

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa

Mestrado em Som e Imagem



Trabalho de montagem na curta-metragem:

“Manifesto dos Danados”

Cinema e Audiovisual 2011/2012

João Guilherme Marques Machado Gonçalves de Araújo

Professor Orientador: Prof. Doutor Adriano Nazareth

Professor Co-Orientador: Prof. Doutor Carlos Ruiz

Novembro de 2012

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa

Escola das Artes

Mestrado em Som e Imagem



Trabalho de montagem na curta-metragem:

“Manifesto dos Danados”

Cinema e Audiovisual 2011/2012

João Guilherme Marques Machado Gonçalves de Araújo

Professor Orientador: Prof. Doutor Adriano Nazareth

Professor Co-Orientador: Prof. Doutor Carlos Ruiz

Novembro de 2012

“Acho que acima de tudo, amo a montagem. É a coisa mais próxima da ideia de um lugar onde se faz trabalho criativo. O set de um filme é talvez o pior lugar jamais arranjado para criar. As filmagens são a parte da realização de que gosto menos. (...) Além disso, a montagem é o único aspecto específico da arte cinematográfica. (...) Brincando, posso dizer que tudo o que precede a montagem é simplesmente uma maneira de produzir película para montar.”

Stanley Kubrick

Agradecimentos

Aos meus pais e irmãos pela fantástica ajuda que me deram ao longo da minha formação.

A toda a equipa por todo o esforço e paciência: João Ribeiro, Hugo Fortes, Diogo Alçada e Eduardo Ribeiro.

Ao orientador Adriano Nazareth pela sua mestria.

Ao co-orientador Carlos Ruiz pelos desafios lançados e os conhecimentos transmitidos.

Resumo

Esta dissertação centra-se no trabalho de Montagem na curta-metragem “Manifesto dos Danados”, realizado ao longo do ano letivo 2011/2012, como projeto final do Mestrado de Som e Imagem - Cinema e Audiovisual - na Universidade Católica Portuguesa.

A dissertação inicia com uma introdução do próprio projeto “Manifesto dos Danados” fazendo uma pequena apresentação, seguindo-se depois uma caracterização do mesmo mais detalhada e posteriormente uma revisão do estado da arte respetiva (incluindo pesquisa histórica, abordagens, métodos de trabalho e exemplos filmicos). Consequentemente apresenta um estudo pormenorizado da edição e montagem desenvolvida no projeto em causa, abordando as três fases de uma produção: Pré-produção, Produção e Pós-produção, mas dando um destaque maior à ultima fase tendo em conta o cargo assumido.

Palavras-chave: montagem, edição, narrativa, curta-metragem, evolução do cinema/montagem.

Índice Geral

Agradecimentos.....	I
Resumo	II
Lista de Figuras	V
Glossário	VII

1. Introdução

1.1 Apresentação

1.1.1 – Sinopse	2
-----------------------	---

1.1.2 – Descrição das Personagens.....	2
--	---

1.2 Estudo e Desenvolvimento do Projeto Final	4
---	---

1.3 Organização e Temas Abordados no Relatório	5
--	---

2. Caracterização do Projeto

2.1 Objetivos do Projeto.....	6
-------------------------------	---

2.2 Contexto e Percurso na Definição da Ideia Central do Projeto	8
--	---

2.3 Pesquisa Efetuada durante a Pré-Produção.....	13
---	----

3. Revisão do Estado da Arte

3.1 Contexto Artístico-Cultural	20
---------------------------------------	----

3.1.1 – Etimologia e Conceito de Edição	20
---	----

3.1.2 – Origem da Edição	22
--------------------------------	----

3.1.3 – Montagem Soviética.....	23
---------------------------------	----

3.1.4 – Evolução da Montagem	25
------------------------------------	----

3.2 A magia da montagem	27
-------------------------------	----

3.2.1 – Birth of a Nation	27
---------------------------------	----

3.2.2 – 2001, Odisseia no Espaço.....	31
---------------------------------------	----

3.2.3 – Requiem for a Dream	35
-----------------------------------	----

4. Desenvolvimento do Projeto

4.1 Introdução e Informações	39
------------------------------------	----

4.2 Trabalho Desenvolvido durante a Produção.....	40
---	----

4.2.1 - Anotação e Controle de Continuidade	40
---	----

4.2.2 - Fase de Arquivo / Segurança das gravações em formato digital	43
4.2.3 – Claquette	45
4.3 Trabalho Desenvolvido durante a Pós-Produção	46
4.3.1 - 1ª Fase.....	46
4.3.2 - 2ª Fase.....	48
4.3.2.1 [Estudo e Escolha de Planos]	48
4.3.2.2 [Montagem]	49
4.3.2.3 [Máscaras e Tratamento de Cor].....	55
4.3.2.4 [Tratamento Sonoro e Musical]	61
4.3.3 - 3ª Fase.....	62
4.4 Edição e Montagem de “Manifesto dos Danados”.....	64
5. Conclusões e perspectivas de trabalho futuro	86
Filmografia	88
Bibliografia	89
Apêndice A	90
Apêndice B	107
Apêndice C	135

Lista de Figuras

Figura 1 - Frame do filme *Coffe and Cigarettes* (2003), Jim Jarmusch

Figura 2 - Frame do filme *The Big Sleep* (1946), Howard Hawks

Figura 3 - Frame do filme *Blow-up* (1966), Michelangelo Antonioni

Figura 4 - Frame do filme *One Hour Photo* (2002), Mark Romanek

Figura 5 - Frame do filme *Casablanca* (1942), Michael Curtiz

Figura 6 - Frame do filme *The Seventh Seal* (1957), Ingmar Bergman

Figura 7 - Frames retirados do filme *The Birth of a Nation* (1915) de D. W. Griffith;

Exemplos de Escala de Plano

Figura 8 - Frames retirados de: *2001, Odisseia no Espaço* (1968) de Stanley Kubrick; Sequência jump cut osso para nave

Figura 9 - Frames retirados do filme *Requiem for a Dream* (2000) de Darren Aronofsky; exemplo de Jump Cut estilístico

Figura 10 - Frames de *Requiem for a Dream* (2000) de Darren Aronofsky; exemplos de slipscreen

Figura 11 - Frames de *Requiem for a Dream* (2000) de Darren Aronofsky; exemplos de grande angular, distorcendo as personagens

Figura 12 - Catalogação dos Takes

Figura 13 - Exemplo de estrutura da montagem individual de cada cena, Cena 9

Figura 14 - 1ª Edição Timeline

Figura 15 - Timeline da 4ª Montagem

Figura 16 - Timeline 7ª Montagem

Figura 17 - Cena 1 Plano Dolly Sara sem máscara

Figura 18 - Cena 1 Plano Dolly Sara com máscara

Figura 19 - Cena 3 Plano Conjunto sem máscara

Figura 20 - Cena Plano Conjunto com máscara

Figura 21 - Cena 3B Plano Geral sem máscara

Figura 22 - Cena 3B Plano Geral com máscara

Figura 23 - Cena 4 Plano Conjunto sem máscara

Figura 24 - Cena 4 Plano Conjunto com máscara

Figura 25 - Cena 8 Plano Geral sem máscara

Figura 26 - Cena 8 Plano Geral com máscara

Figura 27 - Cena 2 Plano Conjunto Enviesado sem máscara

Figura 28 - Cena 2 Plano Conjunto Enviesado com máscara

Figura 29 - Cena 9 Plano Geral sem máscara

Figura 30 - Cena 9 Plano Geral com máscara

Figura 31 - Exemplo de legendagem

Figura 32 - Cena 3C sem Grain

Figura 33 - Cena 3C com Grain

Figura 34 - Cena 1 plano de Dolly inicial

Figura 35 - Cena 1 Plano de Dolly final

Figura 36 - Cena 1 Plano Dolly Sara

Figura 37 - Cena 1 Plano Médio Sara

Figura 38 - Cena 3 Plano Geral

Figura 39 - Cena 2 Plano Conjunto

Figura 40 - Cena 3 Plano Americano

Figura 41 - Cena 3 Plano Médio Conjunto

Figura 42 - Cena 5 Linha de Vida de Sara

Figura 43 - Cena 6 Linha de Vida de Francisco

Figura 44 - Cena 8 Plano Médio Contrapicado

Figura 45 - Cena 8 Plano geral com ar à esq.

Figura 46 - Cena 9 Plano Geral

Figura 47 - Cena 9 Plano Médio Francisco

Figura 48 - Cena 9 Planos utilizados na segunda volta do texto

Figura 49 - Cena 9 Plano incluídos na terceira volta do texto

Figura 50 - Cena 4 Plano conjunto

Figura 51 - Fotos representadas por Sara respetivamente 3B, 3C e 3D

Figura 52 - Cena 3 Jump Cut

Figura 53 - Cena 3B Plano geral com ar à dir.

Figura 54 - Cena 3B Jump cut

Figura 55 - Cena 3.1 Os dois planos utilizados nesta cena: Plano geral e Plano Americano

Figura 56 - Cena 3E jump cut

Figura 57 - Exemplos dos Créditos Finais

Glossário:

ADR: Automated Dialogue Replacement; Reposição Automática de Diálogos

BACKDROP: Pano de fundo; Fundo utilizado nos estúdios de fotografia

BACKUP: termo inglês utilizado no cinema ou em vídeo que significa o armazenamento dos ficheiros de vídeo.

CENA: Unidade dramática de um guião; secção contínua de ação, dentro da mesma localização

CLAQUETTE: Pequena prancha, originalmente de ardósia, onde se indicam: o título, as cenas, os planos, os takes, entre outras indicações. A sua identificação é importante no trabalho da montagem.

CLIP: estrangeirismo utilizado no ramo do cinema, principalmente digital, que significa pequeno trecho ou take de uma filmagem.

CLOSE UP: é um tipo de plano, caracterizado pelo seu enquadramento fechado, mostrando apenas uma parte do objeto ou assunto filmado - em geral o rosto de uma pessoa. Pode ser obtido por uma grande aproximação da câmara em relação ao objeto ou personagem, ou pelo uso de uma lente objetiva com pequeno ângulo de abertura (e portanto grande distância focal).

CODEC: é um código que permite comprimir e descomprimir vídeo digital. Normalmente, os algoritmos de compressão usados resultam numa perda de informação, porém existem alguns codecs que comprimem o arquivo sem que haja perda.

CROSS DISSOLVE: efeito na qual a imagem se dissolve até o branco/preto ou se funde com a outra, sendo possível controlar a duração da passagem.

DOLLY: mecanismo desenvolvido para garantir a estabilidade num movimento de câmara que, normalmente consiste numa plataforma com rodas que se movimenta através de carris.

FOLEY: Técnica de se reproduzir em estúdio todo o som gerado pela atividade física dos personagens, através da "mímica" de seus movimentos.

FRAME: ou fotograma, é a imagem individual de um filme que depende da cadência de gravação. Por exemplo *25 frames por segundo* significa que num segundo foram gravados 25 fotogramas ou imagens.

INSERT: É a inserção de uma imagem que enfatiza algum acontecimento específico em uma cena maior.

JUMP CUT: corte que quebra a continuidade do tempo saltando de uma parte da ação para outra que é obviamente separada da primeira por um intervalo de tempo.

PERCHE: vara utilizada pelos técnicos de som para captar o som a uma distância relativa.

PLANO: o conceito de plano é um tanto amplo, e a palavra é utilizada de uma forma bem elástica. Uma definição útil é de que plano é o intervalo que há entre dois cortes. O plano

é considerado a menor unidade fílmica. O plano costuma ser classificado de acordo com diversos critérios.

PLANO OVER THE SHOULDER: Plano filmado sobre um ombro de uma personagem, focando por norma, a personagem em frente. É sempre visível ligeiramente ou o ombro ou a cabeça da personagem que se encontra desfocada.

PROPS: Adereços, Acessórios

SEQUÊNCIA: é um conjunto de cenas sem cortes que formam uma grande subdivisão da narrativa fílmica, com uma relativa unidade interna.

SET: Cenário; Local de Filmagens

STORYBOARDS: série de desenhos ou esquemas em sequência das cenas ou planos

TAKE: captura feita de um determinado plano do filme, com o objetivo de se chegar àquele mais perfeito

TITLE: Caixa que pode ser criada nos programas de edição de vídeo para inserir texto principalmente.

VOZ-OFF: Texto que acompanha a ação do filme, pronunciado por um locutor ou ator que não aparece em cena.

WAVEFORM: é a representação gráfica da forma como uma onda evolui ao longo do tempo.

1. Introdução do Projeto Final

1.1 Apresentação da Proposta de Trabalho

No âmbito do projeto final, do segundo ano de mestrado, foi colocado como objetivo, a criação de um produto audiovisual em formato de curta-metragem, com possibilidade de escolha entre ficção e documentário. Essa escolha foi feita pelos realizadores e com base na apresentação dos seus argumentos, foi feita a divisão dos alunos em equipas de trabalho, compostas por cinco cargos fundamentais para a concretização do projeto final: realização, produção, direção de fotografia, direção artística e edição.

O desafio apresentado, apontava para vários objetivos comuns e individuais que se complementaram de modo a culminar com uma peça única. Com o propósito claro de concretizar um projeto de qualidade e organização profissional foi necessário definir tarefas de grupo e tarefas individuais. Numa primeira fase, desenvolveu-se em traços largos a história previamente escrita, passando-se de imediato, para uma segunda fase, na qual cada um deu a conhecer as suas competências e preferências, de forma a poder ser feita uma avaliação das mais-valias de cada um para o grupo. Por isso, ao seleccionar os devidos cargos para este projeto, tentamos aproveitar, não só, as qualidades de cada elemento, como permitir o aprofundamento da área de preferência de cada um, conscientes da oportunidade de desempenhar a função para que todos se prepararam durante os quatro anos anteriores.

O autor desta dissertação ficou responsável pelo cargo de Editor da curta-metragem. Ao editor compete-lhe a responsabilidade de, durante a rodagem, controlar a continuidade, garantir que a quantidade de planos realizados seja suficiente para a montagem de determinada cena e verificar os *timings* de cada plano e ritmo da interpretação dos atores. Durante a pós-produção, compete-lhe também a direção de todos os passos que lhe são inerentes, ou seja, o corte, a correção de cor, as exportações e a produção do DVD.

1.1.1_Sinopse

Um filme fragmentado, seguro pelas figuras de Francisco e Sara. Ele, fotógrafo que procura aprofundar os seus conhecimentos técnicos, de maneira a sobreviver e poder construir uma carreira. Ela, modelo, uma idealista da fotografia, romântica por natureza, que aceita posar para Francisco.

As diferentes perspetivas sobre um mesmo tema geram um confronto entre ambos, de onde nasce a questão: afinal, o que é mesmo a fotografia?

Ao longo do filme, ambos os personagens vão expondo a sua opinião e postura relativamente à fotografia, tentando-a defender de forma a chegarem a um consenso. Mas será isso possível?

1.1.2_Descrição das Personagens

Sara é uma rapariga na casa dos 25 anos. Filha de pais de classe média alta, teve uma infância relativamente feliz e próspera.

Seu pai era professor Universitário de hobby, e escritor por profissão. Afável, presente, tinha todo o tempo do mundo para acompanhar a jovem Sara entre um cigarro e outro. Sua mãe, por outro lado, é oncologista, e os horários complicados, bem como a profissão emocionalmente desgastante, tornaram-na uma pessoa distante e reservada.

Desde cedo, foi exposta às grandes formas de arte, e antes de saber ler, adorava já as fotos que o pai guardava religiosamente numa caixa. “Sou eu”, dizia-lhe ele cada vez que ela lhe perguntava o que se encontrava dentro daquele cofre misterioso.

Aos 10 anos, o pai de Sara morreu vítima de um cancro no pulmão. Sua mãe já por si distante, afastou-se completamente de Sara, emocionalmente. Seguindo os turbulentos anos da adolescência quase órfã, mas mimada pelo dinheiro de sua família, Sara inscreve-se no curso de belas artes, onde conhece Francisco que estuda fotografia. Foi uma amizade que demorou a arrancar, e nunca foi muito

profunda, mas o suficiente para que, hoje, Sara ajude Francisco no seu projeto final, um editorial de moda feminina.

Sara é uma rapariga bem atraente, orgulhosa, um pouco altiva devido à sua educação. Os seus conturbados anos criaram nela uma certa culpa e uma ânsia de sentido, uma busca por um propósito. Para ela, a arte é a resposta a essas perguntas que sempre a assolaram desde da morte de seu pai, funcionando como a sua muleta emocional.

Francisco é um rapaz com 26 anos. Sua mãe é dona de casa, e seu pai sargento da GNR. Desde cedo que se encontra dividido entre a obrigação de poder tirar um curso para se sustentar a si próprio e a sua paixão pela fotografia.

Desde criança que o seu pai lhe tenta inculcar os valores do trabalho e da virtude de um bom desempenho: todos os Verões, enquanto as outras crianças iam para a praia ou ao cinema, Francisco ia trabalhar na vindima. Os seus únicos companheiros eram os livros que devorava avidamente, e que o impeliam no sentido da arte, embora soubesse que nunca poderia viver disso. Passava horas a fio a contemplar o que o rodeava e imaginava-se a tirar fotografias a tudo, assim que juntasse dinheiro para a sua primeira câmara.

Inevitavelmente, quando Francisco informou os pais da sua decisão de estudar fotografia, estes não apoiaram a sua decisão. Obstinado, enveredou pelo curso, utilizando o dinheiro de tantos Verões desperdiçados. Foi no curso que conheceu Sara, e tentou de tudo para se aproximar dela mas, sem grande sucesso.

Hoje, Francisco está a terminar o curso, e a sua boa prestação aliada a uma enorme capacidade de efetuar qualquer tipo de trabalho como meio de subsistência, valeram-lhe uma reconciliação com os pais. O seu último trabalho é um editorial de moda, e pede a Sara que o auxilie.

1.2 Estudo e Desenvolvimento do Projeto Final

Como em qualquer outra produção audiovisual, o projeto dividiu-se em três fases que não alteram em nada a função de edição: pré-produção, produção e pós-produção.

Na pré-produção, foi desenvolvido e terminado o argumento a ser filmado e a preparação de todas as opções técnicas e estéticas da curta-metragem. Houve sempre a preocupação de grande rigor na definição dos *timings* e na distribuição das tarefas entre todos os elementos do grupo para evitar alguns dissabores durante a produção. Como é normal, em qualquer produção existem sempre contratempos e a única forma de os prevenir ou minimizar é uma rigorosa e minuciosa preparação de todos os pormenores e até a antecipação dos problemas e possível resolução dos mesmos.

O trabalho do Editor a nível de testes práticos esteve condicionado pelo resto da equipa, pois só foi possível experimentar e escolher as melhores soluções quando já existia material filmado. Obviamente, estando ainda numa fase de experimentação, é compreensível que haja uma grande indecisão da parte de todos, o que fez com que se gravassem poucas cenas cada vez que se filmou. Mesmo assim, foram efetuadas filmagens significativas, dando oportunidade ao editor de testar algumas sequências das cenas que na Pós-produção exigiram mais empenho da parte do Editor. Ainda nesta fase, foram realizados ensaios com atores e testadas possibilidades diferentes, possibilitando um primeiro contacto direto com o argumento e o programa de edição.

Nestas primeiras filmagens houve muitos erros de continuidade o que dificultou o trabalho de montagem. Foram montadas as cenas 1, 2, 3, 4, 5 e 8. De qualquer forma, permitiu que se tirassem algumas conclusões importantes deste trabalho, como por exemplo, a duração de cada clip durante a cena 2 (conversa no 1º café) ou o rigor no corte a nível temporal, na cena 3 (sequencia em que Sara posa para Francisco e reproduz algumas fotografias).

1.3 Organização e Temas Abordados no Presente Relatório

Neste relatório são desenvolvidas as várias fases de trabalho da produção e concretização da curta-metragem *Manifesto dos Danados*. O projeto dividiu-se em três fases, como foi referido anteriormente, que responderam a diferentes tipos de abordagem e trabalho: pré-produção, produção e pós-produção. O trabalho desenvolvido em cada fase visava alcançar os objetivos delineados, agindo de forma imediata, nomeadamente na prevenção de problemas, na resposta eficaz aos eventuais contratempos e na descoberta das melhores soluções.

Introdução ao Projeto Final (apresentação do projeto final, cuja presente dissertação incide sobre, descrição das várias etapas do projeto, funções desempenhadas e respetiva organização do presente documento).

Caracterização do Projeto (apresentação de objetivos gerais e específicos do projeto final, contexto em que surgiu, percurso e alterações que sofreu).

Revisão do Estado da Arte (Caracterização das correntes artísticas, tecnológicas e culturais em que se insere a função e o trabalho desenvolvido pelo aluno. Abordagens históricas, definições, metodologias de trabalho e intenções pessoais são detalhadamente explicadas para o conhecimento profundo sobre o tema em questão).

Produto final (Análise e comentário do processo de criação do projeto final, descrição das opções tomadas e respetivas explicações)

2. Caracterização do Projeto

2.1 Objetivos do Projeto

Antes de se iniciar a produção da curta-metragem Manifesto dos Danados, o grupo foi distribuído pelos cinco cargos principais: Realizador, Produtor, Diretor de Fotografia, Diretor de Arte e Editor. O argumento que já tinha sido projetado pelo realizador, foi sendo discutido ao longo dos primeiros meses por todos os elementos da equipa, e foram definidos os principais objetivos a atingir neste projeto.

Após algumas trocas de ideias, foram delineados alguns pontos a destacar. Um primeiro ponto, consensualmente considerado o mais importante, seria a originalidade do projeto marcado pela sua invulgar abordagem à narrativa, contextualizando-o no panorama atual de curtas-metragens portuguesas. De seguida, e não menos importante, foram abordadas e explanadas as questões que a equipa se propôs a explorar, nomeadamente:

- a) O absurdo existencial através da impossibilidade do conhecimento absoluto da verdade de um objeto.
- b) A utilização e exploração dos diversos significados da fotografia como exemplo à alínea anterior.

