. A personagem não muda, mas o corte e o ritmo criam essa mudança e, ao mesmo tempo, essa impotência.

O corte é um dos aspectos cruciais para a interpretação de um género. O trabalho mais básico e sem o qual o trabalho do editor não tem qualquer continuação ou início é o corte. No entanto, sem certos cuidados e o aproveitamento de várias técnicas, o corte por si só não torna o resultado final interessante, pois torna-se apenas num mecanismo de passagem de cenas entre si.

*“An editor’s most basic job is to keep the audience unaware that they’re being manipulated by the cuts.”<sup>26</sup>*

(O’Steen, 2009, p. 13)

Existem vários filmes que utilizam a Montagem como algo que pretende transmitir confusão e disrupção e, nesses casos, o corte é brusco e acaba por ser notório. No entanto, como já referi, o meu maior cuidado foi tornar a curta-metragem o mais próxima da realidade possível e, por isso, o corte tinha que ser invisível.

Esta pesquisa reflecte, especialmente, sobre o corte, o ritmo e a continuidade e como

---

<sup>26</sup> “O trabalho mais básico de um editor é manter a audiência inconsciente de que está a ser manipulada pelos cortes (...)

estes três funcionam num conjunto.

#### 4.3.1. O Corte

Ao longo da pesquisa sobre os vários tipos de corte e após a aplicação dos mesmos, concluí que o mais utilizado e o que mais iria contribuir para a narrativa era o corte elíptico. Este surge da necessidade de comprimir a narrativa em um só dia. O corte elíptico é uma técnica de edição que permite que um pedaço do filme seja excluído, fazendo com que um evento/acontecimento demore menos tempo a acontecer do que aconteceria na realidade. Este tipo de corte pode recorrer a várias formas de transição de edição, tal como *cross dissolve*, *jump cut*, *fade*, etc. ou até mesmo na mudança de cena.

Existem vários filmes que utilizam esta técnica pois acaba por se tornar bem mais eficiente no desenvolver da narrativa, permitindo também que a mesma seja contada duma forma muito mais rápida, menos maçadora e, se bem feito, não prejudicial. O objectivo deste corte é também conseguir dar à narrativa o que ela precisa pois ao cortar pedaços do tempo e, consoante a forma do corte – se rápido ou lento –, está a encaminhar o espectador para uma leitura específica.

Para perceber melhor o corte visualizei alguns filmes, tal como *Citizen Kane*, realizado por Orson Welles editado por Robert Wise; *There was a Father*, realizado por Yazujiro Ozu e editado por Yoshiyasu Hamamura; *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* de Michel Gondry e editado por Valdis Oskarsdottir e *The Departed* de Martin Scorsese e editado por Thelma Shoonmaker. Embora tenha analisado mais filmes, irei apenas abordar e reflectir sobre aqueles que conseguem representar e explicar melhor o meu propósito.



Fig. 10 - Imagens retirados do filme *Citizen Kane* (1941)

Na fig.10, temos o exemplo de como o corte elíptico é utilizado no filme *Citizen Kane*. Neste exemplo as cenas são ligados através de uma técnica de transição de edição que se chama *dissolve* que, tal como a palavra indica, dissolve as imagens entre elas. Para além desta transição imagética temos também, ocasionalmente, uma transição sonora através do diálogo entre Emily e Kane. Este cena apresenta dois tipos de monotonia, uma a nível de narrativa e outra a nível de corte. Durante toda a sequência, vemos como a monotonia do casal tem vindo a torna-los cada vez mais amargos um com o outro, até chegarem ao ponto de não falarem de todo. Contribuindo para esta monotonia temática, temos a monotonia do próprio corte em si que, durante estes dois minutos é sempre executado da mesma forma.

Nestes casos temos uma ligação de Montagem e de Narrativa bastante intrínseca e forte. Se o corte tivesse sido feito, constantemente, de formas diferentes, o espectador estaria a ser retirado do ponto fulcral da cena que é como a relação entre Kane e Emily tem vindo a ser durante o passar do tempo. Todo o diálogo deles se desenvolve à volta do trabalho de Kane e, sendo “sempre a mesma coisa”, o corte teria que contribuir não só para essa repetibilidade, como também para o avançar no tempo.

Em *There was a Father* de Ozu, o corte é utilizado de uma forma diferente. Enquanto que no exemplo anterior vemos uma constante progressão da narrativa onde o local não muda, nem as personagens em si – apenas vestem novos figurinos, têm novos penteados e estão mais velhas – aqui, estamos perante um avanço maior na narrativa através do corte elíptico, onde passamos de ouvir e ver a personagem a falar para o que ela está a falar. Neste caso, a personagem ajuda na contextualização do corte seguinte.



Fig. 11 - Imagens retiradas do filme *There was a Father*.

Na primeira imagem da fig. 11, Shuhei (pai – esquerda) e Ryohei (filho – direita) estão a preparar as coisas para no dia seguinte irem pescar, dizendo o que lhes falta minhocas para o dia de amanhã. De seguida, vemo-los a pescar e Shuhei começa a perguntar sobre as notas do filho e acaba por lhe dizer que no começo das aulas terá que viver nos dormitórios porque distância entre a escola e a casa é muito grande, mas que irá visitá-lo uma vez por semana. Na imagem seguinte, vemos Ryohei a estudar com um colega e momentos depois o

pai chega para visitá-lo.

Embora estes cortes sejam intercalados com alguns planos de pormenores ou, no caso do primeiro para o segundo, com uma personagem a falar sobre como os peixes são, estes pequenos momentos não são suficientemente longos para justificar a distância temporal entre as imagens seguintes e, por isso, não fazem com que este corte deixe de ser considerado uma forma de corte elíptico.

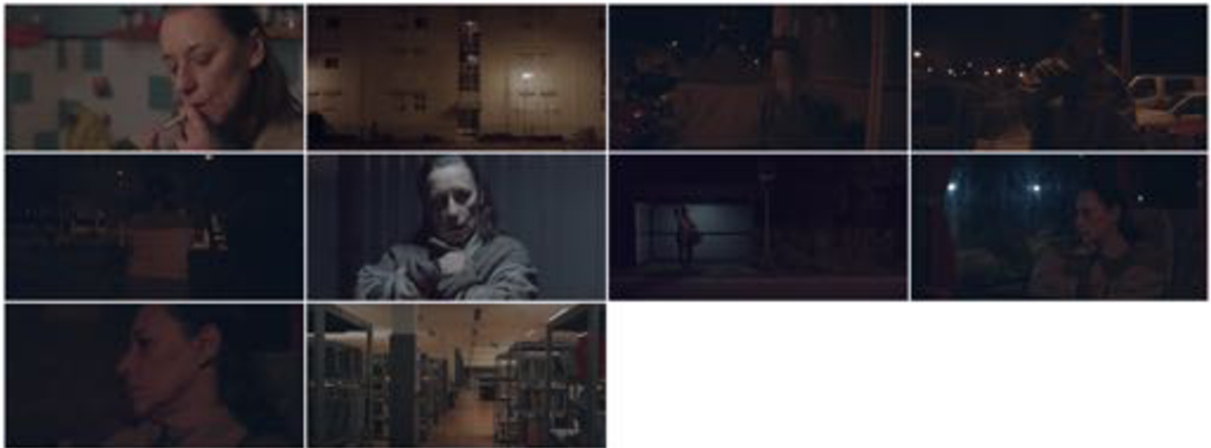


Fig. 12 - Corte Elíptico em Margem.

Na fig. 12 podemos ver como o corte elíptico foi aplicado e como me permitiu avançar na história. Estes são os primeiros *frames* de cada novo vídeo e esta sequência representa o percurso de Anabela desde o final do seu pequeno almoço até à chegada ao trabalho. A maioria dos cortes da primeira parte da curta-metragem, são considerados elípticos pois avançam a narrativa e criam um ritmo temporal específico a cada cena. Este tipo de corte acabou por ser utilizado em mais momentos ao longo do decorrer da narrativa porque, caso contrário, o ritmo criado inicialmente seria quebrado. Esses outros momentos são, por exemplo, a saída de Anabela da casa da sogra – depois de falar com Jorge – e o percurso dela a caminho de casa.



Fig. 13 - Corte Elíptico em Margem #2.

Nesta sequência vemos Anabela a preparar as roupas para levar para Jorge e o seu percurso até lá. Ao editar esta sequência, não senti necessidade de acrescentar mais momentos para além dos que iriam contextualizar o espectador, ou seja, ver Anabela a preparar a roupa, vê-la a sair do seu prédio e a chegar ao mesmo local onde antes tínhamos visto Jorge chegar.

Este último momento é no qual o espectador tem a certeza da intenção da personagem.



Fig. 14 - Corte Elíptico em Margem #3.

Nesta última sequência de imagens, a conversa entre Anabela e Jorge já havia acontecido e, como o desfecho não foi o esperado, Anabela chora e sente que todo o seu esforço é em vão. O corte do primeiro *frame*<sup>27</sup> para o segundo é dos melhores cortes a nível dramático, pois o mesmo faz a interpretação da cena. Num momento Anabela está a chorar e, no outro, vemos uma personagem apática, destruída por dentro e o corte é repentino, tal como a mudança.

Da mesma forma que não havia necessidade de justificar todo o seu percurso na ida para a casa da sogra, também não havia para o fazer neste momento. Aqui, apresentamos algumas diferenças a nível de planos. Como Anabela se encontra presa à sua vida, à sua rotina e está sozinha sem os filhos, todos os planos são mais fechados contribuindo para uma sensação de aprisionamento e claustrofobia da própria personagem. Para além de que, não se vê mais ninguém em nenhum dos planos, a não ser o cão – na segunda imagem – que irá ser explicado mais adiante.

Ao contrário do exemplo de Ozu, a nossa personagem não contextualiza o momento seguinte. O espectador acaba por compreender o que vai acontecer, à medida que ela vai agindo. Ao contrário também do exemplo de Welles, não existe nenhuma técnica de edição que eu tenha usufruído para criar esta passagem de tempo, porque queria aproximar-me ao máximo da realidade e, como tal, não poderia utilizar qualquer tipo de efeito.

---

<sup>27</sup> Imagem parada que compõe uma imagem em movimento.

Apesar do corte elíptico estar presente ao longo de toda a narrativa, outros cortes foram experimentados e utilizados.

*“A cut can seem invisible when an editor manipulates time. He can also create a seamless transition by making an “action cut”, using body motion as a bridge when cutting to a change in camera angles.”<sup>28</sup>*

(O'Steen, 2009, p. 19)

Como o meu principal objetivo, com o corte, era torná-lo invisível, tive que procurar formas de o fazer e, a melhor forma, foi executando o corte numa ação ou movimento. Este tipo de corte consiste, tal como o nome indica, no aproveitamento da ação ou do movimento da personagem e/ou objecto (tal como o passar de um carro, comboio ou, por exemplo, o atirar de um saco) para tornar o corte menos brusco e mais eficaz.



Fig. 15 - Imagens dos filmes *Mission Impossible: Ghost Protocol* (2011) editado por Paul Hirsch e *The Matrix* (1999) editado por Zach Staenberg.

Embora estes dois exemplos não sejam tão clássicos como Welles e Ozu, os mesmos foram utilizados por representarem o cinema canónico de Hollywood, onde a técnica subverte a narrativa e onde a mesma é invisível. Esta técnica torna-se invisível através do corte, ficando ainda mais imperceptível no corte em movimento e, por isso, estes dois exemplos, são grandes obras técnicas, daí a escolha de diferentes tipos de cinema.

Apesar de ser um tipo de corte bastante comum, os editores tentam sempre aproveitá-lo de formas diferentes ao longo da Montagem, sendo que não tem necessariamente que ser num muro, pontapé, passar de um objecto, mas pode também ser com um pequeno

<sup>28</sup> “Um corte pode parecer invisível quando o editor manipula o tempo. Ele pode também criar uma transição perfeita fazendo um “corte de ação”, utilizando o movimento corporal como uma ponte para o corte entre ângulos de câmara.”

movimento.