A equipa queria também que através de uma procura pela excelência da execução, criar um filme passível de competir, com sucesso, na maior quantidade possível de festivais e competições, nacionais e internacionais. E por fim a criação de portefólio sólido que permita a cada integrante de “Manifesto dos Danados” a possibilidade de se destacar, técnica e conceptualmente, no cenário atual Português e Internacional.

Assim, após a decisão do propósito deste projeto, iniciaram-se, durante o 1º Semestre vários processos de Pré-Produção destacando-se:

- Reestruturação do Argumento;
- Definição dos Perfis de Personagens e respetivos Castings;
- Procura de Locais de Rodagem;
- Procura de Apoios Logísticos e Financeiros;
- Criação de Storyboards¹;
- Plano de Rodagem;
- Realização de Registo Fotográfico dos locais de rodagem;
- Realização de alguns testes;
- Construção de Cenários.

¹ Ver glossário

2.2 Definição de Ideia Central do Projeto: Contexto e Percurso

“Manifesto dos Danados” é o resultado da depuração exaustiva de várias ideias anteriores, sendo o argumento presentemente desenvolvido um reflexo de várias tentativas, formas de contar uma mesma história, e análise sobre um mesmo tema.

O primeiro grande desafio foi aprofundar as concepções presentes no argumento inicial, na busca da ideia que lhe estava implícita sem estar enlameada pela quantidade de críticas e comentários que se pretendia fazer. Perscrutando a construção das personagens, das suas motivações, foi possível isolar o absurdo, sobre a forma da impossibilidade do total conhecimento do que nos rodeia, como o elemento comum entre todos os argumentos.

No entanto, as mudanças que se foram registando implicaram uma drástica variedade estilística. Se, no primeiro argumento se pretendia uma estética mais realista, que fundisse a ação com as características intrínsecas do espaço onde esta se passava, e pontualmente o recurso à encenação como escapismo do real, de maneira a criar as roupagens das críticas que se teciam, e que lhe conferiam esse acesso mais direto às questões do absurdo, em “Manifesto dos Danados”, toda a ação é encenada. Concentra-se num só ponto e explora-lhe as suas faces de diversos pontos de vista, o que obriga a um compromisso com o real muito menos vinculativo do que nas primeiras versões.

Se a temática deste filme se centra na impossibilidade do total conhecimento, é imperativo que se questione, e se teste os limites do que consideramos uma narrativa cinematográfica, sobretudo se o objeto escolhido, como exemplo por excelência da sua pluralidade significativa, seja a fotografia.

Analisando pragmaticamente o argumento, podemos verificar uma fragmentação por segmentos, que mantém a sua unidade graças ao conflito narrativo entre Sara e Francisco. A utilização da sessão fotográfica, da tensão homem/mulher, dos parcos mas incisivos diálogos que sugerem uma certa proximidade entre as duas personagens, permitem manter uma linha narrativa que junta todos os fragmentos e diferentes reflexões sobre o mesmo objeto.

De seguida, apresenta-se de forma detalhada o argumento, salientando algumas escolhas estéticas e conceptuais².

- A primeira cena cria o mote estilístico, e contextualiza todo o filme, uma vez que alude precisamente a essa impossibilidade de comunicação que nasce desses diferentes pontos de vista sobre o mesmo objeto. A representação dramática desta introdução pretende libertar as personagens de um comportamento demasiado rígido no que toca à interpretação dramaturga. Esta explosão apenas será equiparada na nona cena do argumento, que é precisamente quando toda a comunicação se destrói, e ambas as personagens entram em confronto direto.

Nesta primeira cena, a cenografia é reduzida apenas ao espaço na fábrica da Oliva, um espaço degradado, destruído, que apela à reconstrução anunciada por Francisco no seu discurso inicial, extraído do Livro do Genesis.

- A segunda cena revela-nos Francisco e Sara sentados numa mesa, enquanto ouvimos o som de um café, que caracteriza o espaço como tal. A cenografia em cena é contida, de forma a que apenas o som permita ao espetador fazer a ligação entre o que vê e o que o espaço representa. Esta cena serve de introdução às personagens de Sara e de Francisco, destacando o carácter nervoso de Sara, e sua constante tentativa de encontrar uma ligação com Francisco, que se mostra tranquilo.

- A sucessão das cenas 3, 3A, 3B, 3C, 3D e 3E são a gestação do conflito entre os dois: Sara procura dar a Francisco o que este pretende, utilizando as suas próprias referências, que por sua vez fogem completamente ao que Francisco quer. A cenografia no espaço do estúdio (onde estão as três paredes que se alterarão consoante a personagem que se encontra na posição de fotógrafo) é essencial para nos dar a conhecer o interior das personagens, já que estas não se revelam explicitamente nos diálogos apresentados. Se, por um lado, Sara se revê nas fotografias de três autores distintos que constituem os seus referenciais, o Francisco

² Ver Anexo 1 – Guião de Manifesto dos Danados

que revela uma postura diferente, mostra-se impaciente e invertem os papéis, passando a Sara a comandar a sessão fotográfica.

Os referidos autores escolhidos como referência apresentam estéticas e intuítos muito diferentes, e pretendem demonstrar o esforço de Sara em procurar, dentro dos limites das suas referências artísticas, um ponto comum com Francisco. As fotografias abaixo referidas foram escolhidas pelo Realizador do projeto.

Cena 3B – *Helen Bennett in Spider Dress* de Horst P. Horst;

Cena 3C – *Woman in Cell, Playing Solitaire* de Nickolas Muray;

Cena 3D – *Sandra in the Mirror* de Nan Goldin.

Cena 3E – *Power house mechanic working on steam pump* de Lewis Wickes Hine.

- A quarta cena serve de ponto de encontro para as duas cenas seguintes, já que tanto Sara como Francisco saem e voltam a entrar em cena após a apresentação dos seus argumentos. Pretende-se uma certa tensão evidenciada não só pelos planos escolhidos, como pela parede destruída que se encontra por detrás deles, e que contrastará com o primeiro cenário de café apresentado, demonstrando essa degradação na comunicação entre os dois.

A constante referência a um espaço que genericamente se denominou como “café” prende-se com a pluralidade de ações que nele decorrem: num espaço cenograficamente aproximado decorrem três ações muito distintas que nos remetem para a multiplicidade de significados que estão inerentes ao espaço. Especificamente, a escolha do café vai de encontro aos textos de George Steiner sobre a tradição Europeia do café, o ponto de encontro para todas as atividades, das mais prosaicas às mais intelectuais. « A Europa é feita de cafetarias, de cafés. Estes vão da cafetaria preferida de Pessoa, em Lisboa, aos cafés de Odessa frequentados pelos gangsters de Isaac Babel. Vão dos cafés de Copenhaga, onde Kierkegaard passava nos seus passeios concentrados, aos balcões de Palermo. [...] Desenhe-se o mapa das cafetarias e obter-se-á um dos marcadores essenciais da Ideia de Europa»³

³ STEINER (2005)

- A quinta e sexta cena são as linhas de vida de Sara e Francisco, respetivamente. Sara procura mostrar a Francisco o carácter documental inerente à fotografia, e que confere ao retratado uma falsa sensação de imortalidade. Assim é feito um percurso pela vida de Sara, com uma mancha de imagens atrás dela crescendo gradualmente: o que ela já viveu e que é factual e o que ela especula sobre o seu próprio futuro, até que dessa vida apenas sobram as memórias fotográficas. A escolha da mancha concreta na parede de Sara prende-se com o movimento orgânico e natural da vida, que nasce dela e extrapola para o lado, mantendo essas linhas curvadas e dinâmicas.

Por outro lado, Francisco mostra a Sara que esse registo não está apenas centrado no modelo, mas também no fotógrafo, já que o seu corpo de trabalho apresenta essa característica de imortalidade, e é um registo tão válido como o apresentado por Sara. Pretende-se que o movimento e a mancha da linha de Francisco contrastem com a linha de Sara. O movimento da linha de vida da Sara não é paralelo à ação, resultando numa mancha fotográfica disforme, enquanto que a mancha de Francisco é ordenada e bem definida, realçando a característica de corpo de trabalho ordenado.

- A sétima e oitava cena falam-nos da interpretação subjetiva da imagem. Enquanto Sara decide representar um possível cenário, especulando sobre uma foto perdida no espaço, Francisco mostra como essa subjetividade pode ser usada como manipulação e deturpação do intuito original da fotografia. No caso de Sara, ao entrar numa oficina de automóveis vazia e deparando-se com uma fotografia perdida em cima de um pneu, dá-lhe um cunho pessoal imaginando o que estaria por trás do homem que aparece na fotografia. No entanto, Francisco aparece numa situação completamente distinta, apresentando-se como um político discursando sobre as mais variadas temáticas, sendo notória a postura fria de Francisco relativamente à fotografia.

- A Cena 9 e as últimas cenas (9A e 9B) representam o conflito final, que decorre numa arena, realçando três grandes pontos: o confronto mental, representado pelo jogo de xadrez; o confronto físico através do tourear de Francisco e finalmente, a

dança, que representa o eterno balanço entre argumentos, na tentativa de atingir a verdade sobre o objeto. Estas três cenas são fundamentais para a compreensão do filme, pois neste momento, os personagens confrontam-se violentamente, levantando as mesmas questões antagónicas, sem conseguirem chegar a um consenso.

Formalmente é necessário destacar alguns pontos que serão essenciais para a narrativa. Em primeiro lugar, a grande maioria da curta-metragem recorrerá ao que chamamos entre nós de plano de “âncora”. Este plano terá o enquadramento mais aberto de toda a escala de planos dentro da respetiva cena, e será sempre o primeiro a ser apresentado, de modo a limitar a quantidade de informação e de contextualização que o espectador recebe, como se duma fotografia se tratasse. Esse plano de âncora será paralelo à ação de modo a negar a tridimensionalidade aparente que a imagem em movimento possibilita, de maneira a aproximar o primeiro plano ao carácter bidimensional fotográfico. Uma vez estabelecida essa relação, a escala de planos dentro desse plano de âncora recuperará a questão da tridimensionalidade.

Os espaços entre cenas nunca poderão comunicar entre si de uma forma explícita, criando assim espaços estanques que não nos permitem conhecer o envolvente. O olhar das personagens será o método mais eficaz e presente de conexão entre os espaços.

Assim, as imagens vão ganhando significado pela justaposição entre si: a cena seguinte influenciará a perceção que se tem do espaço anterior, o que nos remete precisamente para a incapacidade de conhecer na totalidade o espaço que nos envolve, aludindo à subjetividade da imagem, e conferindo assim uma solidez estética que se achou essencial devido à característica fragmentada do filme.

2.3 Pesquisa Efetuada na Pré-Produção do Projeto

Ao longo do semestre, a pesquisa efetuada para este projeto foi sofrendo variações como consequência das alterações efetuadas no argumento, sendo que das referências iniciais pouco se manteve. O ponto de vista geral do filme mudou bastante e acabou por interferir, principalmente, com a referência fílmica.

Mas apesar disso, logo numa fase inicial do projeto, o arguente pesquisou sobre edição porque sempre ter sido uma área do seu interesse, o que fez com que entrasse neste projeto com alguma preparação. Desde o início do mestrado, a curiosidade pela Montagem aumentou, o que fez com que iniciasse uma pesquisa em alguns livros técnicos e teóricos, principalmente, sobre esta temática.

Após a integração nesta equipa enquanto editor, para o autor da dissertação tornou-se um imperativo rever alguns filmes oportunos para esta curta-metragem, possibilitando-lhe uma maior atenção à montagem utilizada em filmes bastantes diversos, de géneros e épocas distintas. Para além dos filmes escolhidos, foram aconselhados outros, pelos elementos da equipa que acharam adequados, para aquisição de outras referências.

Para esta curta-metragem em específico, após algumas conversas com o realizador e pela análise feita ao argumento, as principais referências viriam cair sobre os trabalhos de Jean Luc Godard (*Pierrot le fou*), François Truffaut (*400 Golpes*), Federico Fellini (*8^{1/2}*) e Michelangelo Antonioni (*Blow Up*). Grande parte dos trabalhos efetuados pelos realizadores referidos anteriormente, têm obras e características bastante distintas, mas cada cena do argumento, remetia para Fellini ou Godard, por exemplo.

No entanto, com o desenrolar, do trabalho e a própria alteração ao argumento, obrigaram a alargar a pesquisa, recaindo em nomes como Ingmar Bergman (*Sétimo Selo*), Jim Jarmusch (*Coffe and Cigarettes*), Stanley Kubrick (*Eyes Wide Shut*), Dziga Vertov (*The Man with the Movie Camera*), Sergei Eisenstein(*O Couraçado Potemkin*), indispensáveis para o trabalho de montagem. As obras destes realizadores, serviram de apoio estético assim como técnico para algumas cenas do filme, cenas essas que vão merecer um maior cuidado a nível de edição pelo seu cariz emocional e temporal.

As Cenas 2 e 4, são as partes do filme que incluem mais diálogo e discussão entre os dois personagens, ou seja, não se trata propriamente de uma simples conversa de café, mas sim de um ataque mútuo entre Francisco e Sara. Assim sendo, no que diz respeito à edição destas cenas, o fator mais importante será o *timing* de corte de cada plano para que se perceba o que cada um quer transmitir e a respetiva reação ao que foi dito.

Seguindo esta linha de pensamento, foram revistos dois filmes apropriados a estas cenas: *Coffe and Cigarettes*, um filme de 2003 de Jim Jarmusch e *The Big Sleep*, uma película de Howard Hawks realizada em 1946.

No filme de Jarmusch somos lançados para uma constante discussão, partilha de ideias e inúmeras opiniões do princípio ao fim do filme. Jim Jarmusch reuniu 11 curtas-metragens, ou seja, 11 situações diferentes passadas no mesmo café com personagens e discussões distintas. É portanto estabelecido, em vários momentos, confrontos entre duas ou três personagens e os planos escolhidos vão alternando entre o interveniente e a reação dos ouvintes. Interessa, neste caso, a dualidade entre as conversas, tal como acontece no argumento de Manifestos dos Danados, nomeadamente nas cenas 2 e 4.



Figura 1 – Frame do filme *Coffe and Cigarettes* (2003), Jim Jarmusch

Relativamente ao filme de Howard Hawks, não interessa a história no seu todo, mas uma cena em particular passada também, num grande café. Nesta, deparamo-nos com um confronto entre Humphrey Bogart e Lauren Bacall semelhante ao que Francisco e Sara acabam por ter. A tensão criada, nesta cena, parece um ponto de extrema importância a incluir no filme.



Figura 2 – Frame do filme *The Big Sleep* (1946), Howard Hawks

Quanto à Cena 3, situação na qual Sara posa para Francisco enquanto este vai fazendo alguns comentários à sua postura e maneira de se colocar no enquadramento. Ao mesmo tempo, Sara vai representando algumas fotos que são para ela uma referencia e vai simulando várias réplicas de outros fotógrafos. As expressões de Sara e a maneira como Francisco tenta explicar o que é pretendido é-se automaticamente levado para uma das obras-primas de Michelangelo Antonioni, filmado em 1966 intitulado de *Blow-Up*.

A maneira como Thomas, o personagem principal de *Blow-Up* encara a fotografia e reclama com as suas modelos é simplesmente único e, é um pouco dessa ligação entre fotógrafo e modelo que é pretendido no filme Manifesto dos Danados, nesta cena em específico. A montagem é constantemente alternada entre as modelos a corrigirem a pose e o fotógrafo a reclamar e a pedir algo diferente. E é este o cariz ambicionado pelo realizador.



Figura 3 – Frame do filme *Blow-up* (1966), Michelangelo Antonioni

Falando agora da Cena 5, uma das cenas que causou mais duvidas, ao longo do desenrolar do projeto, é a sequência da Linha de Vida de Sara. Nesta cena, é pretendido que se dê a entender ao espetador que estamos perante uma

evolução na vida de uma mulher desde criança, como se fosse um plano de sequência, ou seja, enquanto nos afastamos da personagem de Sara ela vai crescendo, executado por um *Dolly out*⁴. Mas no entanto, fisicamente isto é impossível de fazer, portanto houve necessidade de usar mais uma atriz, possibilitando esta passagem pela vida de Sara. Então, após várias ideias e discussões pensou-se na hipótese de inserir algumas imagens de *flashes* e outros pormenores da câmara fotográfica para intercalar estes momentos de passagem. Basicamente são pequeníssimos cortes que não passarão de 1 a 2 segundos de duração que servem como transição dos vários momentos da vida de Sara. Obviamente que esta solução acarreta um significado diferente à cena mas, acaba por ser útil porque vai de encontro à vontade do realizador, passando esta ideia do relato fotográfico ao longo da sua vida, ou seja, as fotografias que a marcaram durante as fases mais importantes do seu percurso.

A nível de referência fílmica, destacam-se dois filmes completamente distintos, utilizados para situações igualmente distintas, um deles, pela sua componente estética e o outro pelo ritmo de montagem. Os filmes em questão são: *One Hour Photo*, um filme de Mark Romanek de 2002 e outro *The Man with the Movie Camera* de Dziga Vertov, filmado em 1929. Do filme *One Hour Photo*, foi retirada uma cena particularmente interessante para a cena da linha de vida, na qual se vê o personagem principal frente a uma parede repleta de fotografias coladas, onde está implícito um movimento de câmara, na qual esta se afasta lentamente da parede e gradualmente se desvenda a totalidade das fotografias. Nessa sequência, ao mesmo tempo que a câmara se afasta, são feitos pequenos cortes unidos por ligeiros *fades* que separam esse plano em pequenos bocados. Esta sequência, interessava, particularmente, caso fosse escolhida esta estética para a Cena 5.



Figura 4 – Frame do filme *One Hour Photo* (2002), Mark Romanek

⁴ Ver glossário

Uma outra hipótese colocada como alternativa à montagem da cena 5, seria a utilização de imagens curtas de pormenores das máquinas fotográficas, tendo sido, para o efeito, utilizado como referência o filme de Vertov. Deste, não foi retirada nenhuma cena em especial, pois todo o filme contém vários momentos que ilustram o pretendido na curta-metragem. De qualquer modo, salientam-se os momentos em que Vertov mostra o Homem da Câmara de Filmar enquanto faz os seus planos e os pormenores do personagem a mexer na câmara com planos mais fechados, em sequências muito curtas. Esta referência daria resposta para a solução de intercalar pequenos cliques com planos muito fechados de pormenores da câmara, surgindo a evolução de Sara entre flashes e cliques no botão de disparo.

Passando agora para a Cena 6, momento em que mostramos a Linha de Vida de Francisco, temos igualmente um movimento de *Dolly*⁵ que nos vai desvendando todo o seu percurso num movimento paralelo à parede, da esquerda para a direita. Ao mesmo tempo, há um ligeiro afastamento da parede dividido em quatro fases, são quatro movimentos de *Dolly* paralelos à parede mas com um aumento das distâncias ao mesmo, rodando dois metros de diferença entre cada um, o que faz com que seja um movimento em escada. Este movimento explica o ponto de vista do Francisco quanto à fotografia que, numa fase inicial vê os seus modelos de uma forma muito concreta e fechada e numa fase mais avançada dá espaço para que os seus modelos sejam vistos numa forma mais ampla, pensada e aberta. Nesta sequência em vez de acompanharmos todo o percurso de vida de Francisco desde a sua infância, como aparece na Cena 5, vemos a evolução profissional do personagem, ou seja, como este foi evoluindo a sua perspetiva dentro da fotografia. Em vez de termos uma mancha de fotografias como se encontrava a evolução de Sara, temos vários modelos fotográficos com as suas fotografias dispostas de uma forma organizada à sua volta, criando uma espécie de caixilho. Não tenho nenhuma referência filmica em específico que retrate esta cena, pois trata-se de uma sequência muito particular no filme.

A última cena a analisar é a sequência relativa à arena, na qual Francisco e Sara se confrontam, jogando xadrez ao mesmo tempo. Nesta cena, enquanto os personagens se atacam verbalmente vão ao mesmo tempo jogando xadrez cronometrado. Neste tipo de jogo, sendo cronometrado, cada jogador pára o relógio

⁵ Ver glossário

no final da sua jogada, ou seja, enquanto pensa no movimento que vai efetuar o relógio está em movimento. Isto faz com que os jogadores tenham de ser mais velozes do que o xadrez habitual para que percam o menor tempo possível. Do ponto de vista da montagem, esta cena vai ter um caráter interessante sendo que, para manter o clima de tensão entre os dois personagens, os planos vão sendo cada vez mais curtos e alternados entre si. Conforme o jogo vai avançando e a conversa se vai intensificando, o ritmo aumenta igualmente, utilizando planos cada vez mais aproximados para que se crie um ambiente realmente tenso.

Como referência escolhi duas grandes cenas míticas do cinema mundial pertencentes aos filmes: *Casablanca*, de Michael Curtiz de 1942 e *The Seventh Seal*, uma das obras-primas de Ingmar Bergman, filme de 1957.

No filme *Casablanca*, a personagem interpretada por Humphrey Bogart, é apresentada numa forma fora do comum para o estilo de cinema apresentado naquela altura. Rick Blaine, personagem de Bogart, está a jogar xadrez quando é interrompido por um amigo, sai dessa sala e senta-se numa outra mesa onde se encontra um tabuleiro com um jogo já iniciado. Enquanto mantém a conversa com o amigo, vai analisando o jogo e muitas vezes responde sem tirar os olhos do tabuleiro. Esse tipo de conversa alternada com o jogo, parece interessante para estabelecer uma relação com a Cena 9.



Figura 5 – Frame do filme *Casablanca* (1942), Michael Curtiz

Quanto ao filme de Ingmar Bergman, não necessita de grandes apresentações visto ser um dos planos mais conhecidos do cinema. Durante o filme, a Morte defronta o personagem principal que, metaforicamente, o transporta para o tabuleiro de xadrez como se da sua vida se tratasse. Este confronto é exatamente o pretendido para o nosso filme, no qual os dois personagens discutem e jogam

xadrez, como se os movimentos de cada peça acompanhassem cada ataque verbal efetuado. Com Bergman, o jogo de olhares e de movimentação das peças retratam, na perfeição, este confronto, ideal para a cena 9. Obviamente, o ritmo desta cena de Bergman é muito mais lento do que o apresentado no nosso filme, pois as motivações e os confrontos dramáticos são postos de formas bastantes distintas. Mas, o importante a retirar desta referência é a tensão imposta durante o jogo de xadrez, que metaforicamente define o percurso dos personagens.



Figura 6 – Frame do filme *The Seventh Seal* (1957), Ingmar Bergman

3. Revisão do Estado da Arte | A Magia da Edição e sua Evolução

3.1 Contexto Artístico-Cultural

3.1.1_ Etimologia e Conceito de Edição

Edição – é a arte de tomar decisões sobre o comprimento do plano, seleção e estrutura sequencial. Definir o quanto incluir de um plano de um filme, sugerir e controlar sua matriz interpretativa, cortando entre dois planos, é o trabalho de um editor no cinema.⁶

Edição pode ser considerada como a coordenação de um plano com o seguinte. No cinema um plano é um ou mais fotogramas expostos em série, numa extensão contínua de película ou num clip de vídeo, no caso da gravação digital. O editor de cinema exclui as imagens indesejadas, normalmente descartando todas, menos o melhor *take*.⁷

A partir do momento em que um filme é feito com mais do que um plano, a edição entra em jogo. Quando um plano não se limita a sequenciar um outro e sua justaposição tem um sentido dinâmico, já não se trata de edição, mas sim de **montagem**. O termo francês para a edição de continuidade é *découpage*: que designa uma sequência ordinária de cortes, onde um plano precede outro de um modo linear e facilmente se consegue fazer uma leitura. “Montage” - do verbo francês “monter” - indica a forma como é montado um plano juntamente com outro. Montagem é então a arte de reunir planos distintos num sistema dinâmico.⁸

Cortar considera-se como dar um sentido que vai além do plano. Significa atribuir ao plano uma duração em detrimento de outro, ou seja, reconhecer quando é que o uso de um plano subjetivo é mais indicado para a intenção dramático da cena. Também é importante saber se o corte realmente funciona em determinado momento e traz consigo um aumento de informação ou impacto dramático. Caso o plano seguinte não trouxer informação relevante, então o editor não fez seu trabalho

⁶ KAWIN (1992)

⁷ BORDWELL (2012)

⁸ KAWIN (1992)

devidamente para atingir determinado objetivo. Estes são alguns dos casos que têm influência direta com a dramatização de uma cena, e que determinam o sentido do filme. Assim sendo, o editor deve ver a cena como um todo tendo em conta o seu propósito final da construção fílmica, para depois poder tomar as decisões necessárias. Pode parecer que o ritmo de um filme seja uma questão individual ou óbvia mas o espectador sente quando um filme não tem ritmo. Por outro lado, quando um filme tem um ritmo adequado para a sua narrativa, o espectador envolve-se com os protagonistas e com a história. Porém, o instinto não é suficiente para dar um ritmo certo a um filme pois existem algumas contemplações práticas a ter em conta. A quantidade de informação visual retida dentro de um plano estabelece a sua duração. No caso de um plano geral, que possui maior quantidade de informação do que um grande plano, tem que possuir tempo suficiente para o espectador digerir toda a informação. No entanto, um grande plano não necessita de estar muito tempo no ecrã, dependendo sempre da situação em que a narrativa se encontra pois todas estas deliberações estão sempre dependentes da função dramática que esse plano tem para a configuração da cena. Assim sendo, raramente é possível um editor pré-definir um padrão sobre os planos que deve usar, em que momento, e qual a sua duração ideal. Cada sequência é única, e a montagem deve de ter sempre esta ideia em conta. O editor deve construir portanto um sentido que o permita envolver-se com a cena e assim montá-la de forma eficaz.

A Edição está incluída na fase de Pós-Produção de um filme, abrangendo a seleção e combinação de imagens, e ligando as sequências resultantes concebendo uma obra fílmica. É uma forma de arte que na qual existe o poder de contar uma história de forma rítmica. Visto que a arte traduz-se na técnica ou habilidade de interligar a atividade humana a demonstrações de ordem estética a partir de percepção, emoções ou ideias com o objetivo de estimular essas mesmas vertentes de conhecimento, a Edição pode ser vista como uma forma de Arte, uma forma de atingir esse objetivo. Em grande maioria dos casos, os filmes não são gravados pela ordem descrita no argumento como também não são igualmente filmadas nem finalizadas após a primeira tentativa (1º take). O que faz com que o trabalho do Editor seja devidamente planificado e estudado, tendo sempre a noção completa de todo o material que se possui. Quanto maior for o leque de opções maiores são as possibilidades de montagem.

3.1.2_Origem da Edição

Se o cinema germinou em 28 de dezembro de 1895, com a projeção pública do cinematógrafo feita pelos Irmãos Lumière, a linguagem cinematográfica somente se veio a consolidar vinte anos depois, em 1915 com *O Nascimento de uma nação* (*The Birth of a Nation*), de David Wark Griffith. Entre o seu nascimento e a solidificação da sua linguagem, o cinema passou por vários processos evolutivos, com o descobrimento, aos poucos, dos elementos determinadores da sua especificidade como linguagem. Um operador de camera de Lumière, chamado Promio, ao andar numa gôndola em Veneza, e observando um casal, inventou inconscientemente o *travelling*. Griffith, nalgumas curtas-metragens presenteou a expressão definitiva ao *close-up*. Edwin S. Porter, com sua narrativa ainda hesitante, experimenta outras opções de montagem e desencadeia um elo importante para a construção da linguagem cinematográfica. O fato é que a linguagem fílmica surge a partir do momento em que se verificou que a câmara podia sair do lugar e que podia movimentar-se, dando origem, com isso, à alteração do ângulo visual. Mas o grande sistematizador, porém é D. W. Griffith, o pai da linguagem cinematográfica sem o qual, aliás, o cinema não existiria como é hoje praticado. Mas nem tudo o que lhe foi atribuído como sendo sua criação tem a sua marca, pelo menos como estreante.

Muitos historiadores afirmam que não foi Griffith o grande inventor da “montagem paralela” mas sim atribuem a Edwin S. Porter, no filme “*The Life of an American Fireman*”, de 1902. Ao contrário de muitos dos colegas de Porter do seu período, como os irmãos Lumière ou Méliès, Porter opta por realizar toda a sua obra utilizando fragmentos de imagens já existentes. A sua aproximação inicial à produção de um filme contem uma premissa que se iria revelar fundamental para todo o desenvolvimento futuro: Porter partia do princípio de que o sentido de uma imagem não estava necessariamente fechado na construção existente, mas podia ser alterado pela sua conjugação com outros conjuntos de imagens. Para “*The Life of an American Fireman*” ser criado, Porter recolheu umas imagens de uns arquivos que retratavam diversos departamentos em ação. Utilizando estas imagens criou uma situação na qual um pai e o seu filho eram apanhados no meio de um grande incendio e um heroico bombeiro iria salva-los. Esta temática tinha todos os ingredientes da tragedia clássica e desenrolava-se sobre um pano de fundo suficientemente apelativo para o público.

Esta experiência inicial aponta duas das vantagens que determinam o sucesso futuro das técnicas de edição: o controle que possibilitam sobre o desenvolvimento sequencial da ação, nomeadamente o controle isolado sobre cada um dos elementos, e a capacidade de criar um tempo narrativo independente do tempo real. Ao aceitar que a organização de um todo coerente e com sentido era independente da natureza de cada um dos seus componentes, Porter conferiu pela primeira vez à edição uma das suas funções primordiais: selecionar e reunir num todo, apenas as partes que eram significativas para o contínuo narrativo.

Porter demonstrou que a unidade mínima de qualquer narrativa audiovisual é o bloco de imagem *shot* que captura um determinado ponto da ação e que pode ser reunido com outra imagem para construir um sentido coerente. Esta divisão do todo em subconjuntos significativos, e as estratégias de organizações associadas, vão dar origem às primeiras discussões teóricas sobre o potencial da nova técnica que então surge.

Se responsabilizarmos Lumière e todos os seus contemporâneos pela existência do cinema enquanto meio de reprodução de imagens em movimento, é através da originalidade de Griffith que o cinema começa a crescer enquanto arte e meio de expressão pois introduz profundas alterações na forma de construção da narrativa cinematográfica que existia até então. Nasce a escala de planos e, pela primeira vez, é utilizado o grande plano como forma de enfatizar as emoções e expressões das personagens, o que reforça a ligação emocional do público com as personagens.

3.1.3_Montagem Soviética

Fugindo à lógica de um cinema narrativo de espírito romanesco, os cineastas soviéticos fizeram, desde 1920, convergir as suas pesquisas para um aproveitamento da montagem distinta daquela que era proposta pelo cinema estrangeiro, pelo cinema americano em específico. A recusa de um cinema que seria um claro entretenimento, de um cinema que não exibia as realidades políticas e sociais complexas, ligada a uma pressão ideológica excessivamente consequente transmitiram a essas experiências, um aspeto de sistema cuja repercussão foi-se acentuando ao longo do tempo. Junta-se a isso o lugar preponderante que

Eisenstein desempenhou na história do cinema, desde a estreia de *Couraçado Potemkine* (1925), e os seus inúmeros textos teóricos nos quais a noção de montagem é sempre significativa.

Para Eisenstein a montagem servia para que o ritmo cinematográfico não fosse motivado pela alternância sucessiva e mecânica dos cortes, mas sim através de um jogo de oposições internas ao plano em si, através do choque de planos independentes e até contrários um ao outro. Então, a montagem de antíteses substitui a montagem paralela, através da lei dialética do um que se dissocia para se compor uma unidade nova mais elevada⁹. O filme *Couraçado Potemkine* não se vincula a uma continuidade real do tempo, violando-a consecutivamente. Assim, o filme desenrola-se mais num tempo psicológico do que no tempo real, através das constantes mudanças do tempo fílmico em relação ao tempo real.

A montagem tal como aparece em Eisenstein é o reflexo de uma operação intelectual de captura do mundo, dos seus mecanismos e da sua maneira de ser. Na cultura ocidental o aparecimento da perspetiva na pintura ou na literatura, não é apenas resultado de uma forma de pensar: estabelece também a sua ferramenta. Da mesma forma, a montagem através de conflitos é muito mais do que um reflexo, é uma forma de conceber e de fazer entender.

Numa outra área, ausentando-se de menos espaço narrativo, Dziga Vertov realiza também esta perspetiva de uma montagem com dupla função, que persiste tanto na entidade de cada elemento como na combinação que eles compõem. Afastando o princípio da ficção dramática, filmando durante largos anos para as atualidades cinematográficas, o cineasta tem um projeto definido de dar do mundo uma representação na qual os efeitos de olhar revezariam os efeitos dramáticos da história. E Dziga Vertov repete as aproximações, as perspetivas, os conflitos de imagens filmadas em locais diferentes, mas organizadas sempre com muita pertinência¹⁰. Na sua grande obra-prima *O Homem da Camara de Filmar* (1929), os efeitos de montagem são tao abundantes como diversos. Mas todos pertencem ao domínio daquilo que se poderia intitular de «montagem intelectual», expressão retirada de Eisenstein. Mais especificamente a combinação de associações que só

⁹ CARVALHO (2007)

¹⁰ AMIEL (2007)

podem ser interpretadas na condição de apreender, e por vezes mesmo de intitular, o conteúdo das imagens.

3.1.3_Evolução da Edição

A montagem do cinema clássico “opõe-se essencialmente e por natureza à expressão da ambiguidade”¹¹. A montagem faz com que o caminho percorrido pelo realizador seja o único caminho possível, aquele que forçosamente o espectador acompanha. Ao escolher e organizar os acontecimentos, impondo ao espectador que assista primeiro a uma coisa e depois a outra, a montagem contrapõe-se à expressão da ambiguidade da estrutura da imagem que a profundidade de campo reintroduz. A montagem não permite a captação do que seria uma propriedade fundamental das coisas e dos factos: a sua duração real. No cinema, através da montagem, a duração de um certo facto não está expressa na imagem, pois só existe uma ideia intelectual do tempo. Os pedaços combinados constituem um espaço e um tempo que muda a experiência real do tempo como duração. Com a profundidade de campo subsiste o pensamento da afirmação do tempo interior da ação como um todo (plano-sequência) e do desenvolvimento de ações distintas no mesmo plano (profundidade de campo). A especificidade cinematográfica do cinema moderno não está na montagem, mas na habilidade de registar e concretizar o tempo no seu movimento interior no momento e na duração que acontece.

Para o cinema moderno somente a realidade contínua do ecrã permite ao espectador ver o potencial dramático autêntico de uma cena. Assim, toda a cena passa a ser vista na totalidade, não sendo resumida ao significado dramático produzido pela montagem. O cinema pós-clássico interroga a realidade, o que é filmado e o próprio espectador. Este, deixa assim de estar inserido no filme para passá-lo a tê-lo diante de si. Ao contrário do que acontece no cinema clássico, que escondia todos os artifícios técnicos do cinema, o cinema moderno coloca o espectador diante a realidade fílmica, quando o ator olha diretamente para a câmara e interroga diretamente o espectador, mas também quando a montagem usa o corte sem *raccord* para chamar a atenção.

¹¹ BAZIN (1992)

Com a chegada da tecnologia digital, o cinema entra na era da reprodutibilidade digital. “Tal como as massas do século XIX poderiam ter acesso a uma cópia de uma obra de arte, as massas contemporâneas podem ter acesso a um mini estúdio, com capacidade de luz, câmara, som e edição. A própria informatização dos conteúdos audiovisuais veio facilitar a compreensão da produção de um filme. Hoje em dia, a maioria das câmaras amadoras trazem incluído um software de edição amador, que proporciona ao entusiasta realizador algumas horas de pura realização cinematográfica.”¹²

A capacidade de simular um objeto de tal forma que a sua representação seja não seja distinguível da realidade esteve permanentemente presente na história do cinema. Com a chegada das tecnologias digitais conseguiram romper uma nova forma de considerar a questão do realismo no cinema, tanto a nível teórico como a nível técnico. A conceção de realismo cinematográfico esteve sempre ligada a um tipo de realismo apoiado na tecnologia ótica. O que estava gravado na película tinha realmente ocorrido. Mas a tecnologia digital importou um novo realismo assente no crescimento e na assimilação de imagens criadas pelo computador que nunca poderiam existir na realidade. Como resultado disso, o cinema além do realismo fixado no processo fotográfico, passou também a abranger uma plasticidade que apenas era possível na pintura ou na animação.

Criatividade e tecnologia não são portanto elementos alheios um ao outro. Pode-se mesmo afirmar que quanto maior for o progresso tecnológico da montagem, maior é o poder de o realizador criar novos sentidos e novas construções da realidade. Porém, não se deve seguir pelo caminho da facilitação mecânica da função. A tecnologia não é mais do que uma ferramenta nas mãos do editor que a utiliza apenas como meio para facilitar a realização das suas ideias. Apesar dos potentes e sofisticados sistemas de edição que existem hoje em dia, estes não têm a capacidade de efetuar as decisões criativas do editor.

¹² CARVALHO (2007)

3.2 A magia da Montagem

Neste capítulo serão abordados alguns exemplos de filmes que marcaram o processo evolutivo da montagem ao longo dos tempos. Há de certa forma um critério de seleção na escolha destes filmes que, para além do seu grande trabalho desenvolvido são, do ponto de vista do autor da dissertação, exemplos a seguir e referencias que o acompanharam ao longo do seu percurso académico. Trabalhos esses que mais tarde foram estudados profundamente e que ganharam o seu reconhecimento de vários cinéfilos e outros autores.

Foram escolhidos três filmes de épocas distintas com cerca de 50 anos de diferença entre cada um que vai sendo referenciado, isto para que se faça sentir as grandes mudanças a nível de montagem, opções estéticas diferentes e técnicas que foram sendo apuradas ao longo dos tempos

3.2.1 *_Birth of a Nation*

O *Nascimento de um Nação* (tradução portuguesa), de D. W. Griffith estreado em 1915, é um dos filmes mais conhecidos da era do cinema mudo. E isto deve-se principalmente pelas suas inovações técnicas bastante importantes para futuro do cinema. Porém a história deste filme a nível de moral não é propriamente agradável pois glorifica a escravatura e aprova o isolamento racial o que fez com que o filme fosse muito controverso na altura em que foi estreado. O *Nascimento de uma Nação* foi baseado nas obras de Thomas Dixon, *The Clansman* e *The Leopard's Spots*. Estreou a 8 de Fevereiro de 1915 em Los Angeles, Califórnia, com o título *The Clansman*, mas três meses mais tarde o título foi mudado quando estreou em Nova Iorque. O título original do filme foi alterado para O Nascimento de uma Nação pois uma das principais mensagens do filme era que antes da Guerra Civil Americana, os Estados Unidos da América eram uma colisão de estados opostos e que com a conquista dos estados do norte no sul do país conseguisse com que se unissem todos os estados sob a autoridade nacional.

O filme é mostrado em duas partes divididas por um intervalo. A primeira parte mostra duas famílias pré-guerra: os abolicionistas do norte Família Stoneman, composta pelo congressista Austin Stoneman (baseado no senador da reconstrução

Thaddeus Stevens), seus dois filhos e sua filha Elsie; e os escravistas do sul a Família Camerons, uma família que contém duas filhas (Margaret e Dora) e três filhos, notavelmente Ben Cameron. Os rapazes da família Stoneman fazem uma visita aos Cameron na sua propriedade do sul. O mais velho dos filhos da família Stoneman apaixona-se por Margaret Cameron, e Ben Cameron, o outro filho, venera uma fotografia de Elise Stoneman.

Quando a Guerra Civil se inicia, os filhos unem-se aos seus respectivos exércitos. Uma milícia negra saqueia a casa dos Cameron, e quase desvirginam as filhas Cameron, que são salvas quando os soldados confederados vencem a milícia. Enquanto isso, o filho mais novo da Família Stoneman juntamente com os dois rapazes dos Cameron são mortos no campo de batalha. Ben Cameron acaba por ficar ferido e é transportado para um hospital do norte onde acaba por reencontra Elsie, que trabalha como enfermeira nesse mesmo hospital.

A guerra civil acaba e Abraham Lincoln é assassinado no Teatro Ford, possibilitando que Austin Stoneman resolva, juntamente com outros congressistas radicais, castigar o sul pela separação, deixando-os com a tarefa de reconstrução.

A segunda parte começa por descrever a reconstrução do Sul do País. Austin Stoneman e seu guarda-costas negro Silas Lynch vão à Carolina do Sul para observarem pessoalmente os negros a arruinarem o seu poder por fraude nas eleições. Ao mesmo tempo, Ben Cameron, inspira-se ao observar algumas crianças a brincarem aos fantasmas para criar um plano para retroceder a situação da perda de poder que os brancos sulistas tiveram devido à libertação dos negros. Cria assim a Ku Klux Klan, um grupo racista. A criação deste grupo não é do agrado de Elsie Stoneman que acaba por se chatear com Ben.

Gus, um assassino profissional, antigo escravo que sente grande atração por mulheres brancas, pede Flora Cameron em casamento de uma forma brutesca, praticamente obrigando-a a aceitar o convite. Flora, desesperada, foge para o meio da floresta, mas Gus persegui-a. Até que Flora fica cercada num precipício e prefere suicidar-se do que permitir um homem negro tocá-la e casar com ela.

Ben soube deste incidente e em resposta, junta a Ku Klux Klan apanha Gus e matando-o, deixando depois o seu corpo no passeio do Tenente Silas Lynch. Em resposta a esta morte, Lynch ordena uma repressão ao Klan. A família Cameron, ao temer a formação de uma nova milícia negra escondem-se numa pequena cabana,

habitação de dois soldados da União, que pactuam em ajudar os teoricamente inimigos sulistas a defenderem o seu direito ariano, como é possível ver na legenda.

Ao mesmo tempo, visto que Austin Stoneman estava para fora, Lynch aproveita para à força pedir Elsie em casamento. Transtornados com esta notícia, os homens da Ku Klux Klan descobrem a situação de Elsie e vão procurar reforços para enfrentarem as forças de Lynch. A Ku Klux Klan encontrava-se agora numa força absoluta e vão salvar Elsie Cameron. Ao mesmo tempo, o “exército” de Lynch cerca a casa da Família Cameron, mas estes são retaliados atempadamente pelo Klan e saem vitoriosos, festejando posteriormente nas ruas. O filme conclui com uma lua-de-mel dupla: de Phil Stoneman com Margaret Cameron e Ben Cameron com Elsie Stoneman.

Assim termina o filme e inicia-se a polémica à volta do seu argumento repulsivo, polémica que tem vindo a atravessar toda a história do cinema. Se por um lado subsiste o motivo real justificado contra a apologia da Ku Klux Klan, retratado no filme; por outro existe uma obra cinematográfica que, justamente, tornou-se uma das maiores intervenientes para o “nascimento” da enorme nação cinematográfica americana.

Griffith determinou assim o padrão narrativo utilizado até aos dias de hoje. Ao intercalar planos médios, americanos, gerais e até mesmo os *close-ups*, chegando também a usar o foco para diferenciar algo, além de aproveitar locações externas e mostrar ações paralelas, garantiu um ritmo fluido durante todo o filme. Tudo isto graças ao bom trabalho de montagem que ele próprio fez juntamente com Joseph Henabery, James Smith, Rose Smith e Raoul Walsh. Para além de todas estas inovações, o realizador tira muito partido de planos e movimentos de câmara ousados para a época, tais como os impressionantes planos gerais da marcha para o mar e dos campos de batalha. Aliás, um dos pontos altos do trabalho de Griffith são as batalhas que garantem um ritmo dinâmico sincronizado pela distinta banda sonora, exibindo imagens fortes para a época, com homens magoados e uma acumulação de mortos depois da guerra.