No primeiro exemplo da fig. 15 o corte foi utilizado quando a mão de Ethan perdeu o contacto com o vidro. O editor tanto podia deixar a ação acontecer toda no mesmo plano como podia trocar, tal como fez. Ao cortar de plano neste momento o editor, não só está a criar tensão no espectador, como está a contextualizar o espaço e a distância do mesmo a que Ethan se encontra, se cair.

No segundo exemplo da mesma figura, o corte não acontece de forma brusca, porque o próprio movimento da personagem é suave. Aqui, o corte permite-nos aproximarmo-nos da personagem, criando uma maior tensão e focando o espectador ainda mais no que está a ser feito ou, neste caso, dito.

Este tipo de corte também é feito aquando duma mudança espacial.

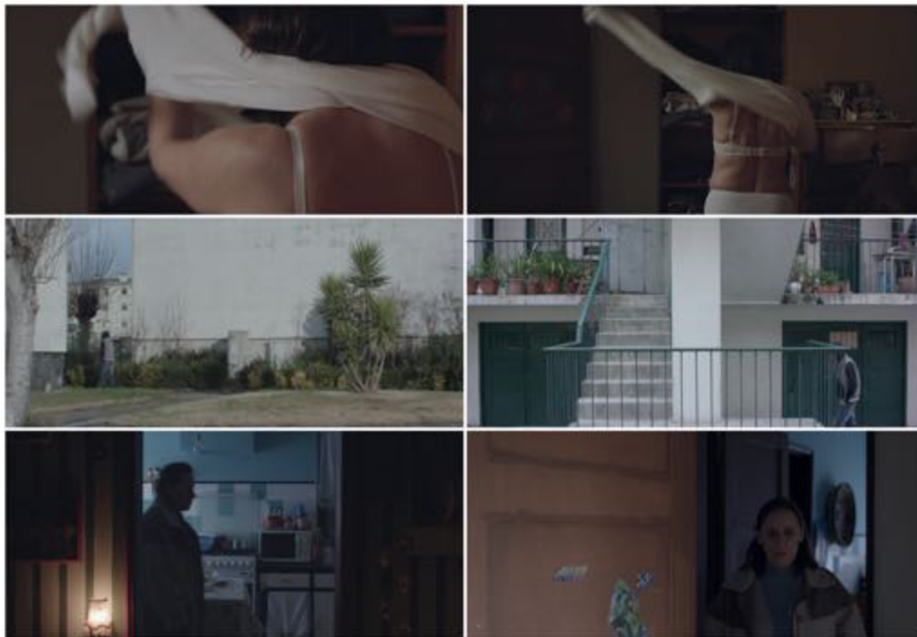


Fig. 16 - Corte na Ação em Margem.

Em Margem a aplicação do corte na Ação foi feita quer em movimentos de personagem, quer em mudança de local.

Em norma, quando o editor sente necessidade de mudar de plano – ou para deixar o espectador respirar ou porque quer mostrar algo que no plano anterior não aparece – tem a tendência a aproveitar algum movimento que justifique e suavize esse corte. Na primeira sequência, como iríamos passar do quarto para a cozinha, senti que seria preciso dar algum espaço ao espectador para se especializar e para que o corte entre planos não fosse confuso para o mesmo, pois se cortasse de um plano tão aproximado, para um plano médio num local totalmente diferente e sem algum movimento a ajudar, o corte seria notório e, por isso, mal

executado da minha parte.

Já nas duas sequências seguintes o objectivo era aproveitar ao máximo o espaço que tínhamos e aproveitar o movimento da personagem a sair de cena para ligar com o seu movimento a entrar em cena.

Outro tipo de corte que foi utilizado é o *cutaway* que, tal como o nome indica, consiste num corte para fora, ou seja, é uma interrupção de uma ação contínua através da inserção de outro clip.

As utilizações mais comuns deste corte são para ajustar o ritmo da ação principal, para disfarçar algo indesejado no clip anterior ou então para permitir a junção de dois *takes* diferentes do mesmo plano.

Em Margem, o motivo da utilização deste corte foi, não para ajustar, mas para contribuir para o ritmo da ação principal.

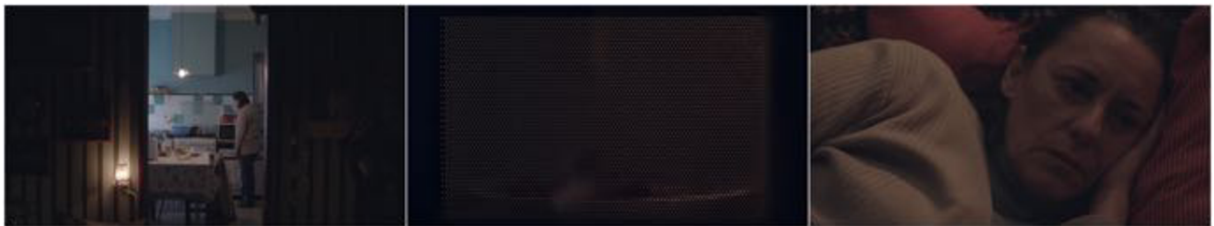


Fig. 17 - *Cutaway* em Margem.

Na fig. 15 estamos perante a execução do corte *cutaway* na curta-metragem Margem. Aqui, o foco no micro-ondas é dado, principalmente, devido ao seu movimento circular. Neste caso, o corte não ajusta o ritmo da ação principal, mas revela algo que, tal como a ação principal, é circular e, por isso, repetitivo.

Apesar de todas as técnicas referidas terem sido mesmo utilizadas no final, houve uma que eu quis experimentar, mas acabou por não estar presente no resultado final que foi, o *jump cut*, que consiste num corte dentro de dois planos sequenciais e, em norma, não respeita a regra dos 30<sup>o</sup><sup>29</sup>.

Este corte foi explorado porque queria ver se conseguia comprimir o tempo narrativo. No entanto, ao fazer o teste, apercebi-me que iria estar a tornar o corte visível e isso ia contra o meu objectivo principal.

---

<sup>29</sup> Esta regra diz que para dois planos consecutivos sejam unidos invisivelmente, devem ser filmados com, pelo menos, 30° de diferença. (Hayward, 2013)



Fig. 18 - Imagens do filme *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) editado por Valdis Oskarsdottir

Em *Eternal Sunshine* o *jump cut*, ao ser utilizado, permite que o editor consiga passar de uma memória para a realidade, da confusão mental de Joel para a realidade que ele está a tentar enfrentar naquele momento. Os dois primeiros fotogramas referem-se às suas memórias e recordações que estão a ser perdidas, já o último remete para a realidade fria e solitária que ele está a experienciar desde que começou o procedimento.



Fig. 19 - Imagens do filme *The Departed* (2006) editado por Thelma Shoonmaker.

O *jump cut* é também utilizado para revelar uma certa urgência na personagem como podemos ver no exemplo do *The Departed*, onde o personagem arruma tudo muito rápido porque tem que ir embora. Aqui, o corte assume um carácter mais psicológico criando nervosismo. Devido à utilização de *jump cut* e de *extreme close-ups*, não temos contextualização espacial da ação e por isso, acabámos por sentir mais o stress da personagem.



Fig. 20 - Teste *jump cut* em Margem.

Como o objectivo de Anabela era chegar ao trabalho, quis experimentar se esta técnica iria contribuir para a narrativa, mas, ao fazê-lo, notei que estava a criar uma linguagem completamente diferente do que era esperado e que, só com aquele momento, iria enganar o espectador fazendo-o pensar que iria ver um tipo de curta-metragem que não era o que, efectivamente iria ver. Para além disso e ainda mais importante, apercebi-me que ao utilizar esta técnica estava a dar demasiada notoriedade ao corte quando o meu objectivo era torna-lo invisível, tal como na realidade.

#### 4.3.2. Continuidade e Ritmo

*“An ideal cut (for me) is the one that satisfies all the following six criteria at once: 1) it is true to the emotion of the moment; 2) it advances the story; 3) it occurs at a moment that is rhythmically interesting and "right"; 4) it acknowledges what you might call "eye-trace" (...); 5) it respects "planarity" (...) c.); 6) and it respects the three-dimensional continuity of the actual space (where people are in the room and in relation to one another).”<sup>30</sup>*

(Murch, In the Blink of an Eye, 1998, p. 18)

Uma das coisas que muitos alunos de cinema assumem é que se houver falha de continuidade é porque o editor falhou. Muitas das vezes até é uma das coisas a apontar como algo negativo em relação a determinado filme ou curta-metragem. No entanto, e dado o nosso olhar estar treinado para ver a falha, esquecemos de nos perguntar o porquê de ter sido escolhido aquele plano que tem o tal problema de continuidade. De certo que outros planos foram filmados, de certeza que nem todos apresentavam a mesma falha, se calhar este era o único que tinha isto. Porque é que foi escolhido?

<sup>30</sup> “Um corte ideal (para mim) é um que satisfaz os seguintes seis critérios, de uma só vez: 1) corresponde à emoção do momento; 2) avança a história; 3) ocorre num momento ritmicamente interessante e “certo”; 4) reconhece a linha do olhar (...); 5) respeita a planaridade (...); 6) e respeita a continuidade tridimensional do espaço (onde as pessoas se encontram no espaço e em relação entre elas).”

As coisas ficam mais interessante quando deixamos de querer criticar e começamos a perguntar o porquê. Um editor tem que ver para além disso. Tal como diz Walter Murch, a importância da continuidade é tanta que vem como o último ponto a ter em consideração – mais adiante no livro vemos que esse ponto vale apenas 4%, enquanto que a contribuição do corte para a emoção do momento está em 51%.

Por vezes, o espectador já assume conhecer a história e o seu desfecho e prefere deixar que o olhar o leve aos “erros”, às “falhas” e acaba por ignorar como aquele corte contribuiu para o desenvolvimento da narrativa, para a criação de drama e para o desenvolvimento da própria personagem.

A continuidade é muito importante e, sempre que possível, deve ser algo em mente aquando da fase de Produção. Será sempre melhor fazer um filme cujo corte avance na história e não seja prejudicado pela falta de continuidade. No entanto, na Pós-Produção, irá sempre prevalecer a Emoção em vez da Continuidade.

Este tipo de continuidade descrita até agora, refere-se à continuidade espacial. Dado um dos maiores desafios da curta-metragem ser o facto de conter histórias paralelas e ser circular, o cuidado com a continuidade tem que ir mais além do que um objecto fora do lugar ou um cabelo despenteado.



Fig. 20 - Histórias Paralelas em Margem #2.

Ao querermos transmitir uma continuidade temporal temos que ter em atenção diversos factores, tais como a altura do dia em que as histórias estão a acontecer e também a duração das mesmas.



Fig. 21 - Histórias Paralelas em Margem #3.

Quer na fig. 20, quer na fig. 21, estamos perante dois momentos onde as histórias acontecem ao mesmo tempo, embora o espectador os veja em alturas separadas.

Na fig. 20, Rúben está a sair da prisão e Anabela está à sua espera para irem juntos, de autocarro, para casa. Enquanto isso acontece, Jorge já havia saído da discoteca e estava a ir para casa da sua avó, chegando a casa por volta da hora do almoço, o que indica que ele ficou na discoteca ou com os amigos até a sua mãe ter acabado o seu trabalho de manhã e ter ido buscar o seu irmão à prisão. Quero salientar que o próprio trabalho de Anabela tinha que ser algo que propositadamente demorasse menos tempo que o habitual trabalho de oito horas por dia. Se formos a analisar, ela é empregada doméstica numa biblioteca e ela acorda tão cedo porque a biblioteca tem que ser limpa antes de abrir para o público. Este tipo de trabalho mais rápido, permite-nos continuar com esta continuidade temporal.