Griffith agrupou e aprimorou as primeiras descobertas da linguagem cinematográfica e as suas técnicas acabaram por terem uma grande influência nos filmes produzidos desde então. Em todos os filmes anteriores a *Nascimento de uma Nação*, nunca fora visto no cinema ações montadas paralelamente traçando um

clima de suspense. Griffith foi o primeiro cineasta a usar nos seus filmes os close-ups, plano e contra plano, a montagem paralela, os movimentos de câmara, a inserção de detalhes, concebendo uma dramaticidade às imagens. Em geral, o cinema antes de *Nascimento de uma Nação* usava técnicas determinadas apenas a olhar para uma história que se desenvolvia à frente da câmara. Eram filmes formados por um plano só. Griffith com suas curtas e longas-metragens adicionou tudo que parecia funcionar para desenvolver aquela visão.



Figura 7 – Exemplos de Escala de Plano; frames retirados do filme *The Birth of a Nation* (1915) de D. W. Griffith

Quando assistimos a um filme, percebemos que as imagens organizadas contam histórias e representam ideias. As exigências narrativas na imagem são muitas e vão desde a apresentação dos planos, os objetos, as cores, os personagens, até o modo como tudo isto é apresentado. Todos estes elementos fazem parte da narrativa cinematográfica. O modelo narrativo concebido por Griffith chama-se clássico que a partir deste gerou-se um tipo de narrativa única, linear e substancial para o cinema americano até à atualidade. Nesse modelo narrativo, a decodificação das histórias é simples, com base nos estereótipos e no encadeamento sucessivo das ações.

3.2.2_2001, A Space Odyssey

O filme *2001 Odisseia no Espaço*¹³ (tradução portuguesa) é um marco do cinema em variados aspetos, tanto a nível visual e artístico como filosófico e sociológico. É um filme intrigante que provocou controvérsia e modificou os rumos da ficção científica no cinema, quando foi estreado. Este autêntico ballet de imagens cósmicas é baseado no conto de Arthur C. Clarke “*A Sentinela*”. Arthur juntamente com Stanley Kubrick escreveram o argumento, tendo iniciado a sua produção em Dezembro de 1965. A montagem ficou a cargo do inglês Ray Lovejoy, que mais tarde voltou a trabalhar com Kubrick no filme *Shining*¹⁴.

O filme inicia na fase pré-histórica na qual vamos ao encontro do macaco, momento ao qual Kubrick lhe chama de “*The Dawn of a Man*”¹⁵ (Surgimento do Homem ou Amanhecer da Humanidade). Logo nas primeiras cenas contemplamos o nascimento e ascensão do Sol na pré-história e durante esta meia hora inicial acompanhamos a rotina de macacos. Subitamente um enorme monólito (uma laje lisa e dura) negro surge, atraindo a atenção da tribo. Receando tocar-lhe os macacos recuam e o mistério nasceu. Após uma briga entre as duas tribos primitivas um osso é lançado ao ar e entra num movimento rotativo que passa a ser visto em *slow motion* e é feita uma transição sensacional no qual avançamos quatro milhões de anos num simples corte e dá início à segunda parte do filme. Eis-nos no ano 2001 a bordo de Orion III um cómodo veículo espacial que transporta os homens da Terra até um satélite artificial. A bordo de uma outra nave, Avies 1-8, Dr. Heywood Floyd é o único tripulante desta viagem que segue para Lua com a finalidade de estudar uma laje misteriosa que tinha sido descoberta no solo lunar. As suas particularidades são diversas e admite-se a existência de vida extraterrestre em Júpiter. Inicia-se a terceira parte do filme que fala-nos precisamente dessa outra viagem a Júpiter, passados 18 meses. Numa nave espacial pilotada pelo computador 9000, a que deram o nome de HAL e mais dois cosmonautas, Poole e Bowman. A tripulação é complementada por mais três homens mantidos em hibernação, e nem Bowman ou Poole conhecem a missão que estão a efetuar. Só

¹³ *2001, Odisseia no Espaço* de Stanley Kubrick (1968)

¹⁴ *Shining* de Stanley Kubrick (1980)

¹⁵ ANTÓNIO (2010), pag.184

HAL a conhece, no entanto foi programado para mantê-la em segredo até chegarem ao seu destino final. Bowman e Poole tratam das pequenas rotinas de bordo, numa forma de não ficarem afetados pelo longo enclausuramento, enquanto HAL dirige todos os sistemas da nave. HAL era incapaz de mentir ou praticar algum erro, e os dois astronautas acreditam piamente nele, quando por exemplo reporta um defeito na antena da Discovery, a nave onde se encontravam. Após Bowman retirar da antena a peça que estava estragada, ambos com espanto não conseguem descobrir qualquer irregularidade. Mas estes são convencidos por HAL a repor a peça na antena e aguardar pela falha, os responsáveis pelo controlo da missão, na Terra, informam-lhes que algo impossível aconteceu – o supercomputador pelos vistos estava enganado e os dois tripulantes começam a suspeitar da eficácia do seu computador de bordo, e dentro de uma cápsula auxiliar, separados do resto da nave, resolvem desativar as funções lógicas de HAL. Mas ambos não sabiam que HAL estava a acompanhar toda a conversa, lendo os seus lábios através da escotilha transparente da cápsula. HAL vinga-se cortando o cabo de oxigênio de Poole este fica a flutuar no espaço. Bowman tenta salvá-lo noutra cápsula, enquanto HAL desativa os sistemas que mantinham vivos os astronautas em hibernação. Bowman falha a sua missão de salvamento e tenta voltar a bordo, mas é impedido por HAL. Quando finalmente consegue retornar através de uma câmara de vácuo, Bowman desativa manualmente o “sistema nervoso” do computador, e ao fazê-lo descobre que a missão da Discovery se relaciona com o monólito desenterrado na Lua.

No final do filme, Kubrick oferece-nos imagens do universo arquitetando um bailado sinfónico de formas, cores e sons atingindo-se o limite do infinito numa região nebulosa onde não possível retirar uma explicação plausível. Neste momento vemos um homem velho e uma criança, onde permanece o mistério absoluto, livre de várias interpretações e teorias.

Kubrick afirmou: “Não quisemos ir muito longe no espaço e no tempo porque o que nos parecia mais interessante era a tomada de consciência do homem da existência de vida extraterrestre e o primeiro contato com essa inteligência. Para além deste estágio, o espírito humano encontra-se desorientado.”¹⁶ Queria isto dizer que as intenções dos autores da obra, Kubrick e outros colaboradores, era a da

¹⁶ ANTÓNIO (2010), pag.184

realização de um filme de previsão científica, e não uma parábola com os olhos assentes na atualidade.

A montagem do filme tem características muito particulares pois não há fusões de planos, o corte seco é o mais usado, contrapondo planos por vezes não contínuos, que servem para gerar significados e não simplesmente para contar linearmente a história. Quase todo vive sem diálogos porque o filme é também montado a partir da justaposição de imagens, alguns planos são longos e outros muito lentos, principalmente quando são apresentadas imagens do espaço. Esta é foi a maneira como Kubrick juntamente com Ray Lovejoy decidiram apresentar este tipo de imagens do espaço, já que, todos os filmes feitos anteriormente com este tipo de temática nenhum deles conseguiu retratar com fidelidade como se comportavam os objetos no espaço, a relação da não gravidade e do eterno movimento. Por se tratar de elementos que não existiam na época em que o filme foi feito, foram necessárias várias cenas descritivas, em alguns momentos parecemos assistir um documentário, como no processo do reconhecimento de voz ou nos longos planos demonstrando o interior das naves espaciais.

O corte mais emblemático deste filme talvez seja a passagem da primeira parte para a segunda, quando o primitivo atira o osso ao ar e este corta para um satélite que vagueia no espaço. Nesta cena, vemos estes dois objetos (osso e satélite), postos em sequência criando assim um novo sentido, através de uma metáfora. Como diria Eisenstein: dois objetos concretos criam um conceito abstrato. Com estas duas imagens sequenciadas sugere que o osso, que acabara de ser usado como ferramenta, é o primeiro passo para a tecnologia futura da humanidade, originador da própria evolução humana. Este paralelismo é possível pois os dois objetos apresentam o mesmo formato e têm a mesma dimensão no enquadramento¹⁷.



Figura 8 – Frames retirados de: *2001, Odisseia no Espaço* (1968) de Stanley Kubrick; Sequência jump cut osso para nave

¹⁷ JAKOBSON (1975)

Considerando esta poesia verbal, é possível compreender como essas imagens colocam-se como sendo palavras no final de versos, que rimam e se colocam em sequência, construindo o sentido como num poema. Na poesia verbal, duas palavras que rimam traçam sentidos dentro da sequência em que ocorrem, ou seja, o som e o sentido unem-se criando um significado abstrato e metafórico. No cinema, duas imagens parecidas, colocadas em sequência, concebem esse significado “terceiro”, como na cena acima descrita. Jakobson explica bem esse fenômeno poético:

“Numa sequência em que a similaridade se superpõe à continuidade, duas sequências fonémicas semelhantes, próximas uma da outra, tendem a assumir função paronomásica. Palavras de som semelhante se aproximam quanto ao seu significado.”¹⁸

Examinando a cena de uma forma mais aprofundada, pode-se ir além da tese da evolução da tecnologia. Na cena, vemos dois objetos de tamanhos completamente distintos, pois um é pequeno, cabe na mão de um homem, e o outro é gigante, comporta, provavelmente, vários homens dentro de si. Mas mesmo assim, as duas tecnologias (osso e objeto espacial) surgem do mesmo tamanho na imagem, pois só assim é concluída a metáfora; mais ainda, dessa forma, os dois objetos têm uma importância semelhante para a humanidade: no passado longínquo, o osso era a ferramenta mais indispensável da humanidade, agora, é o satélite, de forma que para cada época os dois objetos têm a mesma importância, por isso, têm a mesma dimensão no enquadramento. Para além disso, o osso movimenta-se em câmera lenta, enquanto o satélite surge em tempo real, mas os dois alcançam o mesmo ritmo, e desta forma a aproximação é ainda maior.

Segundo afirma Tony Palmer¹⁹ o cinema dividiu-se em duas eras distintas: antes de Kubrick e depois de Kubrick sobretudo quanto ao uso da Banda Sonora. No cinema anterior à era de Kubrick, a música costumava ser usada como algo decorativo ou para realçar emoções, enquanto que depois de Kubrick, graças sobretudo ao seu uso de música clássica tornou-se uma parte absolutamente essencial do impulso narrativo e intelectual do filme. No caso deste filme é de salientar a junção de composições de Ligeti com Strauss, sendo Ligeti um autor

¹⁸ JAKOBSON (1975)

¹⁹ Entrevista dada no documentário sobre a vida e obra de Kubrick, Stanley Kubrick: A Life in Pictures (2001)

contemporâneo e Strauss um músico da Era Clássica Romântica, era impensável juntar géneros musicais até então no cinema. Obras contemporâneas como as de Ligeti nunca se tinham sido incluídos em bandas sonoras cinematográficas o que para altura em que o filme foi lançado foi um risco pois o público não estava habituado a ouvir este tipo de música

3.2.3_*Requiem for a Dream*

*Requiem for a Dream*²⁰, realizado por Darren Aronofsky, é um filme perturbador e chocante sobre o mundo dos viciados, sendo o vício o herói central (seja a droga, a televisão ou os medicamentos) que leva as personagens do filme a uma procura do mundo ideal que é arruinado ao longo do filme pela dura realidade. É um filme bastante realista, cru, devastador e extremamente pesado.

Trata-se de uma história moderna e atual passada nas ruas de Brooklyn sobre pessoas que vivem em desespero e ao mesmo tempo com grandes sonhos. Harry Goldfarb e Marion Silver formam um casal apaixonado, que tem como sonho montar um pequeno negócio e viverem felizes para sempre. Contudo, ambos são viciados em drogas, o que faz com que frequentemente Harry penhore a televisão da sua mãe, para arranjar dinheiro, tendo sempre a seu lado seu amigo Tyrone C. Love, cujo sonho é desaparecer das ruas e deixar a sua mãe orgulhosa. Os três personagens (Harry, Marion e Tyrone), na tentativa de cumprirem seus sonhos, envolvem-se no tráfico de narcóticos. Já Sara, mãe de Harry, viciada em televisão, recebe um convite para participar do seu programa predileto, o "Tappy Tibbons Show", que é transmitido para todo o país. Para ir ao programa Sara sonha em poder vestir seu vestido preferido - o que não é pura predileção, o vestido contrai uma simbologia maior sobre o sonho americano na vida desta pessoa, pois foi este o vestido que usou na formatura de seu filho e também era o vestido que seu marido mais gostava - Sara começa a tomar comprimidos de emagrecimento receitados pelo seu médico que nem sequer examina a paciente. Aos poucos, Sara começa a ingerir cada vez mais medicamentos até se tornar uma viciada neste tipo de medicação.

²⁰ *Requiem for a Dream* de Darren Aronofsky (2000)

O filme apresenta uma estrutura de fábula ao passar por três momentos: verão, outono e inverno, que demonstram a queda em espiral do auge da felicidade e conquistas dos sonhos, no verão, e chega à mais profunda devastação das suas almas, no inverno. A saúde mental de Sara vai-se perdendo e acaba por ser hospitalizada contra a própria vontade, que consequentemente teve de ser sujeita a um tratamento de choque. Harry e Tyrone partem para a Flórida, com a perspectiva de poderem recomeçar uma nova vida, mas o braço de Harry tem um grande ferimento que se vai agravando forçando um desvio para irem ao hospital, onde acabam por serem presos. Harry fica com um dos braços amputados. Marion vai-se degradando em orgias em troca de heroína, enquanto Sara torna-se esquizofrénica e permanece num asilo para doentes mentais.

Requiem for a Dream é um filme que abdica de efeitos especiais para desenvolver a sua linha narrativa, preferindo utilizar a montagem para determinar o seu ritmo e, por consequência, transmitir os anseios e desesperos dos seus personagens. Durante todo o filme o realizador mostra os personagens em isolamento, mesmos no caso em que estão personagens juntas ou mesmo lado a lado, são vistas sempre sozinhas e isoladas no enquadramento. O realizador assim evita retratar mais do que é devido das personagens em plano conjunto. O plano e o contra plano acabam também por serem uma opção para separar da medida do possível cada personagem do universo do outro.

Durante todo o filme há vários momentos em que assistimos a uma estética de montagem muito rápida combinando uma serie de imagens, que acontecem maioritariamente nos momentos em que os três jovens do filme consomem drogas.

Esta técnica mostra imagens ou ações com velocidade aumentada acompanhada de efeitos sonoros tentando simular determinada ação. Este tipo de montagem pretende mostrar física e psicologicamente os reflexos corporais ligados ao consumo de uma droga. A rapidez da cena pode-se relacionar com um fator real de necessidade de velocidade da ação. Pode-se definir esta técnica como um *jump cut estilístico*.



Figura 9 – Frames retirados do filme *Requiem for a Dream* (2000) de Darren Aronofsky; exemplo de Jump Cut estilístico

É usado também com frequência o *fast forward*, que serve para retratar o estado psicológico das personagens sobre o efeito de droga. Outra técnica a que se recorre em alguns momentos é o *slip screen*, técnica que divide o ecrã em duas partes ou mais e conjuga cenas, que, no caso deste filme, acontecem no mesmo local e na mesma altura, dando outros detalhes importantes para a ação. Por norma um dos planos é sempre de pormenor ou com um enquadramento diferente.



Figura 10 – Frames de *Requiem for a Dream* (2000) de Darren Aronofsky; exemplos de slip screen

A abundancia de super close-ups com grandes detalhes é recorrente em quase todo o filme. Muitas vezes a sequência é iniciada com planos muito próximos das personagens que impede o espetador de se localizar no espaço da ação. Ainda

somada a essa estética a quebra de eixo é muito comum e distorce a perspectiva do espectador que ao se perder entra no universo caótico da personagem.



Figura 11 – Frames de Requiem for a Dream (2000) de Darren Aronofsky; exemplos de grande angular, distorcendo as personagens

É de salientar ainda a íntima relação que a banda sonora tem com todo filme pois fortalece as opções de montagem atenuando amplamente os efeitos ocasionados pela dimensão dramática incorporada pelos métodos de edição do filme.

A linguagem do filme é alcançada por estes recursos de montagem que acabam por ser uma linguagem viciada e obsessiva que acaba por ser o espelho do filme como um todo. A montagem da sequência como um todo funciona muito bem tal como a visão de Walter Murch no seu livro “*In the Blink of an Eye*”²¹: num primeiro momento temos a emoção das personagens e da narrativa cada corte acaba por fazer a história avançar e a sequência toda é trabalhada para caracterizar a euforia dos personagens que estão a conseguir ter sucesso e a verem aproximar-se a oportunidade de alcançarem os seus sonhos. A evolução da história dá-se quando se repetem planos algumas vezes mas a repetição não é colocada em vão pois serve para o espectador se identificar com situações anteriormente vistas. Juntamente a tudo isto, o ritmo resultante é orgânico. O apesto frenético e os jump cuts acabam por não significarem unicamente o ritmo das personagens mas também das suas mentes, tanto pela droga como pelo sonho intangível.

²¹ MURCH (1995)

4. Desenvolvimento do Projeto

4.1 Introdução e Informações

Este capítulo destina-se a retratar detalhadamente, o processo de trabalho desenvolvido por cada aluno, consoante a função que lhe foi destinada. Neste caso a minha área de foco foi a Edição/Montagem da curta-metragem.

O processo de trabalho elaborado pelo cargo de Montador, compreende todo o trabalho realizado nas fases de Produção e Pós-Produção, sendo acompanhado de imagens ilustrativas do trabalho, assim como constantes referências a diversos pormenores constituintes da própria rodagem de que esta dissertação é alvo.

As várias fases, quer da Produção como da Pós-Produção, são explicadas a nível técnico e a nível prático, com apontamentos relativos aos apêndices que melhor exemplificam as cenas e as suas especificidades.

4.2 Trabalho desenvolvido durante a Produção

Este projeto caracterizou-se, desde o seu início, pela presença de um certo nível de complexidade: havia uma distinta pluralidade de espaços cénicos, uma intrincada logística inerente a uma equipa de grandes dimensões e havia também um carácter heterogéneo entre as cenas a que a equipa se tinha proposto fazer para este filme. Por esta razão, optou-se por delegar duas das funções que diziam diretamente respeito ao Editor a outros dois elementos a integrar na equipa: os cargos de Anotador e de Assistente de Edição.

Assim, procedeu-se à integração antecipada destes dois novos membros na equipa e subsequente formação e instrução dos mesmos na esfera de informação do projeto. Esta preparação tinha como objetivo a diminuição da carga de trabalho que me competia enquanto Editor, no momento das rodagens. Garantiu-me também alguma estabilidade e segurança ao longo da rodagem, o que levou a que tivesse tempo e espaço para ser o mais profissional e metódico possível enquanto Editor.

4.2.1_Anotação e Controle de Continuidade

O período de formação referido anteriormente, consistiu numa semana de preparação dos elementos que iriam executar funções de Anotação e de Assistente de Edição. Parece-me necessário reforçar que, numa produção de pequenas dimensões estas funções seriam cumulativas ao trabalho do Editor e que a criação destes dois cargos esteve apenas relacionada com a dimensão do projeto e das rodagens. Neste tempo, o Editor enquadró-os no projeto e forneceu-lhes todas as informações e ferramentas necessárias para que estes elementos pudessem estar a par do que se iria passar. Inicialmente, foi pedido a estes elementos que lessem o argumento na íntegra, discutindo-o e tirando dúvidas em relação à narrativa, às personagens, ao espaço e aos demais aspetos presentes no argumento que pudessem suscitar dúvidas. Este trabalho de leitura foi feito com o Editor e tinha como propósito a simplificação de assuntos práticos e técnicos que iriam surgir, mais tarde, durante a produção e o próprio período de rodagem.

A reflexão constante entre o Editor e a Anotadora era bastante importante quer pela urgência temporal da fase em que já nos encontrávamos no projeto quer pela necessidade de que a Anotadora ficasse o mais enquadrada possível com o projeto e suas respetivas gravações, eliminando algumas surpresas e resolvendo de antemão pequenos problemas. Assim sendo, o Editor foi analisando, juntamente com a Anotadora, cena a cena para explicar mais pormenorizadamente cada uma das sequências e respetivos detalhes a ter em atenção como os cenários, o guarda-roupa, a maquilhagem, a coreografia dos atores, os movimentos de câmara e a escala de planos. A combinação e correlação de todos estes detalhes tornou-se bastante complicada de interiorizar, principalmente devido à complexidade do filme em termos artísticos. Com o intuito de tornar a noção daquilo que era o projeto um pouco mais homogénea, entendeu-se que era essencial dar a conhecer todos os locais de filmagens não só à Anotadora mas a toda a equipa de produção, inclusive aos elementos que se encontravam já a fazer aqueles que seriam os últimos preparativos no local. Esta visita e estudo do espaço físico de rodagens permitiu uma maior familiarização com aquele que seria o local de trabalho de toda a equipa durante alguns dias e também para que a Equipa comesse a sentir-se como um todo, principalmente para as pessoas que foram integrando o projeto numa fase mais avançada e imediatamente anterior ao período de rodagens.

Uma vez que o trabalho de Anotação é, caracteristicamente, um trabalho minucioso e intrinsecamente ligado à continuidade das rodagens, optou-se por fazer esta parceria com uma pessoa da inteira confiança do Editor e que possuía as qualidades e competências necessárias para concluir a sua parte do trabalho sem falhas.

Durante as rodagens, o Editor e a Anotadora trabalharam lado a lado, sendo constantemente apontados bastantes pormenores que ajudaram na continuidade, principalmente no que dizia respeito à coreografia dos atores e ao posicionamento de *props*²² e cenografia. Na grande maioria das cenas, tornou-se difícil para o Editor controlar todos os campos que poderiam por em causa a continuidade do filme devido à complexidade do projeto. Daí o Editor se ter apoiado tantas vezes no trabalho da Anotadora²³. Destaca-se, de forma exemplar, uma cena que reflete este

²² Ver glossário

²³ Ver Apêndice B

trabalho em equipa: na cena do Jogo de Xadrez na Arena (cena 9). Nesta cena era pedido aos atores que conjugassem as deixas já previstas no argumento com jogadas reais num tabuleiro de xadrez, correspondendo cada fala a um jogada. Para que esta cena fosse verosímil do ponto de vista da continuidade decidiu-se, em conjunto com o Realizador, que a solução seria criar um jogo predefinido e estruturado de forma a que, ao fim de 32 jogadas, a personagem de Sara ganhasse o jogo ao dizer a sua última fala. 32 jogadas correspondiam às 32 falas do texto no argumento, ditas alternadamente pelas personagens Sara e Francisco.

Desta forma, o Editor trabalhou em conjunto com os dois atores através da experimentação exaustiva de possíveis sequências de jogadas. Estas jogadas seguiam à risca todas as regras inerentes ao Jogo de Xadrez e tinham a limitação não só do número preciso de jogadas possíveis (32) como da obrigatoriedade da personagem Sara ter de fazer Xeque-mate na sua deixa final. Após várias tentativas, conseguiu-se chegar ao jogo coreografado que seria repetido inúmeras vezes nas rodagens.

Para que não fosse esquecida toda esta sequência a meio da rodagem, a Anotadora foi apontando todas as jogadas da parte de um e outro personagem²⁴, o que se revelou muito útil para os dois atores no *set* de filmagens pela complexidade desta cena marcada pelo sincronismo do texto, as jogadas e a intensidade da representação que ia aumentando com o desenvolver do próprio jogo. Todo o investimento nesta cena foi muito gratificante e motivador, tanto para os atores como para toda a equipa, principalmente porque tudo resultou na perfeição.

Caso fosse necessário, o Editor poderia contar ainda com outro apoio: a consulta do trabalho da fotógrafa de cena que, ao longo das filmagens, garantiu sempre o registo dos cenários de todas as cenas com e sem atores. Durante a montagem este registo revelou-se extremamente útil, especificamente nas cenas 3 e 3.1: gravadas nos cenários “Estúdio de Francisco” e “Estúdio de Sara”, respetivamente, por se tratar de dois planos com um nível sofisticação cénica considerável.

²⁴ Ver Apêndice C

Em última instância, tendo sido todo o filme gravado em formato digital, e caso fosse necessário, poder-se-ia consultar o que tinha sido gravado anteriormente, no que ainda estivesse nos discos ou nas imagens que foram sendo passadas para o computador ao final de cada dia. Esta situação chegou a acontecer concretamente nas filmagens da cena da fotografia no quarto de banho (Cena 3D), quando o personagem entra e sai de cena. A dúvida surgiu porque não havia a certeza do ângulo de saída do personagem na cena anterior, uma vez que este saía bastante próximo da câmara o que dificultou a precisão do corte na edição. Ou seja, o ângulo de entrada teria de ser o oposto, visto que a ideia era que o local da Cena 3D fosse exatamente frontal ao da Cena 3 e, para podermos ser fiéis a essa intenção, preferiu-se assegurar esta particularidade técnica no local de filmagens para que depois, durante a pós-produção, a passagem entre Cenas não se tornasse um problema. O mesmo aconteceu na passagem da Cena 3 para a Cena 3ª: esta Cena era condicionada pelo Backdrop²⁵ de Fotografia, que acontece no momento em que a personagem retira o roupão. Nesta cena, a personagem sai também muito próxima da câmara, o que iria depois influenciar a passagem para a cena seguinte.

4.2.2_Fase de Arquivo / Segurança das gravações em formato digital

Como referido no início deste capítulo, foi tomada a decisão de delegar algumas funções que estariam interligadas com o trabalho do Editor, a dois elementos, sendo o primeiro de Anotação e o segundo de Assistente de Edição. Relativamente a este último, o Editor optou mais uma vez por delegar esta tarefa a uma pessoa próxima, com quem já havia trabalhado anteriormente e cuja confiança no seu trabalho era total.

Convém referir que todas as filmagens foram gravadas, simultaneamente, em dois discos diferentes: diretamente ligado à câmara, por cartão, e com um gravador externo. Apesar da qualidade de gravação diferir entre os dois cartões, esta opção constituía um recurso, caso algo falhasse ou se verificasse algum erro. É importante mencionar que as imagens que se usaram na edição final foram as do gravador externo, uma vez que estas apresentavam uma qualidade de imagem

²⁵ Ver glossário

superior. De qualquer forma, este método de gravação dupla, garantia *a priori* alguma segurança em relação aos ficheiros gravados.

Quanto ao trabalho do Assistente de Edição, este foi encarregue pelo Editor de controlar todo o processo de arquivo e *backup*²⁶ das imagens, ou seja, de segurança das gravações em disco diferentes. Mais concretamente, no final de cada dia de trabalho competia-lhe verificar todas as imagens gravadas, certificar-se que o número de ficheiros coincidia nos dois discos e, por fim, passar os ficheiros para um disco rígido externo. A cada um dos os *clips* foi alterado o nome com o respetivo número de *take*, para que depois fossem arquivados em pastas por cenas. Para facilitar este trabalho de arquivo, o Assistente consultava as Folhas de Anotação para assim contabilizar o número de *takes* de cada cena. Após todo este processo, como segurança, essas pastas eram copiadas para um outro disco rígido externo. No final de cada dia, após a atualização das filmagens neste segundo disco, o Assistente de Edição recolhia-o e levava-o para casa, prevenindo algum incidente que pudesse ocorrer no local das filmagens. Falta ainda referir que foi montado, numa zona próxima dos camarins, um espaço de trabalho com uma mesa e um computador, para o desenvolvimento deste trabalho por parte do Assistente. Este mesmo espaço era também utilizado frequentemente pelo Realizador ou o Diretor de Fotografia, sempre que necessitavam de consultar alguma filmagem, dado que as imagens ficavam gravadas no disco interno do mesmo.

Todo o trabalho realizado pelo Assistente de Edição era diariamente controlado pelo Editor, ou seja, este último verificava sempre se nos dois discos continha o mesmo número de ficheiros e se estes estavam devidamente etiquetados. Com este tipo de organização, o trabalho de pós-produção foi mais facilitado e foi possível localizar todos os ficheiros necessários com muito mais rapidez e eficiência.

²⁶ Ver glossário

4.2.3_Claquette

Durante a produção, o Editor ficou ainda responsável pelo preenchimento e batimento da *claquette*²⁷. No início de cada dia de gravação, o Editor reunia com o Assistente de Realização e este ultimo passava ao Editor as informações do registo das rodagens e a escala de planos para cada uma das cenas a gravar no respetivo dia. Sabendo de antemão a sequência de gravação de cada cena, coube neste caso ao Editor informar o responsável pela Anotação e o responsável de Design de Som, do nome da cena e do plano. Assim, as denominações de todos os planos iriam coincidir transversalmente, facilitando o trabalho durante a Pós-Produção.

²⁷ Ver glossário

4.3 Trabalho desenvolvido durante a Pós-Produção

O trabalho desenvolvido durante a Pós-Produção, ou seja, a edição e montagem de toda a curta-metragem apresenta-se como sendo o ponto fundamental desta dissertação.

Todo este processo foi dividido em várias fases que, no caso deste capítulo, estão ordenadas cronologicamente e assumem um carácter imperativo para o bom fluxo do resultado à medida que a curta-metragem foi adquirindo uma forma final.

Pela dificuldade que este projeto acarretava, o processo de montagem foi bastante moroso e complexo, sofrendo alterações de fundo até à última versão. Convém ressaltar que todo este processo de Pós-Produção foi acompanhado exhaustivamente pelo Realizador e criador deste filme.

4.3.1_1ª Fase

[Conversão dos Ficheiros de Vídeo]

Na grande maioria dos casos, na montagem digital cinematográfica, procede-se à conversão das filmagens, principalmente por causa dos *codecs*²⁸ do formato de gravação. Mas neste caso, o formato de gravação das imagens era compatível com a ferramenta de edição: Final Cut Pro7. Deste modo, toda a edição foi realizada com os ficheiros em bruto, sem nenhum tipo de conversão e compressão. Assim sendo, os ficheiros passaram diretamente para a *timeline*²⁹, tendo sido antecipadamente alteradas as definições do sistema do Final Cut para adaptar ao tipo de formato de gravação.

²⁸ Ver glossário

²⁹ Ver glossário

[Sincronização de Ficheiros de Som]

Toda a sonoplastia desta curta-metragem foi feita em equipamento independente do equipamento de vídeo, acarretando uma exigência adicional: em formato digital foi feita uma sincronização de todas as cenas capturadas entre o vídeo e o som respetivo, para termos acesso às cenas tal e qual foram gravadas. O som capturado separadamente acabou por ser muito útil para a escolha de takes, principalmente pela representação dos atores quando a câmara se encontrava a alguma distância. Nestas cenas em específico, os microfones de lapela e as perches tinham uma proximidade muito superior. Nalgumas cenas foi totalmente impossível conseguir que o microfone da câmara capturasse o que os atores diziam, como por exemplo na Cena 1, no plano geral superior, no momento em que a personagem Sara começa a caminhar. Verificou-se o mesmo problema na Cena 9B, nos planos gerais (superior e frontal), quando os dois personagens estão abraçados a falar praticamente ao ouvido um do outro. Concluindo: na escolha de planos viria a ser fundamental a utilização do som capturado através dos micros de lapela e perches.

O processo de sincronização iniciou-se ainda durante o período de rodagens, ou seja, a nomenclatura de cada cena, plano e *take* que era escrito na *claque* passava subsequentemente para o Responsável de Design de Som que, durante todas as gravações fez a mistura em tempo real, controlando duas *perches* e dois micros de lapela colocados nos atores. Ao exportar o áudio, os nomes de cada Cena/Plano/*Take* coincidiam com os ficheiros de vídeo, o que facilitou bastante o processo de sincronização. Depois, na prática, através da *Waveform*³⁰ do pico de batimento da *claque* sincronizava com o *frame*³¹ na qual a placa superior da *claque* batia na parte inferior.

[Organização de todos os Ficheiros]

Numa primeira fase, foi criada uma pasta para cada cena, onde foram inseridos todos os *takes* relativos a cada uma delas. Uma vez que todas as filmagens estavam devidamente etiquetadas e sincronizadas com o som gravado à

³⁰ Ver glossário

³¹ Ver glossário

parte, o Editor optou por criar uma sequência para cada uma das cenas, no Final Cut Pro. Esta medida tornou mais fácil a visualização e pesquisa de todas as imagens, facilitando o processo de Estudo e Escolha de Planos, dificultado à partida pela grande quantidade de planos na maioria das cenas.

4.3.2_2ª Fase

4.3.2.1 [Estudo e Escolha de Planos]

Após o visionamento rigoroso de todas as gravações, em conjunto com o Realizador, foram tomadas algumas decisões tendo em conta os melhores planos a utilizar para determinada cena e/ou conjunto de cenas. Sabíamos que algumas destas decisões eram provisórias, porque poder-se-ia ter que recorrer a takes ou partes de takes que poderiam parecer menos consistentes à partida, para que no resultado final se mantivessem a linguagem, o ritmo e a continuidade da ação. Noutro capítulo, serão abordados alguns exemplos.

Conforme a avaliação do Editor e do Realizador, foi atribuída uma cor para distinguir as melhores hipóteses existentes para cada uma das cenas. Foram catalogadas em quatro categorias: Vermelho – Muito bom (vão ser usados); Amarelo – bom (provavelmente vão ser usados); Verde – médio (fraca possibilidade de serem usados); Azul – fraco (possivelmente não serão utilizados/ takes com muitos erros).

Name	Duration	In	Out	Media Start	Media End	Tracks
DANADOS_5009_5001_T114 Entrada Sara - Geral.MOV	00:02:31.07	Not Set	Not Set	05:04:48.11	05:07:19.17	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T115 Entrada Sara.MOV	00:00:36.03	Not Set	Not Set	05:07:19.19	05:07:55.21	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T116 Entrada Sara.MOV	00:00:15.03	05:08:17.07	05:08:32.09	05:07:55.23	05:08:41.01	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T117 Geral.MOV	00:00:51.11	Not Set	Not Set	05:08:41.03	05:09:32.13	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T118 Geral.MOV	00:01:10.15	Not Set	Not Set	05:09:32.15	05:10:43.05	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T119 Geral.MOV	00:01:13.23	Not Set	Not Set	05:10:43.07	05:11:57.05	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T120 Geral.MOV	00:01:21.15	Not Set	Not Set	05:11:57.07	05:13:18.21	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T121 Geral.MOV	00:01:27.03	Not Set	Not Set	05:13:18.23	05:14:46.01	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T122 Geral.MOV	00:01:34.03	Not Set	Not Set	05:14:46.03	05:16:20.05	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T123 Geral.MOV	00:00:56.16	05:16:45.12	05:17:42.03	05:16:20.07	05:17:48.13	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T124 Aproximado.MOV	00:01:28.03	Not Set	Not Set	05:17:48.15	05:19:16.17	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T125 Close-up Relógio.MOV	00:01:37.11	Not Set	Not Set	05:19:16.19	05:20:54.05	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T126 Médio Sara.MOV	00:00:39.03	Not Set	Not Set	05:20:54.07	05:21:33.09	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T127 Médio Sara.MOV	00:01:48.11	Not Set	Not Set	05:21:33.11	05:23:21.21	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T128 Médio Sara.MOV	00:01:31.19	Not Set	Not Set	05:23:21.23	05:24:53.17	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T129 Médio Sara.MOV	00:01:47.07	Not Set	Not Set	05:24:53.19	05:26:41.01	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T130 Médio Francisco.MOV	00:00:58.15	Not Set	Not Set	05:26:41.03	05:27:39.17	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T131 Médio Francisco.MOV	00:01:15.19	Not Set	Not Set	05:27:39.19	05:28:55.13	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T132 OTShoulder Sara.MOV	00:01:14.07	Not Set	Not Set	05:28:55.15	05:30:09.21	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T133 OTShoulder Sara.MOV	00:00:48.15	Not Set	Not Set	05:30:09.23	05:30:58.13	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T134 OTShoulder Sara.MOV	00:01:10.07	Not Set	Not Set	05:30:58.15	05:32:08.21	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T135 OTShoulder Sara.MOV	00:01:28.03	Not Set	Not Set	05:32:08.23	05:33:37.01	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T136 Entrada Francisco.MOV	00:00:25.11	Not Set	Not Set	05:33:37.03	05:34:02.13	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T137 Entrada Francisco.MOV	00:00:47.11	Not Set	Not Set	05:34:02.15	05:34:50.01	IV, 4A
DANADOS_5009_5001_T138 Entrada Francisco.MOV	00:00:37.15	Not Set	Not Set	05:34:50.03	05:35:17.17	IV, 4A

Figura 12 – Catalogação dos Takes

Os critérios de seleção dos planos nos níveis apontados anteriormente prendiam-se com vários fatores. Para além do cumprimento estrito do guião, algo que foi respeitado na grande maioria das gravações, tivemos em conta outros elementos como, a título de exemplo, a qualidade de representação dos atores. Numa segunda fase, os movimentos de camara no caso dos planos não-estáticos, a atenção à coreografia, às ações e movimentações dos atores, que por vezes destoavam ligeiramente dentro da escala de planos e que poderiam a vir causar problemas de continuidade. Esta situação é recorrente nos primeiros *takes* das cenas mais longas, nas quais os atores não executam determinados movimentos da forma como o Realizador deseja. O último fator a ter em conta é o aparecimento de elementos que não fazem parte do enquadramento da Cena, sendo os mais comuns os aparecimentos de perches, cabos e pequenas sombras. Este assunto será abordado novamente no capítulo relativo às máscaras.

4.3.2.2 [Montagem]

Numa análise cuidada do conteúdo de cada uma das cenas do filme é notória a dificuldade inicial em perceber o enredo e desenvolvimento da história, complexificada pela diversidade de locais, cenários, vestuário, diálogos e mensagens subliminares de cada uma das cenas. Por tudo isto, é fundamental o papel da montagem no processo de esclarecimento desta curta-metragem para o espectador.

Nesta fase de pós-produção, vários tipos de montagem foram experimentados e, após bastantes visionamentos e testes, chegamos a uma conclusão e decisão conjunta sobre o aspeto final e global que o filme iria assumir. Esta decisão foi ponderada pelo Realizador, os restantes membros da equipa e o Orientador do projeto. Os restantes alunos de Mestrado em Cinema e Televisão também apresentaram sugestões e opiniões técnicas e estéticas ao longo da evolução do projeto. Este processo foi bastante longo devido às enormes discussões que foram surgindo para que chegássemos ao ponto fulcral que era pretendido nesta história, isto é, compreender os objetivos do filme e torná-los claros para o espectador. Para se chegar ao produto final, foram elaboradas mais de quinze montagens completas, com claras dissemelhanças entre elas.

Numa primeira fase, o Editor montou as sequências individualmente, conforme estava escrito no argumento para ter uma noção mais precisa da duração de cada cena.

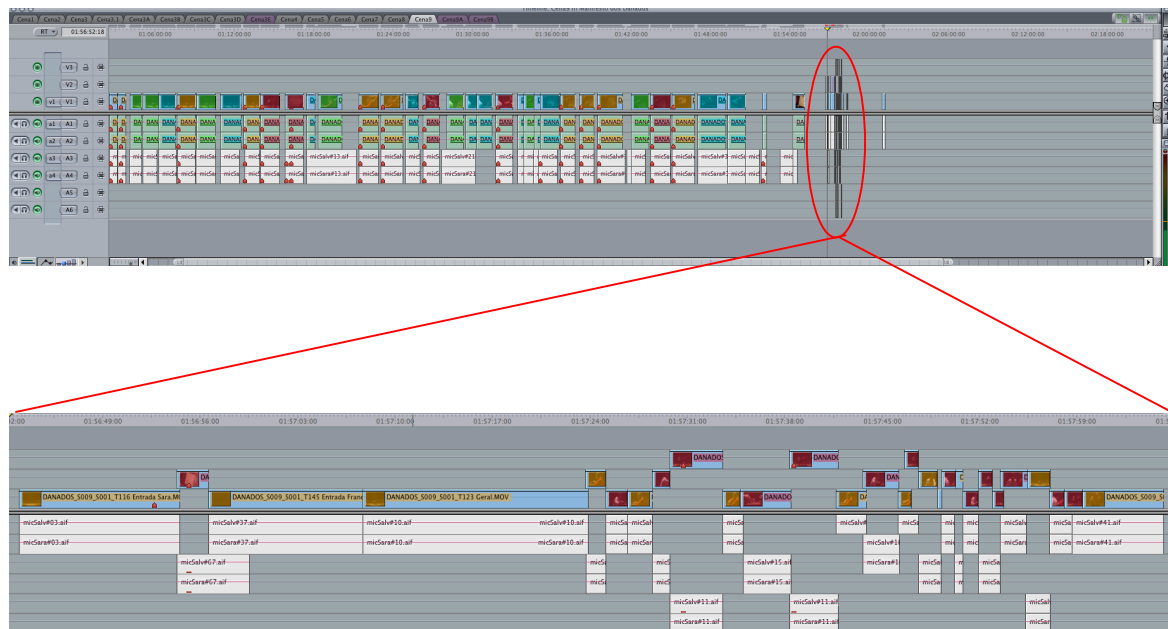


Figura 13 – Exemplo de estrutura da montagem individual de cada cena, Cena 9

Após a edição individual das cenas, procedeu-se à junção de todas elas transpondo o que estava escrito previamente no guião. Ao visualizar esta primeira montagem concluiu-se que o filme se encontrava bastante extenso e que algumas cenas poderiam parecer confusas. Sentiu-se também que algumas mensagens que estavam previamente pensadas no argumento não estavam tão claras como desejávamos.

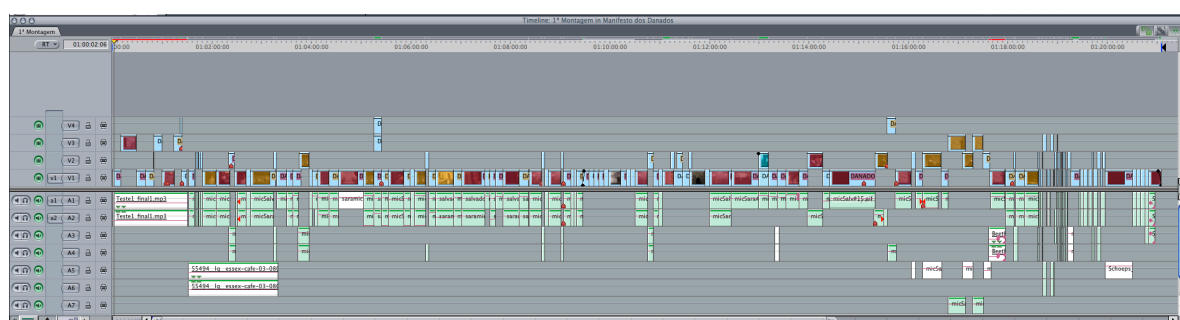


Figura 14 – 1ª Edição Timeline

A segunda versão já contraria ligeiramente a ideia da primeira em pequenos apontamentos. Inicia-se da mesma forma e o seguimento das três primeiras cenas é igual à montagem anterior. No momento da Cena 3 em que Sara sai, em vez de passar para a cena 3A entra a sequência de Cenas 3B + 3C + 3D + 3.1 + 3E, onde

surgem contra campos de Francisco junto da sua camara (Cena 3) com um olhar estranho tentando perceber o que Sara está a querer dizer ao mesmo tempo que surgem as cenas das representações fotográficas de Sara. Enquanto vemos as cenas 3B, 3C e 3D ouvem-se as indicações de Francisco, tal como estão descritas no Argumento. A continuação do filme segue de igual forma até ao final não sendo a cena 3A utilizada em nenhum momento.