Na fig. 21, estamos na hora do almoço e acontecem os diálogos que contextualização e explicam ao espectador o que está a acontecer e o que já aconteceu. Aqui, ouvimos primeiros a Avó e Jorge a conversarem e começamos a ter uma ideia do que Jorge poderá estar a sentir. Logo de seguida, somos confrontados com a perspectiva da mãe e com a atitude de Rúben.

Este paralelismo é interessante na medida em que as histórias avançam ao mesmo tempo e são contínuas entre si. Precisamos de uma para compreender melhor a outra.

A noção de ritmo em Margem é uma mais valia para a Montagem, pois é apenas com a alteração do mesmo que conseguimos solucionar desafios.

Dois desafios já referidos com esta curta-metragem são o facto da história não mudar e também o facto da própria personagem principal não mudar e ser uma personagem apática.

Quando nenhum destes factores se altera no decorrer de uma narrativa, o editor tem duas hipóteses: ou mantém o desfecho como previsto e não altera qualquer tempo, ou então permite que a não mudança seja marcada pelo ritmo. Seria fácil de assumir que se a história não muda e se temos um início e final igual, o mais esperado seria manter, exactamente, os mesmos tempos nas duas alturas. No entanto, neste caso, isso não contribui para a narrativa, pois embora Anabela não tenha mudado ou evoluído, o objectivo dela foi destruído e, por isso, parte dela parou.



Fig. 22 - Ritmo em Margem – Cenas Finais.

Em Margem, o ritmo evoca a não mudança, evoca o facto da personagem estar parada e da sua própria impotência perante a vida. Quer os *close-ups*, quer os *long shots*, embora contrastantes entre si, são lentos e nada acontece à sua volta e a própria composição está vazia. Embora a postura da personagem se torne mais pesada, quer corporalmente, quer facialmente, esta tensão não seria sentida se o ritmo da própria sequência não fosse mais lento.

Em suma, posso dizer que toda pesquisa artística contribuiu para o desenvolvimento da curta-metragem de uma forma bastante benéfica, pois, a partir da mesma, consegui responder aos desafios encontrados numa fase inicial de uma forma prática e concisa.

#### 4.4. O Processo de Montagem de Margem

Este é o ponto mais importante de todo o meu trabalho, pois é aqui que explico todo o meu processo desde os primeiros passos até ao resultado final e onde aplico toda a pesquisa. Esta fase é também o momento mais importante do filme, pois é onde o mesmo se torna numa história. Todas as decisões tomadas visam à construção da narrativa. Desta forma, o processo de Montagem é a última etapa e a mais importante. Aqui se decide o que se vai tirar, o que se quer dizer e como se quer dizer.

Dado ser um processo extremamente complexo está dividido em cinco pontos:

- 1) Construção da Narrativa;
- 2) Primeiro Corte;
- 3) Segundo Corte;
- 4) Montagem como Acto de Interpretação;
- 5) Corte Final.

Antes de iniciar tudo o que envolve a Construção da Narrativa, elaborei um cronograma individual para ter sempre em mente os meus prazos e entregas, porque, embora este seja o trabalho final em termos estruturais e narrativos, ainda tem que ser enviado para a equipa de Correção de Cor e de Som para que façam o seu respectivo trabalho.

TAREFA	INÍCIO	FIM
Testar Software	25 de NOV.	13 de JAN.
Testes c/ Equipa	16 de JAN.	20 de JAN.
Edição de Testes	26 de JAN.	3 de FEV.
Rodagens	7 de FEV.	17 de FEV.
Alteração de Software	27 de FEV.	27 de FEV.
Proxies	1 de MAR.	4 de MAR.
Logging	6 de MAR.	8 de MAR.
Rough Cut	9 de MAR.	15 de MAR.
1ª Montagem	16 de MAR.	22 de MAR.
2ª Montagem	23 de MAR.	29 de MAR.
3ª Montagem	30 MAR.	5 de ABR.
4ª Montagem	6 de ABR.	12 de ABR.
5ª Montagem	13 de ABR.	19 de ABR.
Projeções Ilídio Pinho	29 de MAR.	-
Montagem Final	até 10 de Junho	
Projeção Final	7 de Junho (último teste de cor e som)	
Últimos Ajustes	até 10 de Junho	
Exibição	13 e 14 de Junho	

Fig. 23 - Cronograma Individual.

#### 4.4.1. Construção da Narrativa

A Construção da Narrativa consiste na construção de uma visão global sobre a curta-metragem. Este processo envolve vários momentos, sendo estes os seguintes:

a) Criação de um *outline* e designação dos brutos

O argumento final apresenta trinta e cinco cenas. Embora tenha feito a supervisão do mesmo e algumas tenham sido retiradas, não iria conseguir decorar o que acontecia em cada uma e, por isso, decidi fazer o *outline*<sup>31</sup> do mesmo.

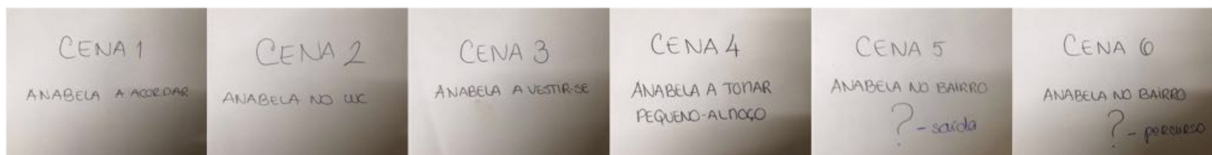


Fig. 24 - Exemplo das primeiras 6 cenas do *outline* criado.

Cada papel indica a cena e o que acontece na mesma, em apenas uma frase. Isto agilizou imenso o trabalho, pois consegui ter uma visão aérea da história e, sempre que tinha alguma dúvida sobre a ligação entre cenas, em vez de reler o argumento, bastava olhar para os papéis.

Após ter criado o *outline*, comecei a ver as notas que tinha escrito nas Rodagens. Estas notas são muito importantes porque facilitam todo o processo, na medida em que, ao lê-las, consigo saber os melhores *takes*, os piores e até os *takes* nulos onde, por exemplo, colocaram a gravar e não era suposto. Isso torna tudo muito mais rápido e eficaz.

É nesta fase que organizo as cenas por pastas e coloco o som no seu respectivo local. No início das Rodagens, falei com o Henrique Silva para que nos organizássemos na denominação dos ficheiros e, por isso, pedi-lhe para que o nome dos mesmos fosse de acordo com o que era dito antes da claquete, ou seja, por exemplo, Cena 1 Plano 1 Take1. No entanto, dado esse nome ser bastante longo a abreviatura seria C1P1T1.

Após ter passado todas as filmagens – o que demorou cerca de dois dias – renomeei todos os ficheiros para que o próximo passo fosse mais fácil.

<sup>31</sup> Uma frase que resume toda a cena.

## b) *Proxies* e Sincronização

Após ter criado o *outline*, comecei a criar *proxies*. Visto as imagens terem sido captadas em Ultra HD, o computador não aguentava sequer que eu as visse de forma fluída. A criação de *proxies* demorou cerca de dois dias a fazer, mas todo este momento foi facilitado com a utilização do Adobe Media Encoder que permitiu converter vários ficheiros ao mesmo tempo para o formato desejado e necessário para a edição.

Este software apresentou alguns problemas que, infelizmente, só foram detectados mais tarde (na fase da correção de cor). É preciso ter bastante cuidado e confirmar que todas as filmagens foram convertidas como pretendido, pois acabei por encontrar filmagens cujos formatos não tinham nada que ver com o que eu havia seleccionado, apresentando medidas como 2000x2000 – o que acabou por dificultar a passagem de *proxies* para o ficheiro original.

Terminando os *proxies*, passei para a fase do *logging* onde analisei cada filmagem e escolhi as melhores. Como fiz Anotação, já tinha algumas notas dos planos que eram para o lixo e dos melhores planos.

Com esta primeira escolha criei a primeira *timeline* do projecto no Premiere Pro e comecei a sincronização com o som. Esta parte é crucial para o bom funcionamento quer da Montagem quer de todo o processo de Design de Som visto que, no final, ao exportar .OMF<sup>32</sup> o som tem que ser o que for captado.

## c) Organização de cenas

Depois da sincronização criei blocos de cenas, referido anteriormente como *Initial Assembly*. Embora sem os cortes definidos, com estes blocos consegui ter a narrativa completa na *timeline*, o que facilitou o início da criação da Narrativa. Estes blocos consistem todos em os *takes* de todos os planos de todas as cenas – não os que estavam anotados como maus – e permitiram-me ter uma melhor noção do que poderia vir a ser a estrutura narrativa.

---

<sup>32</sup> Open Media Framework – formato de áudio que permite que o áudio trabalhado e sincronizado no software de edição seja aberto no software de edição de áudio como o Pro Tools, por exemplo.

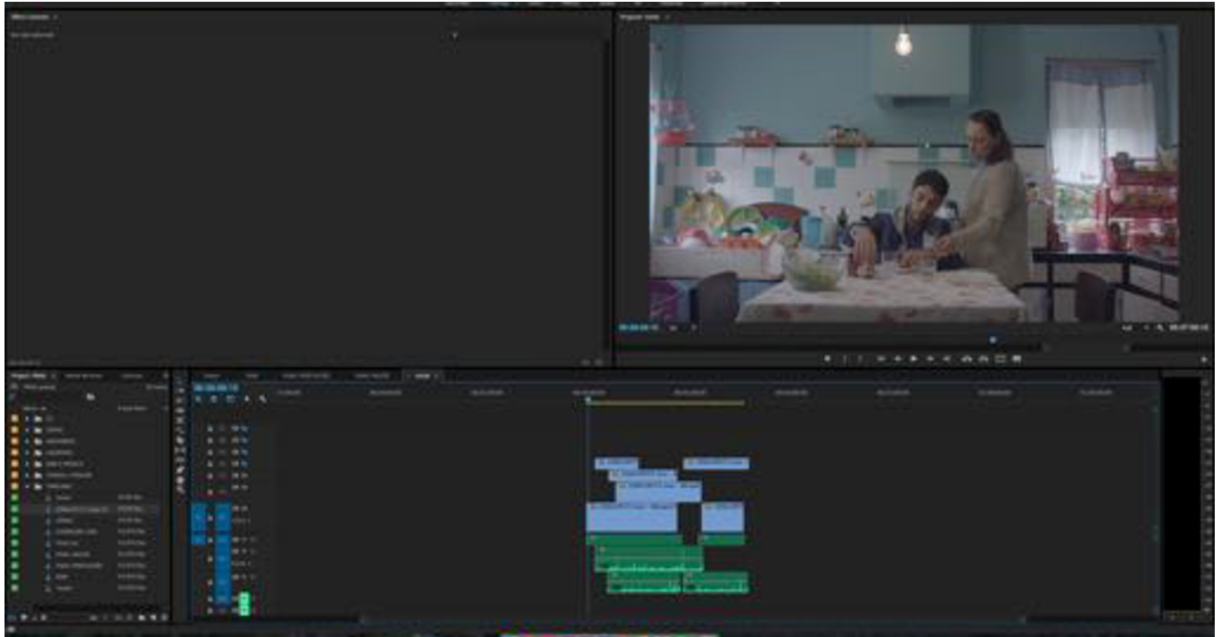


Fig. 24 - Bloco de Cena.

Este é um exemplo de um dos blocos criados, neste caso, para a cena 19. Ao criar este bloco consegui perceber que duração a cena poderia ter para passar a sua mensagem e também como iria afectar a narrativa em termos temporais.

Com a criação da *Initial Assembly*, as nossas reuniões retomaram e a turma pôde ver um bocado do que a curta-metragem tinha para oferecer e começamos a definir momentos de corte, o que poderíamos tirar e o que poderíamos manter. Aqui começamos a definir a estrutura da narrativa e o ritmo da mesma, criando então um *Rough Cut*<sup>33</sup> que se ia analisando e alterando semana a semana.