Na à terceira versão já são notórias algumas quebras na narrativa. Inicia igualmente com a cena 1 mas a partir do final dessa cena a ordem altera-se por completo. Acabou por ser a primeira edição em que realmente se começou a ponderar trocar a ordem das cenas sem nos restringirmos ao argumento. O filme segue para a cena 4 até ao momento em que Sara sai de cena e valemo-nos da sua saída para dar entrada na cena 7. A nível de continuidade esta passagem é aceitável mas a nível narrativo poderia dificultar a interpretação. Na cena 7 ainda não são incluídos os contra campos e a cena segue na íntegra até ao final. De seguida é utilizada uma cena de passagem para dar continuidade a esta narrativa, nomeadamente o início da cena 8 na qual Francisco afirma “Pois... Muito bem, mas!”, e corta de imediato para a cena 2 (Primeiro café). Esta desenrola-se até ao seu final, momento em que Francisco sai de cena. Mais uma vez aproveita-se a saída de um personagem para dar entrada a outra, neste caso passa para a cena 8, do discurso. A Cena 8 é igualmente passada na íntegra e sem contra campos de Sara. Após a frase “Cante-se o Hino!” corta para a Cena 5, Linha de Vida de Sara em que a música que se fazia ouvir desde a frase de Francisco (o Hino da Alegria de Beethoven) manteve-se ao longo da Linha de Vida de Sara. Esta combinação poderia suscitar múltiplas interpretações que poderiam extravasar os objetivos do filme mas decidiu-se experimentar de qualquer das formas. No final desta cena é feita a passagem conforme escrita no argumento, ou seja, Sara volta a entrar na Cena 4 com um maço de fotografias na mão que pousa na mesa e, assim sendo, a ideia destas duas cenas sequenciais acaba por manter o mesmo conceito. Francisco sai de cena e entra na Cena 3. A cena continua igual encadeando-se posteriormente com as Cenas 3B, 3C e 3D à semelhança da segunda montagem. No final desta sequência passamos diretamente para as Cenas 9, 9A e 9B e termina o filme. Nesta montagem eliminamos as Cenas 3A, 3.1, 3E e 6.

Relativamente à quarta montagem, o trabalho principia da mesma forma com as Cenas 1 e 4, sendo que a 4ª cena é cortada no mesmo momento, quando Sara sai pela primeira vez mas passa para uma série de imagens que incluem as Cenas 3B, 3C, 3D, 3.1 e 3E: uma combinação igual à montagem final, ou seja, a junção destas últimas cenas posteriores à Cena 4, o seu posicionamento e enquadramento é bastante diferente uma vez que ainda faltam muitas cenas. Após esta sequência passamos então para a cena 7, da oficina, com a diferença de que no final desta última é incluído o contra campo de Francisco até à sua saída de cena. Aproveita-se a sua saída para dar entrada à cena 8 pois esta é a cena que se segue. Após o discurso de Francisco corta para a cena 3A, cena do *backdrop*. A ligação entre a cena 8 e 3A pode ser um pouco confusa mas serve de ponte para a cena seguinte, a Linha de Vida de Sara. De seguida passamos para o pequeno extrato inicial da cena 8 com a frase “Pois... Muito bem, mas!” e entra a Cena 6, Linha de Vida de Francisco. Se formos analisar a junção destas últimas cenas (3A, 5, 8, 6) podemos reparar que é praticamente idêntica à montagem final, com a exceção dos contra campos de Francisco durante a Cena 5. Para fechar esta montagem agrupam-se novamente as cenas 9, 9A e 9B.

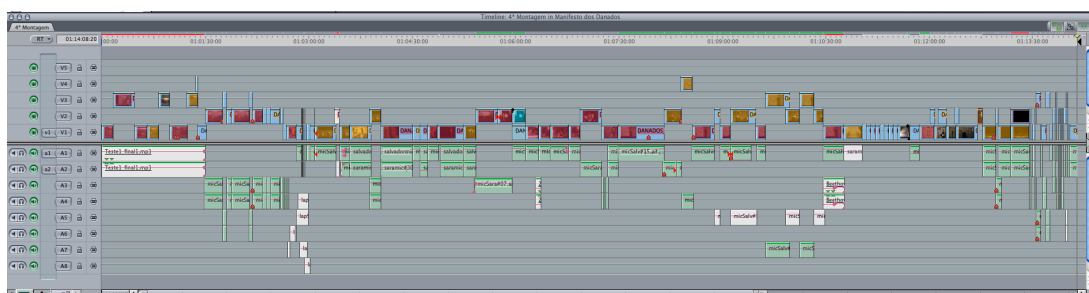


Figura 15 – Timeline da 4ª Montagem

A quinta versão é marcada pela presença da cena 9 em vários momentos do filme, repartida em várias partes, ou seja, esta é uma versão notoriamente não-linear. Começa com a cena 9 até ao momento em que ambas as personagens se sentam e se encaram olhos nos olhos, ou seja, imediatamente antes de Sara dar início ao jogo. Corta para a Cena 2, que está incluída na sua totalidade tomando proveito da saída de Francisco para encadear as cenas seguintes: 3E e 3.1, quando Sara passa ao comando e dá as indicações a Francisco. Esta passagem não parece muito coerente pelo facto de os personagens na Cena 2 estarem bastante calmos e de repente na Cena 3.1 Sara já se encontrar aos berros e chateada com Francisco mas o Editor e o Realizador fizeram questão de testar esta possibilidade porque

poderia resultar. Posteriormente, segue para a cena 9B, da dança, para depois retomar para a Cena 9, sendo agora visível toda a 1ª volta de texto, ou seja, até à deixa de Francisco “Mas quem és tu para me dizer onde é que estão as linhas?” e passa para a cena 3A, o que, mais tarde, se entendeu que poderia vir a ser mal interpretado e mudar por completo o contexto do filme. De seguida foi escolhido um *take* do início da cena 8, não tão irónico como o que se viria a usar na montagem final e continua a cena até ao final do discurso, tal como no argumento. Após a deixa “Cante-se o Hino!” corta para a cena 4 até à saída de Sara que, em vez de mostrar a representação das três fotografias seguidas, passa para diretamente para a Cena 3D que encadeia com a Cena 3, a partir do momento em que Francisco intervém nesta fotografia. No final da Cena 3D Sara passa a estar na Cena 7, fazendo toda a cena da oficina precedendo a Cena 9A, da tourada. Segue-se agora uma pequena experiência que não se voltou a utilizar pois não obteve um resultado positivo, particularmente na mistura das Cenas 5 e 6 alternadas constantemente. Esta mistura tem um impacto muito invulgar pois por um lado temos um movimento de afastamento pleno, sempre com um ponto central de relação e por outro o movimento é paralelo e com deslocação horizontal, o que faz com que esta fusão pareça um pouco caótica. Para finalizar esta montagem, volta-se à Cena 9 com a 2ª e 3ª volta de texto e termina com a Cena 1. Ficam de fora, portanto, as Cenas 3B e 3C. Analisando-se esta montagem é notório que há uma grande mistura de ideias e que a temática se dispersa por vários momentos. Sentiu-se que não funcionava de todo.

Quanto à sexta experiência realizada, esta volta a envolver uma grande mistura de cenas dado que nos pareceu difícil encontrar a estrutura ideal e do ponto de vista de equipa até ao momento em que não houve nenhuma versão que fosse consensual. Assim sendo, optamos por continuar a experimentar soluções diferentes para testar algumas passagens. Por sugestão do professor Co-orientador, partimos das folhas impressas com fotogramas das várias cenas e baralhámos aleatoriamente até um determinado momento. A ordem em que as folhas ficassem seria a ordem que viríamos a experimentar nesta sexta montagem. A sugestão era boa, porquanto que viria desbloquear hipóteses que, à partida, não se imaginariam possíveis. A nível de estrutura não obtivemos grandes resultados uma vez que acabou por se tornar num filme demasiado confuso que daria aso a interpretações que não seriam convenientes mas, ao fazer esta experiência, foram desvendadas

hipóteses que não tinham sido pensadas, nomeadamente a de não serem audíveis as indicações de Francisco quando Sara representa nas três fotografias, uma possibilidade que se usou parcialmente na montagem final.

Falando agora da sétima montagem, decidimos experimentar uma versão mais curta em que se excluía algumas cenas que o Editor e Realizador estavam com dificuldade de encaixar dentro da estrutura do filme, como era o caso das duas Linhas de Vida, da Oficina, do Discurso e da passagem em que Sara inverte os papéis e passa a comandar. Assim sendo, o filme ficou montado da seguinte forma: principia com a Cena 9, passa para a Cena 1 e apresentação do confronto termina com a Cena 4, até ao momento em que Sara sai pela primeira vez. Ao sair, passa para a sequência de reprodução de fotos (Cenas 3B, 3C e 3D). Tal como acontece na versão final, passamos para Francisco no seu estúdio e processa-se uma série de fotografias tiradas. Esta cena é pontuada pela utilização da técnica de *jump cut*. Francisco entra na cena 3D, modela Sara e sai, a cena continua sendo fidedigna ao argumento. Após a resposta de Sara corta para a tourada, mostrando toda a cena que dará seguimento para a Cena 9B e termina o filme. Esta estrutura funciona mas ficam de fora algumas cenas que o Realizador queria incluir. Portanto continuamos a tentar chegar a um ponto de conforto prosseguindo para mais uma tentativa.

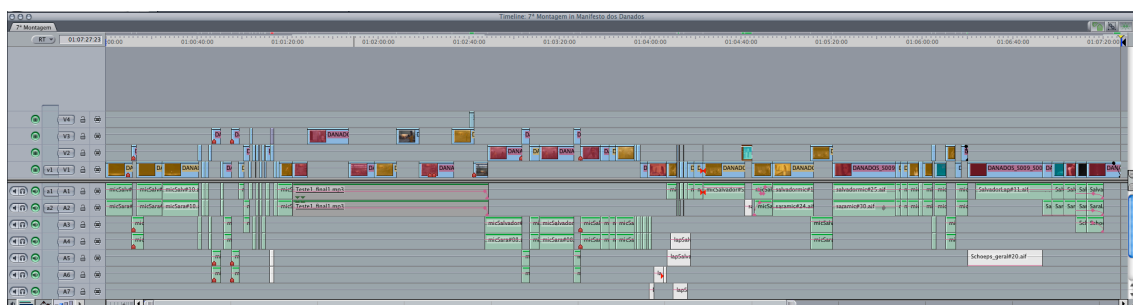


Figura 16 – Timeline 7ª Montagem

Com a oitava montagem, o filme começa a ganhar consistência e o posicionamento de algumas cenas torna-se fixo tendo em conta a análise de todas as montagens anteriores, conclui-se que mais de metade das cenas só poderiam ficar posicionadas numa determinada localização e agrupadas de certa forma. A grande diferença para a montagem final relativamente a esta tem a ver com a disposição da cena 9 que, neste caso, foi posicionada logo no início como cena de abertura e só depois vai para a Cena 1. Portanto, após o discurso (Cena 8) passa

diretamente para a Cena 4 que, no entender da equipa, era a única parte que poderia destoar em toda a estrutura.

A partir da 9ª montagem até à versão final a estrutura manteve-se, ou seja, a Cena 9 tomou a posição em que se encontra na última versão e tudo se manteve a nível estrutural e narrativo. No entanto, foram experimentados vários ajustes e formas distintas de montar a mesma cena. Ajustaram-se alguns tempos de corte tanto no início como no fim, regulamos a continuidade de algumas cenas e criaram-se momentos de *jump cut* que ainda não tinham sido experimentados (Cenas 3D e 3E). A cena 9A, da tourada, obteve uma edição completamente nova criando uma maior dinâmica e ritmo na totalidade da cena. Posteriormente, começamos a estudar a abertura do filme propriamente dita, ou seja, a forma e o momento em que apareceria o título do filme assim como preparar os créditos finais. Ao mesmo tempo, fomos criando o trailer do filme a nível estrutural uma vez que ainda faltava fazer o tratamento de cor e de som.

4.3.2.3 [Máscaras e Tratamento de Cor]

Nalgumas situações, foi imperativo o recurso à criação de máscaras³² para “cobrir” alguns erros que passaram não tínhamos identificado até então (cenas 1, 3, 4, 9, 9ª) e outros eram já previsíveis na fase de produção, nomeadamente nas cenas 3B e 8. Chegamos ainda a fazer duas máscaras adicionais durante a Montagem, porque concluímos que podíamos tirar maior partido de dois planos executando uma máscara na Cena 2.

Para executar este trabalho, o Editor fez, numa primeira fase, máscaras provisórias por forma a não causar grandes distúrbios e distrações durante a projeção do filme, ainda numa fase de experimentação. Mas estas máscaras não tinham qualidade suficiente para passarem completamente despercebidas num bom ecrã ou com uma boa projeção, com a exceção das mascaras efetuadas na cena 2, 4 e 8 por se trataram apenas de pequenos apontamentos. O Realizador e Editor optaram por contactar individualmente duas pessoas com larga experiencia nesta área e que pudesse executar o trabalho gratuitamente. A razão pela qual se

³² Ver glossário

escolheram duas pessoas foi principalmente para não sobrecarregar uma única pessoa e também para que o trabalho fosse feito o mais rapidamente possível, pois era necessário iniciar o Tratamento de Cor. Uma das pessoas ficou responsável unicamente pelas máscaras da Cena 1, dado que estas eram as mais complexas de fazer devido ao movimento de camara feito com *dolly*. Neste *take*, a perche aparecia ligeiramente no canto superior direito por duas vezes. Sendo que a camara estava em movimento impunha-se a criação de uma animação que recriasse o cenário na parte em que este era coberto pela extremidade do microfone da perche.



Figura 17 – Cena 1 Plano Dolly Sara sem máscara



Figura 18 – Cena 1 Plano Dolly Sara com máscara

O outro colaborador ficou a cargo das Cenas 3 e 3B, Estúdio de Francisco e Representação da Fotografia do Véu, respetivamente. No primeiro caso, por lapso, o espelho da Camara Hasselblad, num dos takes não foi aberta, o que a nível de continuidade não resultava porque na mesma cena pouco tempo atrás o personagem abre a tampa do espelho quando traz a máquina. Foi um pequeno erro do ator e da Assistente de Continuidade que não reparou nesse pormenor, que só foi detetado na fase de montagem. Mas conseguiu-se resolver através da aplicação de uma pequena máscara que foi criada. A dificuldade da criação desta máscara prendia-se com o facto de o personagem fazer uma ligeira sombra sobre a máquina e, ao movimentar-se durante a ação da cena, a sombra fazia-se sentir na camara,



Figura 19 – Cena 3 Plano Conjunto sem máscara



Figura 20 – Cena Plano Conjunto com máscara

inclusive na tampa que faltava.

Quanto à máscara 3B, a situação era mais complexa, pois não havia outra forma de fazer a filmagem desta cena sem aparecerem os dois tripés que suportavam dois projetores nos dois lados, devido à dimensão do espaço tanto em largura como em altura. Mas um dos tripés era fácil de ser retirado pois não incidia nenhuma luz nem sombra sobre o mesmo, nomeadamente o que está colocado no lado direito do plano. Relativamente ao tripé do lado esquerdo o problema era diferente pois era coberto pela sombra da personagem que rebatia no chão. Sara, não se encontra 100% estática devido à respiração e pequenos movimentos resultantes da difícil posição em que se encontrava.

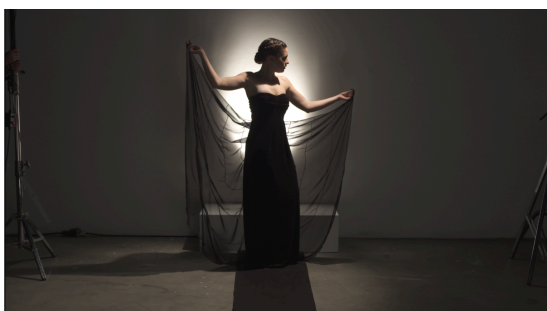


Figura 21 – Cena 3B Plano Geral sem máscara

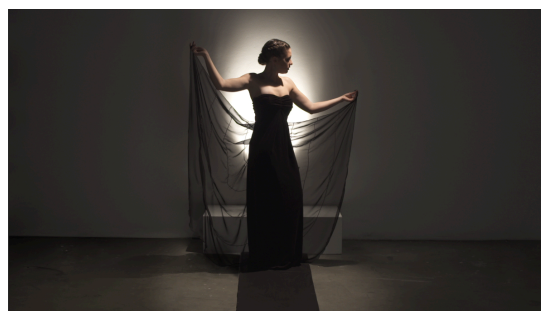


Figura 22 – Cena 3B Plano Geral com máscara

Assim, esses movimentos também se faziam sentir na sua sombra, daí a dificuldade em criar uma máscara que acompanhe igualmente o movimento de Sara e cole com a parte da sombra que não é afetada pelo tripé. Neste caso, teve que se recorrer à criação de uma animação que encaixasse nestes parâmetros.

Como foi referido no início deste subcapítulo, houve algumas mascaras criadas pelo Editor que acabaram por permanecer até à versão final, principalmente por não exigirem grande perícia na sua criação, pois eram situações na qual o erro era bastante pequeno e os planos em questão eram estáticos, sem interferência na iluminação, sombras e personagens.

No caso da Cena 4, o erro consistia no aparecimento de um cabo de iluminação num dos buracos da parede que fazia parte do cenário, visível em todos takes do plano geral desta cena. A sua eliminação foi pacífica pois tratava-se de um pormenor bastante pequeno e quase impercetível.

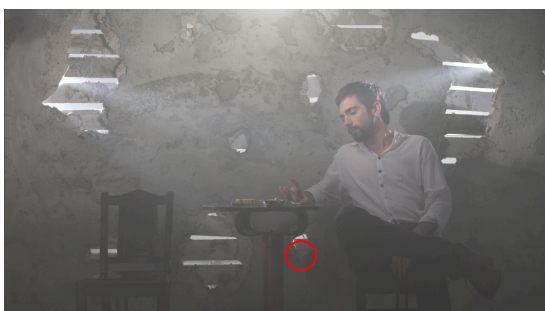


Figura 23 – Cena 4 Plano Conjunto sem máscara



Figura 24 – Cena 4 Plano Conjunto com máscara

Relativamente à Cena 8, num dos takes escolhidos pelo Realizador devido à boa interpretação do ator, era visível no canto superior esquerdo uma pequena luz que não combinava a nível cénico. Essa luz que incidia na parede do fundo, passava através de uma frincha do telhado, que mais tarde um elemento da equipa foi cobrir para que não se fizesse notar essa falha nas restantes filmagens desta cena.



Figura 25 – Cena 8 Plano Geral sem máscara



Figura 26 – Cena 8 Plano Geral com máscara

Para solucionar este problema, o Editor aproveitou um pedaço da imagem dos takes do mesmo plano, gravados posteriormente à eliminação dessa luz, e sobrepôs no mesmo sítio visto que a camara estava posicionada no mesmo local e sem deslocação.

Falta referir o porquê da criação das máscaras na Cena 2 que, neste caso, surgiram por uma questão de necessidade durante a fase de Montagem da curta-metragem. Numa fase final de experimentação do filme, o Editor e o Realizador decidiram que era vantajosa a colocação /inserção deque se colocassem algumas expressões da personagem Sara que intercalassem momentos do discurso de Francisco (Cena 8) pois seria perceptível que Sara estivesse a assistir àquele momento. A utilização de imagens da Cena 2 tem dois motivos essenciais: a variedade de expressões faciais da parte da personagem; e por nesta fase já se ter

decidido que se iria abdicar da totalidade desta cena como parte integrante da curta-metragem. Mas a necessidade de criação de máscaras nestes *inserts* prendia-se com o facto das cenas que tinham melhores resultados para este efeito incluíam também o personagem Francisco ou partes do corpo do mesmo. Portanto, aproveitando o momento da saída do personagem (parte final da cena), o Editor utilizou partes da imagem em que a cadeira de Francisco já estava vazia, ou seja, o terço vertical esquerdo, e sobrepôs às sequências que interessavam para momento em particular. Visto que esta máscara não tinha implicações com luzes nem sombras, a colagem destes dois planos não perturba a imagem.



As cenas 9 e 9A revelavam um imprevisto, um pequeno problema que durante as rodagens não tinha sido possível detetar, nem a partir do LCD do gravador da camara, nem pelo televisor exterior de visionamento. Esse problema tinha a ver com o facto de se ver na parte superior da imagem uma parte do espaço

Figura 27 – Cena 2 Plano Conjunto Enviesado sem máscara

Figura 28 – Cena 2 Plano Conjunto Enviesado com máscara

cénico que não era suposto, nomeadamente o topo do pavilhão onde foram efetuadas as gravações destas filmagens. Durante a fase de experimentação de montagens do filme, o Editor criou uma máscara com um gradiente de negro para um tom cinza, mais próximo que se via no fundo mas, essa máscara era notória após a visualização de uma exportação de boa qualidade. Então, juntamente com o Diretor de Fotografia, decidiu-se que o mais fácil era escurecer ligeiramente o terço horizontal superior do plano durante a fase de correção de cor e o resultado foi bem-sucedido.



Figura 29 – Cena 9 Plano Geral sem máscara

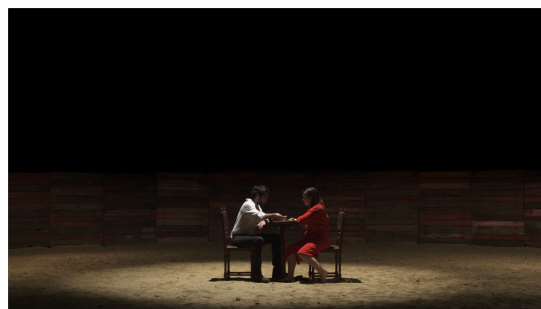


Figura 30 – Cena 9 Plano Geral com máscara

O tratamento de cor, iniciou-se numa fase final da montagem quando já estava praticamente tudo decidido. Esse papel ficou ao cargo do Diretor de Fotografia, com acompanhamento do Editor e do Realizador. A ferramenta utilizada para fazer a correção foi o Da Vinci Resolve que, a partir de uma exportação XML do Final Cut Pro fazia a leitura dos ficheiros com a mesma timeline.