<sup>33</sup> Corte brusco mais próximo do objetivo final

d) Estrutura da Narrativa

Uma vez todas as cenas organizadas é estabelecido o processo de estrutura narrativa e, para isso, sigo o guião, ou, preferencialmente, o *outline* criado e vou de encontro a tudo o que o mesmo pede.

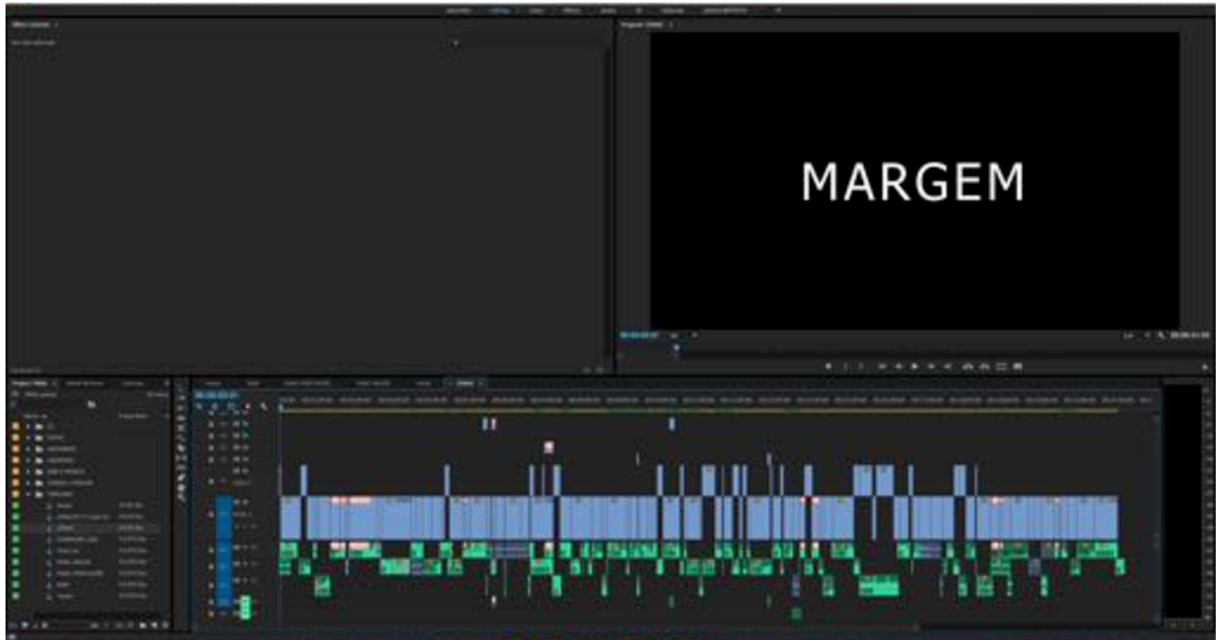


Fig. 25 - Estrutura Narrativa.

Esta é a fase em que começo a conseguir perceber quanto tempo a curta-metragem vai ter. Desde esta altura até ao resultado final, a duração não variou muito porque, embora muitas cenas tenham sido retiradas, o ritmo de outras foi alterado e, por isso, uma mudança acabou por compensar a outra.

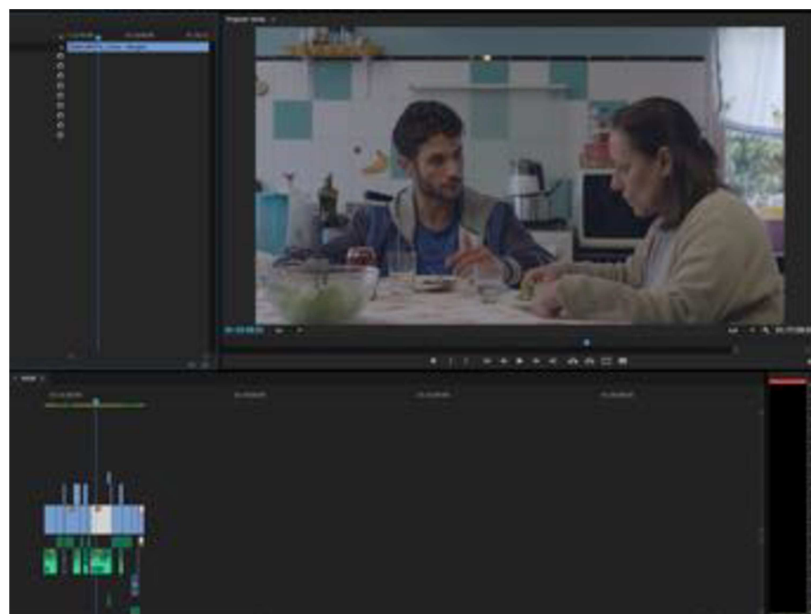


Fig. 26 - Cena 19, cortes mais afinados.

Na fig. 27 vemos uma melhoria e um maior cuidado no corte, em relação às fig. 25, pois nesta altura estes cuidados já foram acontecendo e consegui perceber se a pesquisa feita iria beneficiar o filme. A *timeline* da fig. 26 já apresenta um maior cuidado no corte e é, a partir desta fase, que passámos para a seguinte denominada como Primeiro Corte.

#### 4.4.2. Primeiro Corte

*“This first cut is also the time of greatest potential for the editor, because he will be in the freshest and most open-minded state when he approaches the movie...Once he’s internalized the material, he must think about each scene and its context in the whole movie. He should see the script as the blueprint with his editing as the final step of the movie. He is, after all, the last storyteller in the filmmaking process.”<sup>34</sup>*

(O’Steen, 2009, p. 5)

O primeiro corte é essencialmente sobre a estrutura global do filme. Aqui, a minha única preocupação é a ordem da história e se ela decorre de uma forma fluída e com sentido. Embora possa usar o guião é nesta fase que tenho liberdade de criar uma nova ordem se vir que é o melhor para o resultado final. O mais importante é fechar a narrativa.

Nesta fase inicial o mais importante é construir a narrativa e testar como a mesma funciona. Após este teste apercebemo-nos que algumas cenas deviam ser cortadas porque não contribuían para a narrativa, tal como a cena depois da discoteca em que o Jorge estava aos beijos com uma rapariga que havia conhecido. Embora nos desse a conhecer o tipo de rapaz que Jorge é, de pouco, ou nada, iria contribuir para o que estávamos a tentar passar.

Neste tipo de curta-metragem circular é muito importante ter estes cuidados, porque é essencial que a narrativa – dado o filme começar e acabar de madrugada – nos dê esta sensação de tempo, tal como todas as narrativas paralelas.

Para além disso é nesta fase que a construção rítmica e temporal da curta-metragem se

---

<sup>34</sup> “O primeiro corte é também o momento de maior potencial para o editor, porque ele estará no estado mais fresco e mais mente aberta no seu primeiro contacto com o filme... Uma vez internalizando o material, ele precisa de pensar sobre cada cena e o seu contexto no filme todo. Ele deve ser o argumento como o plano com a sua edição como o passo final do filme. Ele é, afinal de contas, o último contador da história no processo de fazer um filme.”

inicia. Esta é também a fase onde começo a aplicar os tipos de corte pesquisados.

A cena inicial e final do filme são muito semelhantes, não sendo iguais porque, efectivamente, foram gravadas em momentos diferentes. O objectivo desta semelhança é porque, apesar de todo o desenvolvimento da personagem, apesar de todas as tentativas e apesar de tudo o que aconteceu durante a sua história, a sua vida não mudou. A necessidade desta semelhança foi realmente de mostrar ao espectador que a vida de Anabela é um ciclo que se repete, ela continuará na mesma vida, por mais que não queira. Estas cenas também diferem ritmicamente, sendo que o início é mais acelerado porque a personagem, embora triste, tinha esperança e tinha um propósito. Já no final, esse propósito havia sido destruído então toda a narrativa tornou-se mais lenta e pesada.



Fig. 28 - Sequência inicial em Margem.

Embora, neste primeiro corte, ainda não tenhamos os planos escolhidos com toda a certeza, a estrutura já foi estabelecida e, por isso, o início e final já foram decididos.

Na fig. 28 temos a sequência inicial do filme, onde Anabela acorda e prepara-se para sair de casa. Esta sequência contextualiza-nos espacialmente e narrativamente porque ficamos a conhecer um bocado melhor Anabela. Esta sequência apresenta um ritmo e uma composição diferente da sequência final e essa diferença é criada, maioritariamente através da Montagem, dado a história não se alterar e a personagem também não.

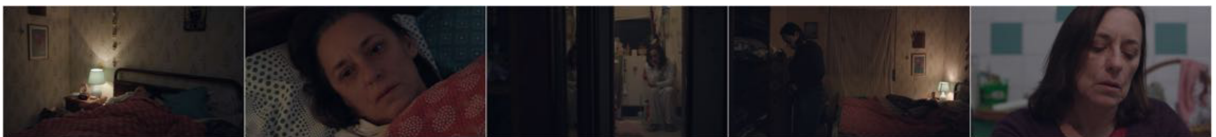


Fig. 29 - Sequência final em Margem.

A sequência final é das que revela uma maior influência por parte da edição. Como dito anteriormente, o corte e o ritmo tiveram que ser usados para evocar a emoção e a não mudança de uma história como esta. Nesta sequência, os planos são muito mais lentos e pesados devido à carga negativa que a personagem carrega consigo depois de ter falhado no seu objectivo.

Para além disso, a utilização de um *close-up* no final da cena da cozinha e o facto de ela não estar a comer e apenas a fumar com um ar tão triste, revela o quão fechada e sozinha ela se encontra. Anabela está presa dentro da sua própria vida.

É também nesta fase que alguns desafios começam a ser resolvidos. Embora alguns – tal como o exemplo da cena inicial e final – precisem de ajustes e os mesmos só aconteçam num segundo corte, é aqui que conseguimos ver se as histórias paralelas funcionam; se a história decorrer ao longo de um dia é perceptível e se realmente o corte é capaz de evocar a emoção pedida.



Fig. 27 - Final do Primeiro Corte.

Esta figura representa o final do primeiro corte nos primeiros cinco minutos da curta-metragem. Ao chegar a esta fase já todas as cenas foram decididas e já sabemos quais é que devem sair, tal como aconteceu com a cena entre Jorge e uma rapariga que ele conheceu na discoteca. Ao nos apercebermos que os actores não tinham desempenhado da melhor forma e que a própria cena em si, não iria trazer nada para o desenvolver da história, optámos por retirá-la na sua totalidade. A própria cena do interior do carro era para ser retirada, mas como não se via a cara de nenhum actor, acabou por ser possível, através do som, criar algum fundamento e propósito para a mesma.

\* \* \*

Este filme, como qualquer outro, foi pensado para ser projectado. De nada contribui estar com constantes alterações sem perceber como o mesmo funciona no seu momento final, ou seja, projectado. Com isto em mente e com uma edição mais avançada, as nossas aulas passaram a ser no Ilídio Pinho e conseguimos ir analisando como o filme funcionava

projectado. Esta mudança fez com que a Montagem avançasse de uma forma mais objectiva e concreta; coisas que achávamos que funcionavam bem no ecrã pequeno, pediam mais tempo num ecrã maior e vice-versa.



Fig. 31 - Projeções Ilídio Pinho.

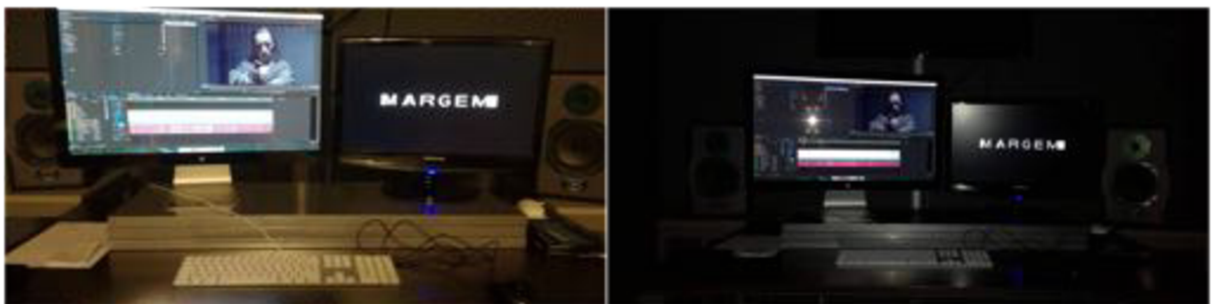


Fig. 32- Sala de Edição.

Ao projectar num ecrã maior dá para ver tudo ampliado, bem como analisar o comportamento da narrativa num ecrã grande. Aqui, qualquer decisão de montagem, problema de interpretação, foco, cor e luz é ampliado e mais facilmente analisado.

Como o *rough cut* já faz uma depuração do que é a história, comecei a marcar algum tempo com o realizador para irmos discutindo sobre os planos a escolher, bem como a melhor composição e, também, quais eram os momentos de melhor *acting* para conseguirmos tirar o maior proveito dos nossos actores.

#### 4.4.3. Segundo Corte

O segundo corte já mais específico e é também aqui que se começa a trabalhar na sonoplastia, o que me permite ter uma maior noção de ritmo e tempo. Para tal, utilizei alguns sons que ia pesquisando na Internet – chaves, portas, passos, etc. – e comecei a trabalhar o som para conseguirmos perceber como o mesmo poderia contribuir para a narrativa. Embora no final estes sons não sejam utilizados, ajudam a compreender melhor como decorre o plano.

É também nesta fase que: 1) os cortes são ajustados para torna-los mais realistas e invisíveis; 2) a composição é analisada – escolha de melhores planos e perceber a necessidade

de algum *crop*; 3) analisámos a interpretação dos actores, com o intuito de perceber se a cena funciona em termos emocionais e perceber os respectivos problemas.

*“The film editor is, in a case, both a picture and sound editor, because the two elements are completely dependent on each other, and sound is always part of the editor’s decision-making process. In many ways, sound and film editing are similar: both are often the most effective when they are imperceptible, giving invisible support to the story.”*<sup>35</sup>

(O’Steen, 2009, p. 39)

Desde o início, o meu orientador, disse-me que eu tinha que trabalhar o som para proporcionar a experiência visual e sonora mais próxima do produto final. Este trabalho foi especialmente importante para as projeções.

Dado isto, tive que pesquisar *foleys*<sup>36</sup> e músicas para acrescentar às cenas. Para além disso também tive que alterar sons de clips, juntando-os a outros, de forma a homogeneizar toda a *timeline*.

Este processo de trabalho com som foi um pouco mais complicado do que o habitual. Inicialmente começamos a trabalhar com o Henrique Silva, que fez a captação de som e ficou connosco em Santo Tirso durante os dez dias. O Henrique, achando – e nós também achávamos – que iria trabalhar na parte de Pós-Produção, optava por não gravar alguns momentos porque sabia que teria a oportunidade, e até preferia, de os recriar em Pós-Produção. Foi com ele que organizei os nomes dos ficheiros e vimos a melhor forma para os dois, quer para a sincronização, quer para a simples organização das pastas. No entanto, acabadas as Rodagens, o Joel Brandão arranjou outra pessoa para fazer o Desenho e Mistura de Som e tive que explicar tudo ao nosso novo colega, Pedro Adamastor. Para além de explicar a organização que fizemos, tive também que o pôr a par de todo o meu processo de edição – pelo menos, aquele que influenciava directamente o som, como, por exemplo, a utilização de determinados *foleys* para ele se orientar.

---

<sup>35</sup> “O editor do filme é, de certa forma, editor de imagem e som, porque os dois elementos estão completamente dependentes um do outro, e o som é sempre parte do processo decisivo do editor. O som e a edição do filme são semelhantes a vários níveis: ambas são mais eficazes quando são imperceptíveis, dando suporte invisível à história.”

<sup>36</sup> Reprodução de um som do dia a dia para depois ser acrescentado ao filme.

Mesmo sendo difícil perceber o som sem ouvi-lo, vou tentar exemplifica-lo. Nesta cena em específico, para justificar o movimento de cabeça da Avó, acrescentei um som de chaves a serem pousadas numa mesa.



Fig. 33 - Exemplo Sonoro em Margem - Chaves.

Quando já tínhamos um *Rough Cut* quase final, entrámos em contacto com o Pedro Adamastor para que ele trabalhasse no Som. Como já havia acrescentado alguns *foleys*, foi muito mais fácil para ele perceber o que tinha que fazer e como podia contribuir para a narrativa. Mal lhe entreguei os clips de áudio e a última montagem, não podia alterar nada para não prejudicar o trabalho dele com sincronizações e tempos. Semana a semana ele ia apresentando o seu progresso e, com o Design de Som a ser feito, a curta ganhou uma vida completamente diferente. Os locais que outrora pareciam e eram vazios, tal como na imagem anterior, ganharam mais corpo com o acréscimo de carros, cães, pássaros, entre outros. O Som é, sem dúvida, uma parte crucial para um bom resultado final.

A cena final onde Anabela sai de casa e um cão vai ter à porta do seu prédio não foi propositada. O objectivo era que ela saísse de casa, mas o cão acabou por ir até à sua porta o que permitiu, por sorte, criarmos a mensagem de que a vida de Anabela é uma vida de cão. Aproveitando esse momento, o Pedro Adamastor recriou o som de um cão a ladrar ao longo da curta-metragem toda fazendo com que o mesmo estivesse sempre presente.



Fig. 34 - Exemplo Sonoro em Margem - Cão.

Para além disso, o Som ajuda-nos a diferenciar ambientes e cenas e até a compreender melhor as personagens. O Som permite-nos dar uma vida e um ritmo diferentes à imagem, mesmo nos momentos de silêncio.

Na fig. 35, embora o interior da casa esteja vazio e o som vá de encontro com isso, apenas percebemos o quão realmente cedo é e o quão solitário o bairro é quando Anabela sai de casa. Esta cena foi captada num final de tarde e estava a decorrer um treino de futebol dos miúdos do bairro e, por isso, o som teve que ser todo alterado para transmitir essa sensação de vazio e solidão.



Fig. 35 - Exemplo Sonoro em Margem - Interior vs. Exterior.

As projeções que foram feitas ajudaram-nos também a perceber como o som devia ser trabalhado. Da mesma forma que o filme foi pensado para ser projectado num ecrã grande, o som não é pensado para ser ouvido em colunas pequenas, numa sala pequena e, como tal, é preciso trabalhá-lo para a finalidade de uma projeção maior.

Tal como o corte, o som, mesmo na parte de edição de imagem, pode ser editado consoante algumas técnicas.

Estas duas técnicas de edição colaboram directamente com o som. Imaginemos uma *timeline* simples, onde temos uma linha de vídeo e uma de áudio. Quando queremos que o áudio do primeiro vídeo continue para o segundo estamos a utilizar a técnica *L Cut*, pois, visualmente, forma um L. Quando queremos que o áudio do segundo vídeo comece ainda no primeiro, estamos a utilizar a técnica *J Cut*, formando assim um J.

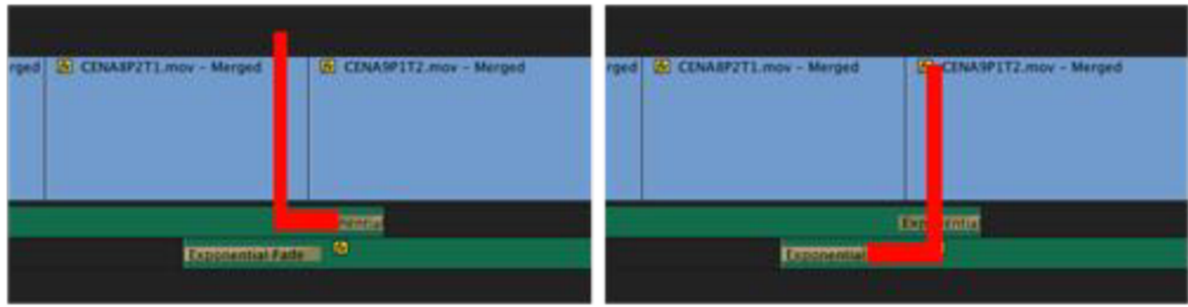


Fig. 36 - Técnica *L-Cut* e *J-Cut*.

Nesta imagem temos o exemplo da timeline que criei para o Margem.

Estas técnicas ajudam a que o Som não tenha terminações estranhas e bruscas, parecendo assim mais fluído, embora vá para além disso pois permite uma melhor ligação de planos da mesma cena ou de cenas diferentes.



Fig. 37 - Imagens retiradas do filme *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) editado por Valdis Oskarsdottir.

Neste exemplo, no primeiro *frame*, começámos a ouvir as crianças a gritar antes de vermos essa cena a decorrer. Ao utilizar esta técnica, estamos a criar confusão e contextualizar o espectador ao mesmo tempo. Para quem já viu *Eternal Sunshine*, sabe a manipulação psicológica que aquilo é, sendo que, por vezes, não sabes se estamos na realidade ou não. No primeiro *frame* utilizado, estamos numa das memórias de Joel que está a ser apagada. Por si só, isso já é bastante confuso e é difícil perceber todo o espaço que nos rodeia devido à composição e iluminação. Aliar a essa confusão, crianças a falar para introduzir a cena seguinte, fica ainda mais complicado de perceber o que se está a passar. Quanto iniciamos a nova cena, mesmo com as crianças aos berros, sentimos uma certa liberdade porque não só o plano está estático e bem composto, como também temos espaço para perceber o que se está a passar. Aqui, o som introduz um plano mais calmo que o anterior de uma forma que o torna mais confuso. É curioso perceber como esta técnica de contextualização e introdução sonora consegue contribuir para tanto uma ligação suave como estranha ao espectador.



Fig. 38 - Exemplo Sonoro em Margem - *J cut*

A fig. 38 revela duas das cenas onde esta técnica foi utilizada. Quer numa sequência, quer noutra, o objectivo foi tornar o som o elo de ligação entre as cenas, permitindo assim, que o corte não fosse tão brusco. Dado ser uma mudança espacial e de ação de cena para cena, o corte podia ser mais notório do que o desejado e, se assim fosse, o propósito de criar um corte realista seria perdido. Como tal, quer o carrinho de limpeza, quer o fecho da mochila funcionam como elementos introdutórios e contextualizantes da seguinte cena.

\* \* \*



Fig. 39 - Imagens retiradas de Margem - Cena 19.

Esta cena apresenta um conflito. Anabela está a tentar falar com Rúben e pede-lhe para tentar falar com o irmão para lhe meter algum juízo na cabeça. Com esta tentativa falhada, muda de assunto e pede ao filho que vá falar com Zé Carlos (dono de uma fábrica perto do bairro onde vivem) e que tente arranjar um emprego, visto que Zé Carlos está à procura de ajuda. Neste momento Rúben exalta-se e vai embora, deixando Anabela sozinha na cozinha – penúltimo e último *frame*.

A alteração entre planos varia de Grande Plano para Plano Médio de forma a enquadrar as duas personagens e ser possível ver a reação de ambas. Caso decidíssemos, como apresenta a colagem seguinte, alterar para o Plano Geral, a tensão criada durante toda a cena era completamente perdida. Mesmo que o *Acting* fosse igual ou até superior, o espectador ia sentir que tinha espaço para respirar e que o problema ia acabar ali.