Devido à utilização de máscaras no projeto final, o processo de Tratamento de Cor foi um pouco mais demorado porque a exportação em XML não assume ficheiros sobrepostos, ou seja, todo o filme teria de ficar numa camada só. Portanto as máscaras que não continham animação tiveram de ser cozidas com cada um dos clips utilizando a ferramenta *nest*³³.

³³ Ver glossário

4.3.2.4 [Tratamento Sonoro e Musical]

Ao longo de todo o processo de experimentação de montagens, algumas edições foram sendo mostradas ao Responsável de Design de Som, para que fosse tendo conhecimento do filme e retirar algumas ideias para o que poderia corrigir e inserir, para enaltecer a qualidade da curta-metragem. Algumas das montagens já continham pequenos elementos de banda sonora e foley's provisórios para que o filme ganhasse outra presença. Essas experiências tinham sido propostas pelo Editor e Realizador, tendo a consciência que esses sons não tinham qualidade suficiente para permanecerem na versão final mas serviam de exemplo para o tipo de sonoridade pretendida. Tendo o Designer de Som a noção de alguns elementos que eram pretendidos pelo Realizador, foi criando alguns ambientes experimentais.

O tratamento sonoro só se iniciou quando a escolha da montagem estava fechada para que houvesse uma coerência sonora ao longo da curta-metragem. Infelizmente o som gravado no local não tinha qualidade suficiente relativamente àquilo que era pretendido para o resultado final. Durante as gravações houve algumas intervenções exteriores fora do controlo da equipa que estragaram alguns *takes*, que curiosamente muitos deles os melhores a nível de representação. Outro facto evidente era o eco que se fazia sentir nalguns espaços onde foram efetuadas filmagens, o que acabou por condicionar a utilização do som captado no *set*. Assim sendo, a equipa tomou a decisão de regravar as vozes todas (ADR – *Automated Dialogue Replacement*)³⁴ para obter uma melhor definição dos diálogos e, no entendimento do realizador, reforçar alguns aspetos da representação textual. Este trabalho foi efetuado com os dois atores juntamente com o responsável do Design de Som e Realizador. Ao contrário do que se estava à espera o processo de gravação de ADR's foi bastante rápido o que fez com que o Tratamento de Som não se atrasasse tanto quanto estar-se-ia a contar. Com isto deu mais tempo ao responsável pelo som de trabalhar mais nos ambientes e *foley's* assim como a Banda Sonora. Esta última foi composta e gravada pelo Designer de Som à exceção de um pequeno excerto do 4º andamento da 9ª Sinfonia de Beethoven, com uma gravação da Orquestra Sinfónica da Casa da Música, graciosamente cedido da parte da Fundação Casa da Música.

³⁴ Ver glossário

4.3.3_3ª Fase

[Legendagem]

Após a conclusão a nível sonoro de todos os diálogos em pós-produção iniciou-se o processo de legendagem do filme em duas línguas, Inglês e Espanhol. Todo o texto foi aplicado em cima do vídeo, ou seja, as legendas das línguas atrás referidas foram embutidas no filme.

A aplicação das legendas foi feita no Final Cut, criando *titles*³⁵ para cada uma das frases centradas na parte inferior da imagem. Em todo o texto foi aplicado um *stroke* (ou *rebordo*) preto para que as letras tivessem uma leitura melhor sendo que as letras estavam a branco, como é usual. Não houve nenhuma situação em que fosse necessária a deslocação do posicionamento das legendas para que não perturba-se ou se perde-se alguma parte essencial do filme.

O Argumento já foi igualmente traduzido para Francês e Italiano caso algum Festival Internacional assim o exija, mas as legendas não estão embutidas no vídeo. Caso algum festival prefira fazer a tradução para algumas destas línguas também já foram criados documentos com todos os diálogos do filme.



Figura 31 – Exemplo de legendagem

³⁵ Ver glossário

[Exportação Final]

A exportação final apresenta-se como sendo um procedimento de conversão que o programa de edição digital de vídeo necessita de fazer, para conformar todas as operações feitas aos ficheiros em bruto, que editados de determinada maneira, deram origem ao produto final. Este processo permite a gravação em DVD e/ou cassete digital para posterior visionamento.

Foram feitos alguns testes durante este processo pois a equipa decidiu aplicar um efeito chamado “RGrain” que deu uma pequena textura de película de 35mm. Esta camada tem vários níveis de intensidade e aspetos o que fez com que fosse necessário experimentar cada um deles e exporta-los e testa-los num grande ecrã projetado.



Figura 32 – Cena 3C sem Grain



Figura 33 – Cena 3C com Grain

4.4 Edição e Montagem de “Manifesto dos Danados”

A narrativa deste filme, *Manifesto dos Danados*, joga constantemente num confronto de dualidades: homem vs mulher, real vs onírico, comercial vs arte, subjetivo vs objetivo, e tantas outras dicotomias que giram à volta destes personagens e das suas ideias. Desde a sua fase de conceção até à data das rodagens, a narrativa foi sofrendo inúmeras alterações para que o filme se fosse tornando cada vez mais sólido chegando, por fim, a um ponto de loucura saudável que é o que torna este filme verdadeiramente apetecível e divertido, no meu ponto de vista.

A narrativa de todo o enredo apresenta uma estrutura linear, e assim foi decidido seguir a mesma lógica na edição, experimentando varia formas e estruturas que complementassem este tipo de estrutura. Mesmo alternando a estrutura do filme podemos sempre considerar que a narrativa é linear devido à estética da dualidade entre a realidade e o onírico, ou seja, o presente da ação pode muitas vezes não coincidir com o presente da sequência da história destas duas personagens mas a sequência também é relativa.

O filme divide-se em nove cenas principais sendo que nas cenas 3 e 9 estas têm uma subdivisão para facilitar a organização das mesmas visto que faziam parte da mesma cena mas não foram filmadas no mesmo local ou condições entre todas elas.

O filme inicia-se num cenário degradado onde encontramos uma personagem feminina no canto inferior direito encostada a uma coluna. Essa personagem é Sara, mas o intuito desta ser a primeira imagem não a apresentação da personagem mas sim do espaço onde os personagens principais se vão encontrar pela primeira vez de forma metafórica. Este primeiro clip é bastante curto pois corta de imediato para um *title* onde se apresenta o título do filme e o nome do autor devidamente acompanhado com um som sincronizado com cada um dos *titles* que serve principalmente para chamar a atenção do espectador, como que se fosse anunciar algo de extrema importância. Esta combinação de som e texto servem de introdução para o que se vai passar na continuação da cena que se tinha iniciado na primeira imagem.

Esta cena acaba por um prólogo do filme, ou seja, uma apresentação da temática do filme. Mais especificamente da dualidade o homem e da mulher e o confronto constante de opiniões. A cena inicia-se com um plano do personagem Francisco a correr ao longo do espaço em direção ao espectador até chegar a um monte de pedras. Em cima deste monte de pedras, Francisco inicia um discurso em tom de emergência como que a fazer uma chamada de atenção ou anúncio ao espectador. O texto que este proclama é uma passagem bíblica do Livro de Genesis sobre a Torre de Babel. Para esta sequência inicial optou-se por se utilizar um único plano, um plano feito pela *dolly* que numa fase inicial avança em direção da personagem quando este se aproxima a correr e durante o discurso permanece no terço vertical direito.



Figura 34 - Cena 1 plano de Dolly inicial



Figura 35 - Cena 1 Plano de Dolly final

Havia outras opções a nível de escala de planos que podiam intensificar a dramatização e a dinâmica rítmica mas optou-se por deixar o plano de *dolly* até ao final pois trazia mais vantagens. Primeiro porque na entrada da personagem, ao fazer um movimento na sua direção, o espectador “chega” à personagem mais rapidamente e sente a curiosidade de saber o porque de Francisco se dirigir com tanta ansia e um forte desejo de anunciar algo bastante importante. Rapidamente o espectador fica a conhecer o personagem, não intelectualmente nem psicologicamente, mas fisicamente na sua íntegra mesmo a sua cara com pormenor, que é talvez o mais importante. Durante o discurso manteve-se este plano pela simples razão de querer que espectador não se distraia com o fundo ou outros personagens mas ouça e sinta a mensagem que o personagem está a transmitir, ou seja, ao cortar para outros planos para além de nos afastarmos do personagem ficaria visível todo o cenário destrutivo que o envolvia o que poderia despertar curiosidade e desviar o olhar e consecutivamente a atenção do espectador.

O personagem ao se encontrar no terço do ecrã do lado direito com o olhar dirigido à esquerda na diagonal faz com que o espectador sinta que se dirige a várias pessoas como um verdadeiro anúncio publico ou um alerta para a civilização como se o espectador também ali estivesse presente.

Este plano só é cortado quando Francisco terminou o seu anúncio e começa a descer do monte de pedras. Corta para um plano geral mais frontal e baixo do primeiro a ser apresentado. Neste vemos Francisco a afastar-se dirigindo-se a correr para um outro monte de pedras que se encontra ao fundo junto a uma parede, vemos também Sara no mesmo sítio e acompanha a movimentação de Francisco. Este corte serve para mostrar que Sara tinha escutado o anúncio de Francisco e aguardou a sua saída para fazer ela agora a sua intervenção. A Sara inicia o seu discurso, que é a continuação da mesma passagem do Livro de Genesis, caminhando lentamente. Quando esta abre o livro que se encontra nas suas mãos ouve-se uma melodia executada por uma caixa de música, o tema que é aqui apresentado vai-se voltar a ouvir na fase final do filme com uma harmonização bem diferente, ou seja, acaba também por ser uma introdução a uma melodia que vai ser importante no filme. Este plano tem uma duração curta pois rapidamente passa para um outro em movimento, plano esse feito com *dolly* mas desta vez paralelamente à personagem ao mesmo tempo que caminha, seguindo a personagem. A escolha deste plano deve-se ao facto de a camara ao acompanhar constantemente a personagem o espectador acompanha igualmente com maior facilidade e interesse. Quando a personagem para a camara também para e o plano é cortado para um mais aproximado.



Figura 36 - Cena 1 Plano Dolly Sara



Figura 37 - Cena 1 Plano Médio Sara

A personagem ao parar quer dar ênfase a um pormenor que é o estender da sua mão e a personagem Francisco ficar sobre a sua palma da mão, significativo de o ter na sua posse, num sentido figurado. Para esse pormenor ser bem percebido da parte do espectador considerou-se que o que seria melhor era optar por este plano mais apertado e estável de Sara.

Após esta intervenção Sara fecha o livro que a acompanhava até então durante o discurso. O espectador até este momento poderia julgar que tudo o que a personagem dizia estaria a ler, mas neste preciso momento pode retirar essa dúvida pois Sara continua o seu discurso. Para intensificar essa quebra optou-se por cortar o plano também e aproveitar o som do livro a ser fechado e consecutivamente a música que o acompanhava, para voltar ao plano de *dolly* que tinha sido utilizado imediatamente antes deste último. Sara continua o seu discurso caminhando na direção oposta até determinado ponto e depois volta atrás novamente, todo este movimento é de novo acompanhado pela *dolly*. No momento em que Sara diz “Vamos!” inicia-se um som de cenário de guerra que se vai manter até à cena seguinte. Decidiu-se manter este plano durante o resto do seu discurso para que o espectador se sentisse com alguma dúvida e incerteza tal como a personagem sentia. Quando Sara termina o seu discurso olha para Francisco e os dois saem de cena em direções completamente opostas. No momento em que Sara roda a cabeça corta para um Plano Geral Frontal, igual ao que tínhamos assistido na saída de Francisco após o seu discurso. Escolheu-se este plano para ter uma perspetiva mais geral de toda a cena e se perceber claramente a direção dos rumos que os personagens estavam a tomar na sua saída.

Passamos agora para um espaço completamente distinto sendo que os únicos elementos que advêm da cena anterior é o personagem Francisco que entra em cena e o som de guerra. Apesar de a entrada de Francisco cumprir as regras básicas de continuidade, sendo na cena anterior saí pela esquerda e nesta entra pela direita, esta na era a cena que seguia após a primeira segundo o argumento. Mas visto que, como foi dito anteriormente, a primeira cena é um prólogo ou exposição da problemática do filme podemos considerar que o filme se inicia nesta segunda cena. Aqui deparamo-nos com um espaço igualmente grande com um pé direito bastante alto e com vários elementos cénicos que representam o estúdio de fotografia de Francisco. Este aspeto cenográfico remete para o teatro mais

propriamente para um cenário de palco daí a escolha deste plano para a abertura desta cena, para que o espectador pudesse numa primeira tentativa perceber que neste filme todo o aspeto do filme seria bastante teatral e onírico.



Figura 38 - Cena 3 Plano Geral

Este plano prolonga-se até ao momento em que Francisco se dirige rádio e para o som que se vinha a ouvir até então. Preferiu-se que este plano se mantivesse até este momento para que o espectador pudesse visionar todo o cenário deste espaço pois contém bastante informação, que neste caso é importante pois é a primeira vez que se pode tirar algumas conclusões acerca deste personagem a nível pessoal.

A meio do percurso que o personagem faz em direção ao rádio é feito um corte pela simples razão de que é importante perceber de onde surge aquele som de fundo. É um plano curto pois decidiu-se ainda dar mais ênfase a este momento. Assim sendo, escolheu-se um plano ainda mais apertado desta situação. Após a paragem do ruído de fundo, Francisco retira a cassete coloca no monte das cassetes e escolhe outra, que desta vez se parece mais apropriada para a situação que se segue, o início da sessão fotográfica com Sara. No momento em que o personagem coloca a segunda cassete o plano é intercalado com um outro onde se encontra Sara sentada com um ar expectante.



Figura 39 - Cena 2 Plano Conjunto

Este plano foi colocado para que o espectador percebesse que a Sara também tem estado a assistir a todo a preparação que Francisco efetuava. Este plano pertence à cena 2, cena essa que pelo argumento se situava imediatamente a seguir à primeira cena mas, achou-se mais oportuno só colocar este momento por dois motivos: a frase que Sara dirige a Francisco é importante estar presente para que se perceba que Sara não está bem segura do que vai fazer e vai levantando algumas questões a Francisco; depois se não se colocasse este contra campo de Sara não se iria perceber de onde viria ou o porquê, pois imediatamente a personagem entra em cena no estúdio de Francisco, ou seja, serve para enquadrar a personagem e o público se aperceber de que o que se vai narrar a partir deste momento é completamente distinto do que se tinha visto na primeira cena.

Após a resposta de Francisco este levanta-se e dirige-se novamente à mesa onde se encontram as máquinas fotográficas e lentes, mas entretanto entra a Sara em cena. Esta sequência é, numa primeira fase, vista num plano geral, igual ao primeiro que se tinha visto nesta cena pois esta cena tem movimentações grandes da parte dos dois personagens e com este plano é perceptível toda a coreografia dos atores.

Depois da mudança de lente, os dois personagens iniciam um pequeno dialogo sendo que este já é pautado por uma ligeira sequência de cortes. Optou-se por escolher planos mais próximos das personagens por a partir deste momento se iniciar uma situação mais íntima e Sara está um pouco expectante com o que vai fazer. Este é um primeiro contacto entre os dois personagens e visto que desconhecem as opiniões um do outro nesta fase acabam por se conseguirem dar bem e estabelecer uma boa relação, daí a escolha deste tipo de planos mais próximos alternados.



Figura 40 - Cena 3 Plano Americano



Ilustração 41 - Cena 3 Plano Médio Conjunto

Para fechar esta sequência, Sara sai de cena e dirige-se para o *Backdrop*, ou seja, para onde Francisco tinha apontado a sua câmara. O plano escolhido quando a Sara sai de cena não esclarece bem a distância entre o sítio onde se encontra o Francisco e o *Backdrop* mas nos planos mais gerais o ângulo de saída de Sara não colava muito bem a nível de continuidade porque se perdia um pouco a noção daquele espaço, que nesta situação em específico era importante. Portanto acabou-se por dar mais tempo no plano de saída para dar tempo para a personagem chegar ao local que se seguia, pois tinha de percorrer pelo menos uma distância equivalente à que se tinha mostrado anteriormente no primeiro plano desta cena, ou seja, até ao ponto onde se tinha efetuado essa filmagem, para que o espetador se pudesse situar no espaço minimamente.

Na cena que se segue Sara entra na zona de fotografia de estúdio em direção ao *backdrop* caminhando lentamente e retira o roupão. Esta cena só tinha um único plano de filmagem pois o realizador preferiu manter uma certa distância relativamente à personagem devido à situação em que se encontrava, era a primeira vez que Sara fazia uma sessão fotográfica e se despija para o fazer, portanto não se sentia propriamente à vontade para o fazer. A cena não termina onde foi efetuado o corte, pelo que estava escrito no Argumento, Sara chegando ao fim do *backdrop* voltava-se lentamente mostrando todo o seu corpo envergonhada mas, após análise do filme por completo entendeu-se que seria desnecessário mostrar um nu completo e a cena não ganharia maior impacto ao mostra-lo. Assim optou-se por cortar naquele momento em que para no fundo do *backdrop*, pois já é claramente perceptível o propósito desta cena. Antes de passar para a cena seguinte há ainda um contra campo de Francisco no seu estúdio a dar indicações mas sem se ouvir a sua voz pois a música sobrepõe-se propositadamente às indicações de Francisco a Sara. Esta decisão de não se ouvir a sua voz neste plano tem também a ver com a cena que se segue, para que ganhe uma importância maior e auditivamente a passagem é mais suave, porque com a voz esta passagem parecia um pouco brusca.

Entramos a partir deste momento do filme numa espécie de parêntesis que se surge durante a sessão fotográfica, parêntesis esse que serve para se conhecer as personagens mas especificamente a sua opinião relativamente à fotografia. Para dar a conhecer desta forma optou-se por escolher cenas que, segundo o argumento não

se encontravam neste momento, neste caso as cenas 4, 5, 6, 7, 8, 9 e pedaços da cena 2 que foram aproveitados como contra campos, que mais à frente serão referenciados e detalhados.

Esta sequência inicia com a cena 5, a Linha de Vida da personagem Sara, que ficou montada tal e qual estava previsto desde a última versão do argumento passando por nove fases evolutivas da vida de Sara. Durante as primeiras versões que foram sendo feitas durante a fase de experimentação as passagens entre cada um dos momentos da vida de Sara eram pontuadas com um efeito de *cross dissolve* que servia para acentuar a passagem de tempo mas achou-se desnecessário esse apontamento pois pela natural alteração das personagens combinando com a mudança de guarda-roupa e respetivo ambiente sonoro em cada um dos momentos, ficaria evidente a intenção desta cena. Assim os cortes entre cada uma das cenas eram feitos sem nenhum tipo de efeito, corte direto, sendo que todos eles foram ajustados para que distância entre eles fosse notória. A ideia principal era que enquanto nos afastávamos da parede víamos o passado presente e futuro de Sara como ela o imaginava. Quanto a banda sonora que faz acompanhar esta cena foi assim concebida para que clarificasse cada um dos momentos destacados nesta sequência de um percurso de vida.



Figura 42 – Cena 5 Linha de Vida de Sara

A meio da cena decidiu-se inserir um contra campo de Francisco ainda junto da camera (pertencente à cena 3) para que se fizesse sentir que Sara lhe estava a mostrar o que espectador estava a ver e não criasse a ilusão de que esta seria

fruto da imaginação de Sara ou uma outra situação fora do tempo e espaço onde Francisco se encontrava. Ao mesmo tempo, pelo extrato escolhido para fazer parte deste contra campo, é notório nas feições do personagem alguma intriga e surpresa, o que demonstra também que este desconhecia esta faceta de Sara.

No final desta sequência, vemos um plano fechado de Francisco a afirmar “Pois... muito bem, mas!”, a intenção da frase era exatamente do que se tinha pensado durante a criação do argumento mas a sua posição pertencia ao início da cena 8. A ideia era contrapor ironicamente as ideias de Sara. Optou-se por inserir este pedaço neste momento do filme pois suavizava a passagem entre as duas Linhas de Vida e acabava por não confluir com nenhuma das duas, pois a sua presença não deslocava o espectador e mesmo não se percebendo a localização do personagem a nível cénico não causa nenhuma interferência por neste momento do filme o espectador já consegue de alguma forma entender que está na presença de um filme onírico e teatral, onde se foge às regras do espaço e confluência de ideias.

Quanto à Linha de Vida de Francisco, tendo esta uma componente mais profissional e não se estende a uma duração tão vasta como a de Sara, vemos várias situações da evolução do seu trabalho. Esta sequência tem bastantes diferenças a nível estético e de montagem pois para além do movimento ser sempre paralelo à parede apesar do afastamento da mesma, as várias situações que são expostas têm sempre um contra campo de Francisco a fotografar cada um dos elementos, desta vez num espaço não referenciado recriando o momento em que fotografou os modelos que estão colocados ao longo da parede.