A escolha de planos vem aliada à *Performance* dos Actores isto é, se eles estão a transmitir a sensação correcta, se estão a desempenhar bem o papel e se o *acting* contribui ou não para a história. É também aqui que vejo se a Continuidade vai ser afectada ou não.



Fig. 40 - Imagens retiradas de Margem - Cena 19 alterada.

A questão da continuidade nesta curta-metragem é ainda mais crucial do que aparenta, pois toda a história se passa num só dia e com o acréscimo de narrativas paralelas. A continuidade vai para além do cabelo e da roupa. É preciso ter em atenção a regra dos 180<sup>o37</sup>, à composição dos planos e garantir que existem planos de corte para controlar o ritmo e assegurar a continuidade.

Aproveitar certos movimentos para mudar de plano – utilizando o corte na ação – é

<sup>37</sup> Criação de um eixo imaginário que permite que a relação entre os objetos seja igual.

crucial para manter a continuidade e o corte invisível. Depois de gravarmos seis *takes* em cada plano da mesma cena, é muito difícil para os actores manter exactamente a mesma performance do primeiro *take*. Às vezes, até do primeiro para o segundo as coisas mudam e isso dificulta o trabalho do editor.



Fig. 41 - Cena 19 e 18 de Margem.

Nestes exemplos aplica-se a questão da “típica” continuidade e como podemos ver, a mesma não existe. É muito complicado de plano para plano e de *take* para *take*, o actor fazer exactamente o mesmo movimento, mas o que importa é a continuação da narrativa e se a continuidade tiver que ser prejudicada, será. Nestes dois casos, consegui fazer com que, quer a mudança de cabeça de Rúben, quer a posição corporal e de mãos da Avó não sejam muito notórias, aproveitando determinados *frames* de movimento para que isso fosse possível.

Contudo, existe um momento da cena anterior onde a salada está num local completamente diferente e, até agora, mesmo depois da apresentação, mesmo depois de todas as projeções, nunca ninguém notou. O que nos leva a crer que realmente a continuidade não é, de todo, o ponto mais importante a ter em conta e que conseguimos focar tanto o espectador na história (mesmo o espectador que repete a visualização todas as semanas), que as falhas de continuidade passam ao lado.

No final do segundo corte já todos estes momentos foram delineados, já sabemos exactamente que cenas queremos e o que não queremos, já sabemos também quais são as imagens que contêm o melhor *acting* e como posso tirar o maior proveito disso e o trabalho já está pronto para ir para a equipa de Som e Correção de Cor, embora ainda possa sofrer alguma alteração a nível do Corte Final. Quero salientar que o Primeiro e Segundo Corte são etapas e não, efectivamente, apenas dois cortes. Eu cheguei a fazer cerca de cinco montagens e respectivas exportações que fazem parte destas duas etapas.

Embora tenha sido neste ponto em que o *acting* é analisado, é no ponto seguinte que vou falar dos momentos onde o mesmo foi o ponto fulcral da minha atenção.

#### 4.4.4. Montagem como Acto de Interpretação

A interpretação de um actor num filme de ficção é fulcral, não só porque é o mesmo que nos transporta ao longo da narrativa como também porque grande parte da Montagem está determinada pela sua *performance*.

Visto a Montagem depender do actor, esta visa sempre aproveitar o máximo do mesmo, isto é, eu, como editora, tive que fazer os actores brilhar. O grande foco é melhorar a interpretação do actor, mas a continuidade técnica limita a criatividade do editor. Como queremos criar uma curta-metragem neorrealista, a montagem precisa de ser invisível e a continuidade determina muita coisa mas, muitas vezes, algumas escolhas por continuidade não vão melhorar o ritmo e o *acting* do actor. Em cenas com diálogo esse problema é ainda mais notório.

As cenas que mais tivemos dificuldades em montar foram as cenas entre Anabela e Rúben no autocarro (cena 15) e no almoço (cena19) e a cena entre a Avó e o Jorge (cena 18), também ao almoço, porque todas envolviam diálogo, *acting* e continuidade.

A cena entre Anabela e Rúben no autocarro foi reduzida a metade. Depois das várias tentativas que fomos fazendo, apercebemo-nos que tanto diálogo não iria acrescentar nada ao desenvolvimento da história e podia até prejudicar porque foi uma cena captada com dificuldade, devido a todo o barulho do autocarro e também por ser um espaço mais pequeno, a escolha de planos não conseguiu ser a melhor. Esta cena apresentava também problemas de *acting* e continuidade.

Um dos primeiros testes desta cena continha muitos cortes e, dado ser uma cena curta, iria acabar por transmitir uma sensação de rapidez e nervosismo que não era o pretendido. Esta curta-metragem não pede cenas curtas e com muitos cortes. No entanto, se elas forem curtas os cortes têm que ser poucos e eficazes.



Fig. 42- Cena 15 antiga - Autocarro.

Esta cena é o exemplo perfeito de como muitos cortes não beneficiam a narrativa. Se se tratasse de um filme de ação, a mesma não poderia passar sem os cortes, mas sendo um

drama pede um ritmo muito mais lento e cortes muito mais pensados e ponderados para contribuir para esse tipo de ritmo.

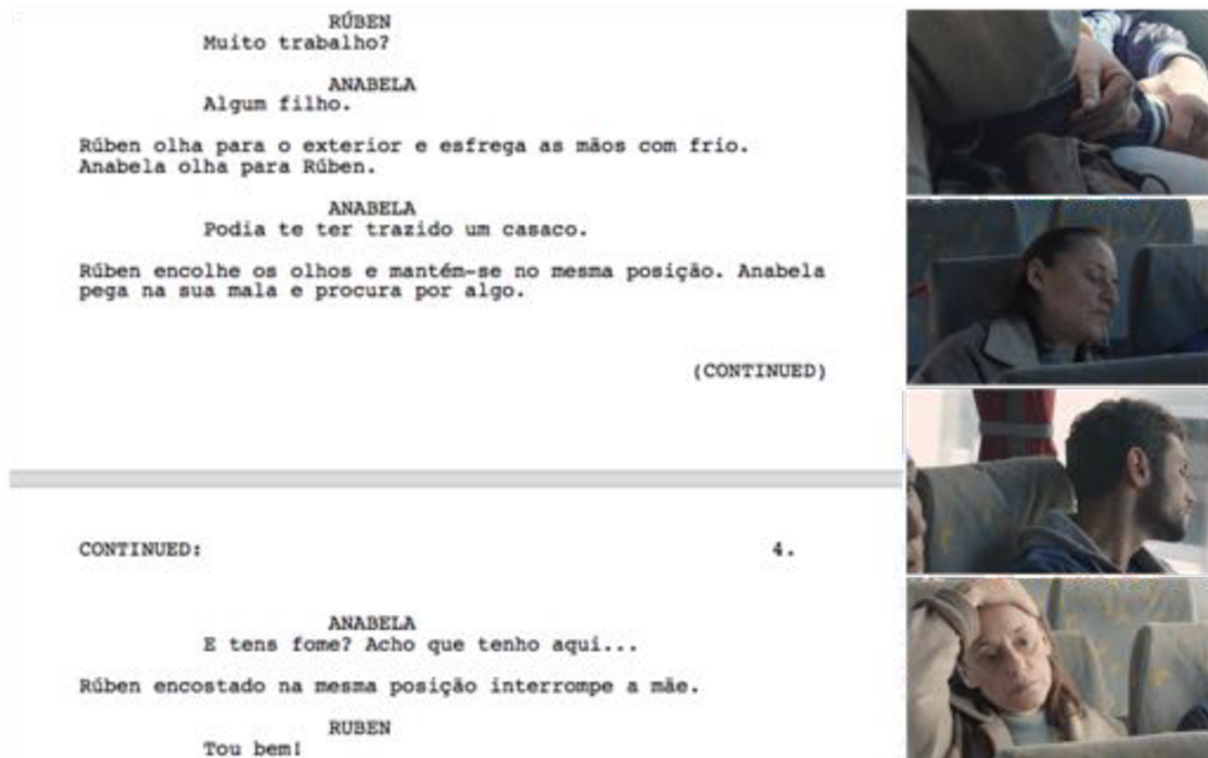


Fig. 43 - Cena 15 Final – Autocarro.

A sequência de imagens representada na fig. 43 é relativa ao resultado final desta cena. No entanto, a mesma passou por várias edições, desde uma edição com cerca de dez cortes para irmos vendo ação-reação entre as personagens, até uma edição com apenas quatro cortes que se mostraram suficientes para o bom entendimento desta cena e para que a mesma mostrasse um pouco sobre cada personagem. Anabela é uma mãe carinhosa e preocupada, mas Rúben é um filho frio e que não quer saber.

A cena 19 já não tinha a necessidade de ser tão curta quanto a do autocarro e o problema não foi tanto o *acting*, mas sim perceber como a continuidade e a composição iriam afectar a história. Como tal, este exemplo foi referido anteriormente e apenas se encontra aqui porque, efectivamente, foi uma das cenas influenciadas pelo *acting*. No entanto, as mudanças da primeira montagem para a montagem final não se deveram apenas ao mesmo, tendo afectado apenas um pouco.



Fig. 44 - Cena 19 antiga.

Esta figura consiste nos últimos sete cortes da cena 19. A grande falha nesta versão antiga é a quebra de tensão que acontece quando passado do rosto de Anabela para o Plano Geral. Embora, nesta versão, o PG já tenha sido mostrado antes, continua a ser um plano com muita informação e com demasiado espaço livre para o espectador se distrair e, por isso, não poderia ser, de todo, o penúltimo plano desta cena onde Rúben se chateia com Anabela.



Fig. 45 - Cena 19 final.

Esta última versão da cena 19 já contém uma maior carga psicológica e a tensão é notória, mesmo através de imagens paradas. Aqui, com a troca entre os *close-ups* de Rúben e os de Anabela, conseguimos criar a tensão desejada para a cena, porque criámos um jogo de planos que faz com que estejamos sempre à espera de ouvir o que o outro vai dizer ou de ver a sua reação.

O penúltimo plano, ao não ser tão geral quanto o anterior, não quebra tanto a tensão, permitindo que o espectador respire e até sinta que o problema se vai resolver, mas logo Rúben bate na mesa, empurra a cadeira e vai embora. Depois deste “susto”, passamos para o rosto de Anabela, tenso, assustado e triste.

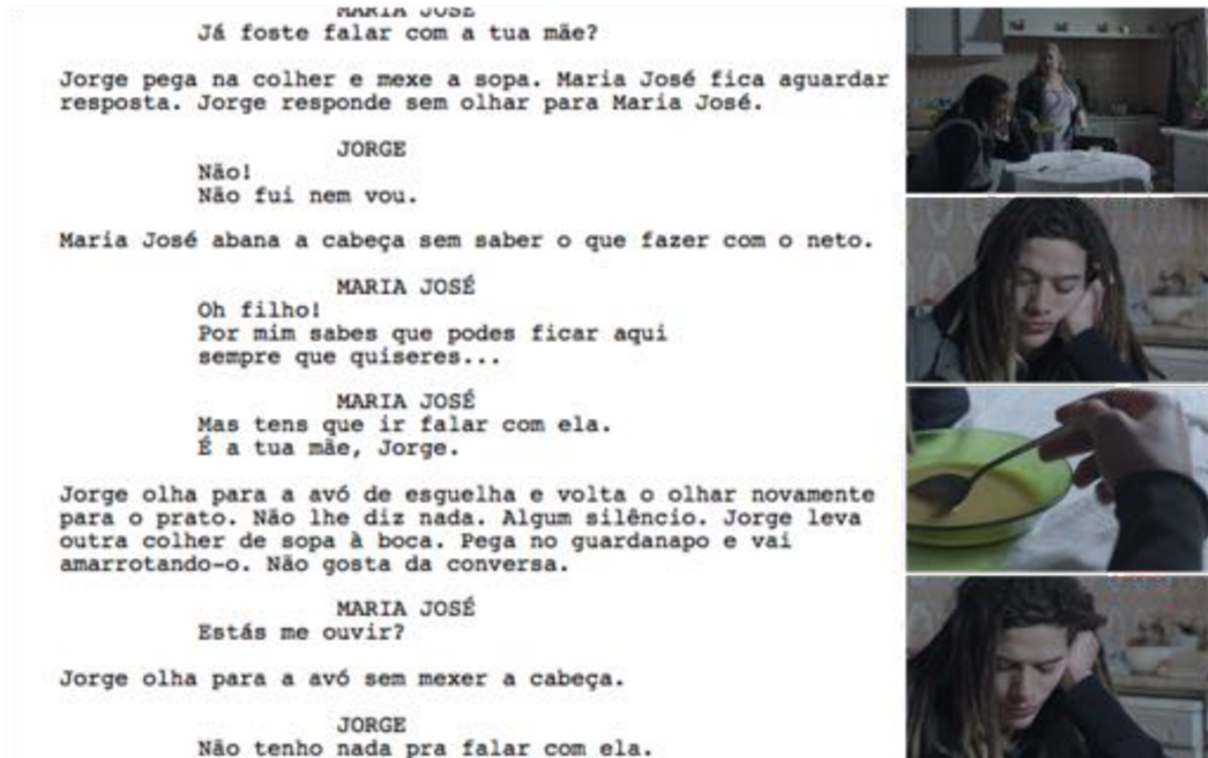


Fig. 46 - Cena 18 final.

A cena 18 foi a mais marcante em termos de edição com foco no *acting*. Nesta cena temos como actores a Márcia Breia e o David Mourato. Embora o David tenha sido actor no filme Montanha de Salaviza, ele não é actor profissional e eu cheguei a avisar o realizador que o filme Montanha é baseado na vida do próprio David e, como tal, ele não teve que fazer muito *acting*, mas sim apenas estar à vontade com as câmaras. Decidi avisar o realizador porque assim ele conseguia dirigir o David tendo isso em mente, dado ser completamente diferente dirigir um actor e um não actor.

O *acting* da Márcia Breia foi um pouco demasiado para aquilo que nós estávamos à procura e o do David ficou aquém das nossas expectativas, então deparamo-nos com duas situações: ou a cena é apagada ou editamos de forma ao David parecer bom no que está a fazer e ao espectador não ser distraído pelo exagero da actriz. Optámos pela segunda opção, mantendo toda a cena focada nele, com a Avó em *off*, sendo ela a fazer toda a cena apenas com a voz e ele sempre quieto, até falar e mostrar-nos o porquê de estar tão chateado.

A figura anterior representa todos os planos utilizados para o resultado final desta

curta-metragem. Já a seguinte representa um dos testes executados para tentar criar uma narrativa a partir desta cena.



Fig. 47 - Cena 18 antiga.

Esta cena é outro dos exemplos onde menos é mais. Após vários testes, passei de uma edição de doze cortes, para uma com quatro cortes.

Este é o caso clássico de uma montagem feita a partir do *acting* do actor. Embora em norma seja feita pela boa performance do mesmo aqui, em vez de fugirmos dele, acabámos por optar por usá-lo e torna-lo um elemento dramático da narrativa. Para além disso, ao tomarmos esta decisão a continuidade não era prejudicada pela sua performance.

Aqui, quer o trabalho de som, quer o de edição, têm que ser muito cuidados porque estamos a tentar criar algo numa cena que não existe – bom *acting* – correndo o risco de prejudicar toda a edição desta cena só para conseguir que ela ajude no desenvolvimento da narrativa e cumpra o seu lugar na estrutura da mesma. Sem esta cena, nós nunca perceberíamos o porquê de Jorge ter saído de casa. Por vezes, ter cuidado com a continuidade impede-me de criar determinados momentos e emoções porque estaria a colocar em evidência a parte técnica, chamando a atenção para algo que não quero. Neste caso, não me interessava utilizar o plano do prato de sopa, pois a única mensagem que passa é que Jorge não quer comer a sopa. No entanto, sem este plano esta cena não seria possível, pois é com ele que conseguimos fazer cortes entre os planos e mantendo as vozes a dizerem o que precisámos e quando precisámos.

Este mesmo diálogo chegou a ser editado cerca de quatro vezes, porque nem eu, nem o realizador estávamos a ver como seria possível mantê-lo sem prejudicar a história.

A Performance dos Actores pode ser, por vezes, prejudicial à narrativa, mas é sempre importante analisar todas as hipóteses possíveis tentando dar a melhor versão possível à cena.

Estas cenas de diálogos foram as mais trabalhosas, mas as que mais me permitiram

aprender sobre edição e edição de diálogos, pois consegui ver como é possível beneficiar do *acting* de um actor e como consigo fazê-lo brilhar, mesmo quando a sua performance fica aquém do esperado.

Uma grande parte da Montagem não é só estabelecer o ritmo dramático, mas também tentar criar um contexto mais fluído possível, principalmente quando se trata de uma narrativa neorrealista. Querer melhor a interpretação apresenta um grande desafio a nível técnico o que acaba por criar um obstáculo da própria continuidade técnica. A solução podia ser o corte elíptico, mas num contexto de diálogo, como este, não seria possível e, por isso, foi um desafio bastante difícil.

#### 4.4.5. Corte Final

O corte final da curta-metragem consistiu na revisão de todo o trabalho feito a nível de ritmo, planos, composição, correção de cor, progresso da história, sonoplastia e tudo. Tal como o nome indica é o corte final.

Como referi anteriormente, embora o meu trabalho seja, efectivamente, o final, esta fase de Pós-Produção começa e acaba comigo, mas no meio existe o trabalho de Som e Correção de Cor. Quando estas equipas acabam é que eu faço a junção final

Antes de decidirmos que a Montagem estava acabada a 100%, voltamos a rever o filme e a ter a certeza que as decisões tomadas eram as melhores para o objectivo pretendido e assim foi. Revimos se o ritmo estava muito lento ou não, se havia algum plano a mais e ainda alteramos a cena 18 (diálogo da Avó com o Jorge) que, devido à falta de *acting*, nos deu problemas até ao final. São essas mudanças e decisões que vou explicar neste ponto.

A sequência inicial<sup>38</sup> (desde o acordar até sair de casa) foi afinada em termos de duração e corte. Aqui, o som contribuiu para dar mais vida à casa e, por isso torna-la mais vazia, isto é, ao aumentarmos o som do frigorífico estamos a dar ênfase a um objecto e, dado Anabela estar sozinha e ser muito cedo, esse som é mais notório ainda. No entanto, é também nesta sequência que começamos a ouvir o cão que nos acompanha ao longo de toda a curta-metragem. Este cão apenas é visto quando Anabela volta para casa depois de falar com Jorge – um dos momentos de maior fragilidade da mesma – e quando ela sai, pela última vez, de casa – quando o cão acaba por ocupar o seu lugar, porque a mesma tem uma “vida de cão”.

O plano final da curta-metragem é igual ao plano de quando a Anabela sai de casa pela primeira vez, sendo que a diferença é que um tem um cão e outro não tem. No entanto, decidi

---

<sup>38</sup> Para melhor compreensão, pode consultar as figuras 28 e 29, na página 50.

deixar o do cão para o final, com o intuito de transmitir a tal mensagem referida, mas essa não é a única diferença. Dado termos filmado em Ultra HD, a possibilidade de cortar a imagem não iria fazer com que a mesma perdesse qualidade e, como tal, decidimos aplicar um *crop* e, por isso, tornar o prédio mais comprimido na composição. Este *crop*, acaba por mostrar que Anabela está ainda mais fechada na sua própria vida do que estava no início.



Fig. 48 - Comparação entre início e final através do *crop*.

Para além destas duas diferenças, também foi decidido que a sequência final seria alterada a nível de ritmo. O ritmo, numa narrativa que não muda, é crucial para evocar essa não mudança. Embora tudo seja igual, a vida de Anabela ganhou um peso maior do que o que tinha anteriormente e, por isso, a sua vida parece mais sem propósito e, por isso, mais lenta.

Muitas cenas sofreram algumas alterações na medida em que alguns ou vários planos foram retirados. A duração final desta curta-metragem é de, aproximadamente, vinte e três minutos. Com o realizador quer que a mesma consiga entrar em festivais, o facto de já ter vinte e três minutos é bastante prejudicial e, por isso, acabámos por retirar alguns planos que não prejudicavam a estrutura ao serem retirados e, por isso, também não contribuíam ao estar presentes nela. Esses planos são os representados na seguinte figura.

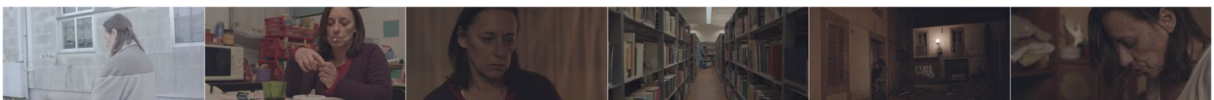


Fig. 49 - Alguns dos planos retirados.

Embora o motivo principal seja a falta de justificabilidade do plano na curta-metragem, alguns foram também retirados porque não tinham sido tão bem executados quer a

nível técnico, quer a nível performativo como outros. O exemplo do Plano Geral da cena 19 (almoço entre Anabela e Rúben) foi retirado porque a sua composição, embora bem executada, não contribuía para a tensão criada nessa mesma cena.



Fig. 50 - Cena retirada - Depois da discoteca.

Algumas cenas apenas precisaram que os seus planos e cortes fossem revistos, de forma a continuarem no resultado final da curta-metragem. Contudo, a cena da figura anterior foi retirada na sua totalidade. Embora tenha feito alguns testes para perceber se a mesma conseguia resultar, acabei por concluir que não ia ser possível. A performance estava tão aquém do esperado e a própria tecnicidade dos planos – composição e luz, principalmente – estavam tão diferentes do que tínhamos conseguido criar até ao momento que, utilizar esta cena, seria prejudicial para a curta-metragem no seu todo.



Fig. 51 - Cena entre Jorge e amigo.

A cena do carro era outra que iria ser retirada na sua totalidade, exactamente pelos mesmo motivos. Visto ser um espaço mais pequeno, a equipa de Direcção de Fotografia não conseguia capturar as imagens desejadas e, como já toda a gente fez planos dentro de um carro, nós queríamos criar algo que fosse diferente. Embora isso não tenha sido possível, vimos que esta cena era possível de não ser apagada na sua totalidade. Como não vemos a cara de Jorge, nem a sua boca, podíamos aproveitar qualquer momento de conversa entre ele e o amigo e, com isso, avançar a narrativa ou contextualizar o espectador e foi isso que fizemos.

Ao aproveitar esta cena, utilizámos uma parte do diálogo de Jorge onde o mesmo diz que não volta para casa da mãe, porque está farto de viver lá e que ela esteja sempre a chateá-lo. Ao utilizarmos isto, conseguimos dar a conhecer, um pouco, a razão pela qual Jorge está chateado com Anabela.

Como tal, esta cena, funcionou como elemento construtivo da narrativa.



Fig. 52 - Cena retirada - Anabela no bairro.

Esta foi outra cena retirada totalmente da curta-metragem e o mesmo aconteceu porque, após analisar todos os planos, aqueles que estavam melhor executados a nível técnico, acabavam por mostrar um lado do bairro que não ia de encontro com a contextualização que queríamos e acabaria por destruir a imagem criada até então. Embora as rodagens tenham acontecido no mesmo bairro e este percurso seja no bairro da Anabela, quando filmamos o prédio e o caminho até ao autocarro de madrugada, tentamos escolher espaços que não mostrassem um bairro bom e seguro que é o caso.

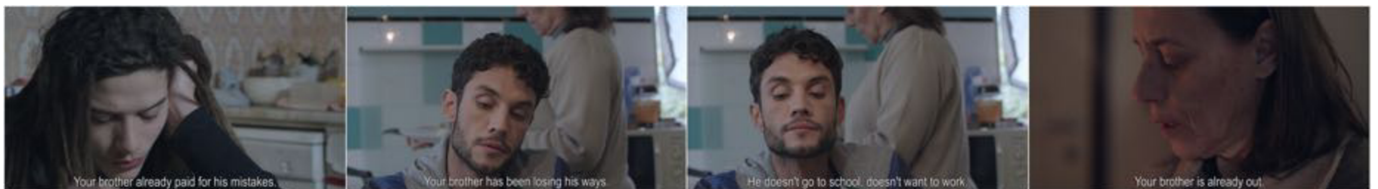


Fig. 53 - Exemplo legendagem.

Como o realizador pretende que esta curta-metragem seja aceite em vários festivais, especialmente internacionais, um dos meus trabalhos finais foi criar a legendagem do próprio filme. O processo de legendagem não foi muito complicado, porque os diálogos não eram muito longos. No entanto, existem certas expressões como “Larga-me da pinha!” que foram traduzidas para inglês através de uma expressão semelhante à utilizada nessa língua.

A legendagem foi também testada a nível projecional, porque é preciso garantir que o texto é grande o suficiente e que não aparece em nenhum momento onde o fundo é branco, pois por vezes, por mais que a letra tenha contorno, o mesmo não é suficiente.

Esta curta-metragem apresentou algumas alterações desde a sua idealização em papel, o que é sempre normal. Todas estas alterações permitiram-nos ter um filme com uma boa estrutura narrativa e coeso entre si.

A fase do corte final é crucial para a obtenção de um bom resultado final, pois sem ela, não é possível fazer uma boa análise de tudo o que temos em mão até ao momento e reflectir sobre o que acaba por beneficiar ou não a curta-metragem.

Esta é a fase mais complicada e difícil, pois sabemos que, depois deste corte, não há retorno. As últimas decisões determinam como o filme vai ser recebido. Isto implica uma revisão muito detalhada e aperfeiçoamento a nível de *frames*, cor, composição e interpretação. Aqui, tenho que garantir que todas as decisões tomadas durante o processo de Montagem foram as melhores para o filme. Isto é extremamente difícil e subjectivo, dado o facto de estarmos em constante mudança de opinião em relação ao que criamos e fazemos. É, portanto, crucial conseguir criar uma certa distância de tudo para conseguir ter uma mente limpa e tomar as melhores decisões finais.

#### **4.5. Teaser e Trailer**

Toda a curta-metragem precisa de material publicitário e, como Editora, fiquei também encarregue de fazer os *Teasers* e o *Trailers*. Estes pedaços de vídeo são cruciais para cativar a atenção do espectador, se estes vídeos não conseguirem ser chamativos, o espectador não vai querer perder tempo a ver o filme todo. O objectivo não é, de todo, contar a história, mas sim evocar o seu carácter emocional.

Quando estamos a criar uma curta-metragem que é um drama e que é como a nossa, com poucos diálogos e onde os mesmos revelam bastante sobre a história, ficamos um bocado mais restritos no tipo de material que podemos usar, de forma a não contar tudo.

Como tal, decidi usar principalmente momentos que nos focam no ponto principal da história que é a Anabela.

Em conversa com o realizador, fui tentando perceber o que seria melhor utilizar em cada vídeo. Depois, decidimos criar um teaser de trinta segundos e um trailer de cinquenta segundos. Embora o objectivo principal de ambos seja o mesmo – ilustrar o que a curta-metragem retrata – cada um foi abordado de forma diferente.



Fig. 54 - *Teaser* de 30 segundos de Margem.

Este exemplo é o do *teaser* de trinta segundos e o único plano utilizado foi o de Anabela sozinha, na cozinha. Para quem conhece o filme, sabe que este é o penúltimo plano de toda a curta-metragem e que podia vir a estragar a história ao espectador. No entanto, ao utilizar este plano, sabia que não iria correr esse risco, visto ser apenas um plano de Anabela sozinha a fumar, mas sabia também que iria conseguir transmitir o peso que esta personagem carrega apenas com o olhar dela. Para além disto, ao transmitir esse sentimento estou a apresentar a personagem e a dar a conhecer qual o tipo de curta-metragem.



Fig. 55 - *Trailer* de 50 segundos de Margem.

Este trailer, por já ser maior, permitia que fosse dado a conhecer mais um bocado da história e, tal como aconteceu, das personagens. Embora não percebamos, com toda a certeza, a relação entre elas, podemos associar porque vemos a diferença de idades entre os actores.

O objectivo deste trailer era então, dar a conhecer um pouco melhor quem é Anabela. Aqui já a vemos a trabalhar e mais activa do que em relação ao *teaser*, mas também ficamos a saber que algo a deixou triste e, com isso, contextualizamos o *teaser* – devido à ligação entre o choro e o plano final utilizado em ambos os vídeos – e, mostramos uma possível teoria do motivo pelo qual ela está triste.

Para além disso, ficamos a conhecer – embora que apenas visualmente – duas

personagens masculinas. Um que está a sair da prisão e não conseguimos perceber bem as suas feições – ao mantê-lo escondido, aumenta a tensão do *teaser* e a curiosidade do espectador – e temos também um rapaz novo e chateado que, ao ligar o plano com o de Anabela a chorar, encaminha o espectador e perceber que esta curta-metragem retrata um drama familiar.

Este tipo de vídeo é muito importante para o *marketing* do filme, pois permite dar a conhecer um pouco sobre o mesmo e intrigar o espectador a vê-lo. Este tipo de propaganda já existe desde 1913 com a promoção do musical *The Pleasure Seekers* e, desde então, tem vindo a tornar-se cada vez mais intrínseca à indústria cinematográfica sendo que, até os DVD e Blu-ray dos filmes, contêm este tipo de material.

## 5. Conclusão

Este relatório consiste na análise, reflexão e processo de trabalho elaborado por mim ao longo do ano lectivo 2016/2017, para a curta-metragem Margem, nos cargos de Direcção de Produção e Montagem.

Embora infelizmente não me identifique com o projecto e respectivo resultado final, sei que foi com o mesmo que desenvolvi aptidões que, se calhar, em outras condições não teria desenvolvido ou, pelo menos, não tão rapidamente. E, por isso, foi um boa experiência.

A nível de Direcção de Produção, consegui aprender mais sobre logística pessoal, de equipas e de todo o processo de uma curta-metragem. Foi enriquecedor ter melhorado as minhas capacidades de organização de equipa, visto nunca ter trabalhado com cerca de vinte pessoas, bem como a gestão do dinheiro, pois nunca havia trabalhado com um valor tão grande, embora apenas tenha tido acesso a parte do mesmo. O meu trabalho na equipa de Direcção de Produção foi, essencialmente, positivo aquando das Rodagens, porque foi onde mais aprendi sobre logística de uma Produção, quer a nível de equipa, quer a nível de actores.

Já no âmbito da Montagem, foi uma grande aprendizagem ter acompanhado todo o trabalho de cada área, porque me fez ampliar os meus conhecimentos, o que acabou por contribuir para o meu trabalho final. Eu sempre quis ser realizadora e o trabalho de um editor assemelha-se muito ao de um realizador. O realizador é o primeiro contador da história e o editor é o último. Todo este processo e aprender sobre todas as áreas, à medida que as nossas aulas iam decorrendo, não só permitiu que evoluísse como editora, como também como realizadora, mesmo não tendo realizado. A meu ver, quer um cargo, quer o outro, precisa de um conhecimento muito abrangente sobre todas as áreas.

Para além destes conhecimentos mais amplos, foi também muito interessante aprender sobre o corte elíptico e o quão crucial é montar a narrativa e como posso manipular a mesma. Todas as decisões visam a construção da narrativa e nada começa ou acaba sem a mesma.

Um filme só é filme na mesa de edição, caso contrário, é apenas uma ideia.

## 5.1. O Futuro

Após terminar o curso gostaria de conseguir trabalhar na área, como qualquer Licenciado ou Mestre gostaria. Adorava vir a trabalhar como Realizadora, mas sei que ainda tenho que trabalhar muito para chegar aí.

Desde o meu primeiro ano de faculdade que sempre fui fazendo trabalhos para fora e ganhando algum dinheiro, mas o que mais queria era arranjar algo fixo e, um dia, começar a minha própria empresa com um grupo de pessoas empenhadas e que respeitem o Cinema.

Durante este Verão vou trabalhar no argumento que apresentei no início do ano lectivo e tentar juntar dinheiro para conseguir realizá-lo ainda este ano. No entanto, vou aproveitar também para analisar vários websites de ensino *online* sobre programação (*CodeAcademy*), aulas *online* de edição de imagem e vídeo (*HelpxAdobe*) e ainda pesquisar alguns cursos na *edX* e no *Skillshare*.

Em termos de possíveis formações presenciais, estou neste momento a aguardar *feedback* de um colega meu – ex-aluno da Universidade Católica – que iniciou um curso de *Motion Graphics* na *Flag* do Porto e se o *feedback* for positivo, em Dezembro irei começar esse mesmo curso.

## Referências e Bibliografia

- Balsraph. (7 de Setembro de 2004). *Elliptical Editing*. Obtido em 27 de Junho de 2017, de Everything2: <https://everything2.com/title/elliptical+editing>
- Bird, B. (Realizador). (2011). *Mission: Impossible – Ghost Protocol* [Filme].
- Dancyger, K. (1997). *The Technique of Film and Video Editing - Theory and Practice*. Washington: Butterworth-Heinemann.
- Gondry, M. (Realizador). (2004). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [Filme].
- Hayward, S. (2013). *Cinema Studies: The Key Concepts*. Oxon: Routledge.
- Kubrick, S. (Realizador). (1987). *Full Metal Jacket* [Filme].
- Murch, W. (1998). *In the Blink of an Eye*. Beverly Hills: Silman-James Press.
- Murch, W. (1998). *In the Blink of an Eye*. Beverly Hills: Silman-James Press.
- O'Steen, B. (2009). *The Invisible Cut*. Studio City: Michael Wiese Productions.
- Ozu, Y. (Realizador). (1942). *There was Father* [Filme].
- School, R. F. (3 de Março de 2016). *Cuts & Transitions 101*. Obtido em 10 de Maio de 2017, de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=OAH0MoAv2CI>
- Scorsese, M. (Realizador). (2006). *The Departed* [Filme].
- Strong, R. (30 de Março de 2012). *Breathless: An analysis of discontinuity editing*. Obtido em 10 de Maio de 2017, de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=YFdsIRx2gm4>
- The Signature Style of Yasujiro Ozu*. (11 de Dezembro de 2015). Obtido em 26 de Junho de 2017, de The Critirion Collection: <https://www.criterion.com/current/posts/3836-the-signature-style-of-yasujiro-ozu>
- Videomaker. (9 de Agosto de 2011). *Shot composition*. Obtido em 20 de Junho de 2017, de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=FHK1kyTZKIk>
- Wachowski, L. W. (Realizador). (1999). *The Matrix* [Filme].
- Welles, O. (Realizador). (1941). *Citizen Kane* [Filme].

## APÊNDICE A – Declaração de Cedência de Direito



### DECLARAÇÃO DE CEDÊNCIA DE DIREITO

Eu, \_\_\_\_\_, declaro, para todos os efeitos legais, que cedo à Universidade Católica Portuguesa, os direitos de utilização da minha imagem, voz e nome, captados nas filmagens realizadas para a curta-metragem MARGEM, autorizando a sua edição, reprodução e comercialização, assim como todos os direitos conexos com a obra em causa, designadamente, quer a fixação fotográfica e videográfica da obra, quer a sua radiodifusão sonora ou visual por qualquer modo obtida.

\_\_\_\_\_  
Assinatura conforme o documento

\_\_\_\_\_  
País, Cidade

\_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_  
Data