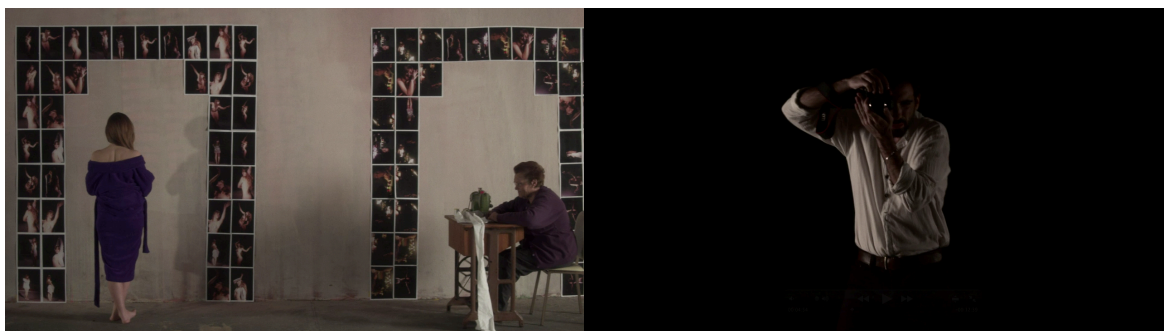


Figura 43 – Cena 6 Linha de Vida de Francisco

Para se editar este contra campo juntamente com a sequência da Linha de Vida de Francisco foi-se conciliando o afastamento da parede da parte da camara com o três escalas do Francisco a fotografar, ou seja, cada vez que a camara se afastava mais da parede no contra campo a personagem Francisco encontrava-se mais distante, dentro de três distâncias diferentes. Falta referir um pormenor a nível de montagem desta cena, que foi *timing* de corte de cada plano da parede pois como foi referido anteriormente a camara vai-se afastando mantendo sempre um movimento de *dolly* paralelo à parede. Mas à medida que o plano se distancia, o campo de visão aumenta e começam-se a ver mais do que personagem ao mesmo tempo. Portanto foi importante controlar o tempo de entrada e saída de cada plano para que o movimento contínuo e não desse a sensação que estaríamos a voltar atrás.

Após a cena anterior é inserido um pequeno contra campo de Sara que acaba por simbolizar o mesmo que no contra campo de Francisco durante a Linha de Vida de Sara, ou seja, significa que Sara esteve a assistir à perspectiva de Francisco e à sua Linha de Vida e sai de cena. Mas não parece muito interessada ou convencida e é exatamente essa a intenção principal da colocação deste *insert*³⁶ no final desta cena. Este pequeno excerto pertence à cena 4, que só vai surgir mais tarde no filme, o que causou alguma dúvida da parte do Editor e Realizador durante a montagem da curta pois o espetador poderia, numa fase posterior, fazer a ligação a esse mesmo espaço quando este aparece na sua totalidade e poderia criar alguma confusão na interiorização da história. Mas, o plano escolhido foi previamente pensado para que não causasse desconfiança e intriga da parte do espetador, ou seja, a personagem Sara aparece num plano médio aproximado o que faz com que não seja possível ver o outro personagem nem grande informação do cenário que a rodeia. Resumindo, esta imagem serve de ponte entre as duas cenas que intercala e assume-se como um ponto essencial neste momento do filme.

Continuando ainda dentro dos parêntesis na qual estavam incluídas as ultimas imagens, passamos agora para a Cena 7, cena essa em que Sara entra numa oficina mostrando desconhecer o local onde se encontrava até que se depara com a presença de uma fotografia pousada num pneu, na qual mostra a Francisco e partir desse momento faz uma interpretação dessa fotografia encarando o personagem

³⁶ Ver glossário

que se encontrava na fotografia. A partir do momento em que Sara entra no escritório da oficina transforma-se no personagem da fotografia e recria uma situação que imagina que foi a que o personagem da fotografia viveu no momento em que aquela imagem foi tirada. A passagem em si foi feita em takes diferentes, devido à mudança de vestuário e maquilhagem de Sara, sendo que a camara se manteve na mesma posição a partir do momento em terminou o movimento da sequência anterior em *dolly*. Então, o Editor calculou, através do ritmo dos passos da personagem e a dimensão do espaço, o *timing* de passagem entre os dois takes. No decorrer da ação que Sara estava a recriar foram feitos alguns cortes que nos fazem aproximar da personagem lentamente até ao derradeiro grito que faz soar através da janela. Da segunda vez que Sara grita por “Vasco” o plano corta para um movimento de grua que desvenda a outra parte da oficina, na qual Sara tinha passado anteriormente, só que desta vez encontra-se em funcionamento e com a presença do personagem Vasco, imaginado pela personagem. A opção de colocar este plano foi para dar uma sensação de surpresa ao espectador e fazer entender que a imaginação de Sara ultrapassava os limites do real. Mas antes de se fechar esta cena, vemos Sara com um ar satisfatório e de ataque a Francisco pois mostrou-lhe mais detalhadamente os seus valores e opiniões relativamente à fotografia. Para intensificar isso vemos Sara a retirar o bigode com um lenço, ou seja, fim da recriação.

Durante esta cena vemos um contra campo de Francisco em três momentos: quando Sara mostra a fotografia; após o momento em que Sara grita por “Vasco”; depois de Sara retirar o bigode, Francisco sai de cena. Todos estes contra campos fazem parte da Cena 2, cena que acabou por não fazer parte integrante do filme na sua totalidade, ou com o seu propósito inicial mas, optou-se por aproveitar algumas expressões que combinavam na perfeição nesta cena. Até este momento do filme só se tinha visto por uma vez, imagens da Cena 2, nomeadamente quando Sara diz “Chico, já te agradeci o convite?”. Este tipo de *inserts* poderia causar alguma dúvida no espectador caso reconhece-se o espaço e iria estar a fazer uma associação temporal, que não é errada mas não é suposto tentar colar esse tipo de peças devido ao aspeto teatral e imagético do filme. Estes contra campos não estavam descritos no Argumento mas durante a fase de experimentação de montagens fizeram-se alguns ensaios que combinavam excertos de cenas diferentes e tanto o Realizador como o Editor gostaram do resultado e acabaram por permanecer na

versão final. Por coincidência ou sorte, este tipo de manipulação da narrativa acabava por dar um sentido diferente às expressões dentro daquilo que foi pretendido para a gravação da Cena 2.

Francisco sai então de cena e volta a entrar subindo umas escadas de um palco, dando início à Cena 8. Durante esta sequência decidiu-se que o ideal era que a montagem fosse com poucos cortes aproveitando algumas pausas do discurso para mudar de plano. Dentro da escala de planos que existia nesta cena tentou-se que o aspeto da sequência fosse próximo de uma montagem típica de um discurso político, com a utilização frequente do plano contrapicado.



Figura 44 – Cena 8 Plano Médio Contrapicado

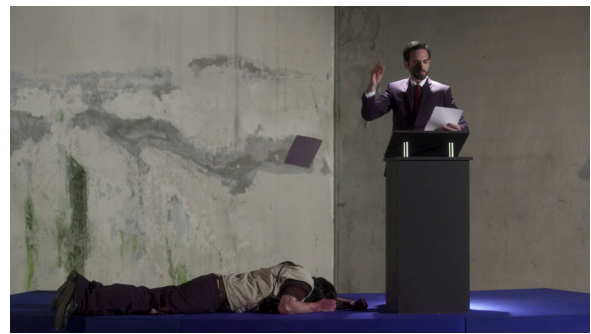


Figura 45 – Cena 8 Plano geral com ar à esq.

Como acontece na Cena da Oficina, esta cena é também pontuada por alguns contra campos desta vez da parte de Sara com recurso a imagens da Cena 2. Imagens essas que continham expressões que mais uma vez se adequavam à situação não tendo sido estas pensadas para este efeito mas acabam por dar um bom resultado. Nalguns teve que se recorrer à criação de máscaras como foi referido no capítulo 4.3.2.3, para que se tirasse proveito de algumas expressões importantes.

Esta cena termina com o personagem a atirar todas as fotografias para trás, fazer a saudação e exclamar “Cante-se o hino!”. Nesta parte final optou-se por não se fazer nenhum tipo de corte e manter em plano geral para que desse espaço para o majestoso Hino da Alegria causar impacto e o espetador usufruir desse momento no mínimo inesperado. Ao mesmo tempo, a passagem para a cena seguinte não causava um choque tão grande caso esta cena terminasse num plano mais aproximado de Francisco.

Inicia-se agora uma cena chave do filme pela discussão que os dois personagens têm enquanto jogam xadrez. O diálogo entre os dois personagens é repetido três vezes aumentando de intensidade e agressividade ao longo das repetições. A pressão do jogo também aumenta e é precisamente a mistura do diálogo com o jogo que faz com que a tensão desta cena vá aumentando gradualmente. Mas a montagem tem um papel fundamental para a criação desta tensão, pois fortalece toda a cena com o aumento do ritmo de montagem.

A cena abre com a entrada da personagem Sara arrastando a mesa onde se viriam a jogar de xadrez. Durante a entrada da personagem mantém-se em plano geral, até ao momento em que a personagem vira o tabuleiro. A opção de cortar para um plano superior e mais aproximado deve-se ao facto de se sentir uma maior intensidade no confronto entre os dois personagens, sendo que o som do tabuleiro a bater na mesa intensifica essa ideia, quase como um ataque pois o desafio está lançado.

Passamos agora para um plano em que Francisco entra em cena trazendo consigo uma cadeira e iniciam a jogada. A opção de se mostrar um plano onde numa primeira fase só aparece o personagem Francisco justifica-se porque há um evidente *jump cut* pois no momento em que se senta as peças já estão colocadas no tabuleiro e Sara já se encontra na cadeira, tanto a cadeira como as peças não se encontravam no cenário quando vimos Sara a entrar na cena. Então decidiu-se que seria melhor deixar uns segundos o plano de Francisco sem a personagem, antes deste entrar em cena. No momento em que Sara move a primeira passe e dá início ao jogo corta para plano geral.

Decidiu-se então que a estrutura ideal para criar o ritmo desejado seria o aumento gradual da utilização de cortes e planos diferenciados. Na primeira volta do texto manteve-se o plano geral até à última deixa do personagem Francisco, visto que os personagens nesta fase ainda mantêm um tom minimamente sereno apesar da mútua confrontação.

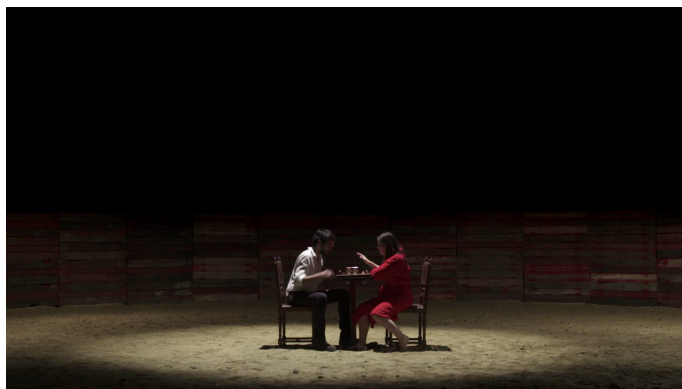


Figura 46 – Cena 9 Plano Geral

Quando se inicia a segunda volta do texto recorre-se com alguma frequência a mais quatro planos: Plano Médio de Sara, Plano Médio de Francisco, Plano Pormenor Relógio e Plano Geral Aproximado.



Figura 47 – Cena 9 Planos utilizados na segunda volta do texto

A utilização destes quatro planos aumenta o ritmo e a intensidade da ação proporcionando algum nervosismo ao espectador. O tempo de corte de cada plano não é totalmente brusco deixando os personagens começar e terminar cada uma das frases, o que proporciona uma frenética controlada, igual à que os atores presenciam.

Na última volta a intensidade dos personagens está no limite e a montagem acompanha essa tensão. Para além de todos os planos atrás referidos dá-se uso a mais dois: Plano OTS (*Over the Shoulder*)³⁷ Sara e Plano OTS Francisco. A combinação destes sete planos é muito mais intensa e ritmada quebrando as frases exclamadas por ambos os personagens.



Figura 48 – Cena 9 Plano incluídos na terceira volta do texto

A montagem desta última volta revelou-se bastante difícil de montar devido à continuidade do movimento das peças sincronizado com as deixas dos atores. É muito difícil para qualquer um dos atores conseguir representar exatamente igual em todos os takes pois têm de estar concentrados na coreografia do jogo, no texto e na representação que se vai mostrando cada vez mais intensa, ou seja, a sincronia destes três aspetos é muito difícil de conciliar e fazer exatamente igual na variada escala de planos e dezenas de takes. Mesmo durante as rodagens era muito difícil reparar e anotar todas essas pequenas diferenças e interpretar esta cena. Portanto teve-se de recorrer a takes, alguns menos bons e que não era suposto serem usados, para que a continuidade não falhasse. Mas sendo, nesta fase, os planos tão curtos não é notória uma representação mais fraca, pois muitos deles estavam assinalados como sendo takes que provavelmente não se iriam usar por os atores pararem a meio da cena por causa de uma branca mas depois retomavam, ou seja, a totalidade da cena não era boa mas havia momentos que se podiam vir a usar e foi o que aconteceu. Para finalizar esta cena, visto que Sara sai de cena, optou-se por colocar o plano geral para se ter essa perceção. Segundo o argumento Sara saia de cena e Francisco, irritado por ter perdido o jogo, arrombava com a mesa e com a cadeira para dar seguimento à cena que viria imediatamente depois, cena 9A da tourada, para que aqueles elementos saíssem de cena pois a tourada realiza-se

³⁷ Ver glossário

no mesmo espaço. Mas, optou-se por se colocar uma tomada na qual o personagem não age da mesma forma e simplesmente dá uma sapatada no tabuleiro e vemos Sara a sair. Isto porque a cena que se segue já não é a da tourada mas sim a cena 4, do café destruído e, se se usa a ação de arrombo da mesa a colagem com a cena seguinte não se justificava, por ser demasiado bruto. Curiosamente o plano escolhido para assumir este momento foi um dos primeiros a ser gravado quase como um ensaio, numa altura em que a equipa não queria arriscar que a mesa se partisse pois ainda estavam imensos planos por gravar e pediu-se ao ator que simplesmente batesse no tabuleiro.

Procede-se a cena 4 da curta-metragem, respetiva ao café destruído na qual os dois personagens se encontram sentados a fumar e partilham da opinião, de que as coisas não estão a correr e divergem em imensos conceitos. A montagem desta cena tem uma estrutura bastante simples e ligeira a nível de cortes, pois a sua intenção é precisamente criar um momento de relaxe, tranquilidade e consciencialização. Após o ataque sucedido na cena anterior os dois personagens tentam analisar o que se está a perceber pois até então o entendimento não está a ser propriamente fácil. Assim sendo, a cena abre em plano geral e conforme a conversa vai decorrendo opta-se por inserir planos individuais das personagens com um crescendo de aproximação das personagens.



Figura 50 – Cena 4 Plano conjunto

A cena termina com Sara a apagar o cigarro e sai de cena que, segundo o argumento, passaria para a Linha de Vida de Sara mas, a continuação desta cena acabou por ser retirada e aproveitar na mesma a sua saída para dar continuação à narrativa, ou seja, como já se viu anteriormente as entradas e saídas de plano acabam por servir de ponte ao longo de todo filme.

Esta saída justifica-se pela pergunta levantada por Francisco ao interrogar Sara dizendo “E tu, o que é que tu queres?” pelo que leva a personagem a demonstrar de

uma forma representativa o que para ela significa a fotografia. Ambos os personagens não conseguiam claramente chegar a um consenso e Sara desta forma volta a atacar e mostrar o seu lado por outro prisma.

A sequência das cenas 3B, 3C e 3D ficou montada de uma forma ligeiramente diferente daquilo que era pretendido no argumento pois para além do seu posicionamento dentro da estrutura do filme, o conjunto destas três cenas fazia-se acompanhar de indicações dadas por Francisco ao qual Sara respondia dentro de cada uma das cenas.



Figura 51 – Fotos representadas por Sara respetivamente 3B, 3C e 3D

Mas quis-se dar um cunhado diferente a esta sequência optando-se por colocar as indicações todas misturadas não dando relevo a nenhuma delas e pontualmente ouvir-se disparos da Hasselblad. Foram também encurtadas cada uma das cenas a nível de duração isto porque foi pretendido dar um aspeto mais fotográfico e de imagens praticamente estáticas visto que Sara se encontrava a representar fotografias de fotógrafos mundialmente reconhecidos e que para ela são uma referência e demonstram as qualidades de uma boa fotografia.

A partir do momento em que ouvimos o disparo da máquina e Francisco a dar uma serie de indicações pode-se afirmar que é o ponto em que voltamos à sessão fotográfica propriamente dita, ou seja, fecham-se os parêntesis anteriormente referidos que se iniciaram na Linha de Vida de Sara.

Para intensificar a dificuldade que os estavam a sentir para chegarem a um consenso optou-se por criar um serie de imagens na qual Francisco dispara a sua camara. Esta sequência pretende dar a entender ao espectador que foram experimentadas várias tentativas da parte de Francisco utilizando a técnica de *jump cut* com alteração da escala de planos, ou seja, não alteração do espaço mas sim do tempo e do enquadramento. Para se montar este pedaço teve que se recorrer a vários planos e takes para que as imagens diferissem entre elas. Todos os disparos

foram retirados da cena 3 nos momentos que antecederiam cada uma das fotos que Sara interpretava, segundo o argumento.



Figura 52 – Cena 3 Jump Cut

Após este momento frenético Francisco, para, afasta-se da camara e tenta explicar calmamente a Sara que não aquilo que ele pretende. A opção de deixar o plano geral bastante tempo foi com a intenção de deixar acalmar um pouco o ritmo pois a partir deste momento a intensidade vai voltar e com uma tensão cada vez maior até praticamente ao final da curta-metragem. Francisco e Sara trocam opiniões mais uma vez mostrando sempre cada um dos intervenientes enquanto dizem as suas respostas. Durante esta troca de picardias optou-se por corromper a interpretação de Sara no momento em que se revê nesta ultima fotografia de Nan Goldin, ou seja, de colocar um plano geral que acabaria por desconstruir por completo esta representação, isto porque Francisco ao contrariar e não dando a possibilidade de Sara mostrar o seu ponto de vista faz com que esta idealização de Sara seja corrompida.



Figura 53 - Cena 3B Plano geral com ar à dir.

Este plano, atrás referido, foi feito durante as filmagens por uma questão de segurança visto que as filmagens desta cena correram bem e mais rápido do que a equipa estava a contar. É curioso como muitas se dar utilidade a planos ou takes que à primeira vista não seriam usados mas depois na fase de Pós-produção podem-se revelar importantes como já aconteceu em vários momentos do filme,

mais uma vez se explica o porque de tantos autores referirem que os filmes são feitos só na fase da montagem.

Sara e Francisco não conseguem mesmo chegar a uma conclusão então Francisco entra dentro fotografia que a personagem interpretava e desta forma corrompe por completo a ideia de Sara. Francisco modela o corpo de Sara fazendo movimentações bruscas no seu corpo de forma a criar uma forma do agrado do Francisco. Esta alteração da postura corporal ficou montada com a técnica de jump cut que nesta situação justifica-se por vários motivos: para intensificar a agressividade como Francisco toca e move o corpo de Sara; para dar um aspeto fotográfico à situação significativo de que todas as alterações que o personagem lhe ia fazendo eram fotografias passíveis de serem feitas do ponto de vista de Francisco; sendo que era Francisco que a estava a modelar dar a entender que a posição ideal para ele é tão simples que rapidamente se fazia; e para encurtar a ação visto que se iria iniciar uma fase de tensão entre os dois personagens e ataque mutuo.



Figura 54 – Cena 3B Jump cut

Mal Francisco termina sai de cena e volta para o seu estúdio retomando o plano geral como escolha tendo como único a continuidade temporal de entrada do personagem dentro de uma distancia minimamente razoável, pelo menos idêntica à sua entrada na cena 3B. Francisco posiciona-se junto da camara e retomamos para a Sara num plano *close up* pois as suas expressões faciais são bastante importantes porque tenta mostrar aquilo que Francisco lhe vai pedindo. No final, farta-se e responde-lhe.

Neste momento os papéis invertem-se e passa a ser Sara a dar indicações e Francisco, todo atrapalhado, tenta fazer o que Sara lhe pede mas sem grande sucesso. Isso leva a que Sara, tal como Francisco fez anteriormente, entrar no “quadro” de dele e modula-lo. Relativamente à montagem desta cena, enquanto Sara se encontra no estúdio a dar indicações a Francisco optou-se por usar unicamente dois planos, um Plano Geral e um Plano Americano, visto que esta cena era bastante curta, não se justificava a utilização de mais cortes da escala de planos.



Figura 55 – Cena 3.1 Os dois planos utilizados nesta cena: Plano geral e Plano Americano

Após cada indicação de Sara, mostra-se o contra campo de Francisco, cena 3E. Sara corrompe esta cena e o processo de montagem é praticamente idêntico ao que foi utilizado na 3D, com *jump cuts* enquanto a personagem modela Francisco e recria uma fotografia de referência para ela, *Power house mechanic working on steam pump* de Lewis Wickes Hine. A grande diferença desta sequencia relativamente à cena 3D é que a cena 3E faz-se acompanhar de uma serie de indicações que gradualmente se intensificam e ganham uma proporção violenta, feita em *voz off* com uma mistura sonora. A estrutura desta cena serve de ponte para a cena que se segue visto que a tensão está ao rubro e os dois personagens não se entendem de forma alguma.



Figura 56 – Cena 3E jump cut

Francisco faz então um último ataque, retomando à arena mas agora para a cena 9A, da tourada. Nesta cena o personagem faz ironicamente investidas contra Sara enquanto se atacam verbalmente (parte do texto proferido na cena 9, durante o jogo de xadrez). Antes de iniciar a cena 9A propriamente dita conforme estava descrito no guião, optou-se por recolher algumas imagens em que Francisco, numa primeira fase, apresentava uma serie de expressões que demonstravam irritação e fúria, para depois numa segunda fase combinar umas investidas da parte do personagem enfrentando Sara. Só posteriormente a esta pequena sequência é que Francisco inicia o texto afirmando “Contradizes-te, não é legítimo comer?”. Esta serie de imagens têm o propósito de introduzir a situação em que os personagens se encontravam, tanto a nível físico como emocional. Visto que, nesta ponta final do filme, a tensão dos personagens está ao rubro, a visualização do ataque físico antes da combinação com o texto, faz com que a cena se torne mais clara. Ao mesmo tempo, mostrando imagens das feições de Francisco e as suas investidas, automaticamente o espetador interpreta que antes de se retomar à discussão verbal houve ataques físicos. Para a montagem desta cena recorreu-se novamente à técnica do *jump cut* para intensificar a violência da cena. Sendo esta a estética utilizada, não se cumpriu na totalidade as regras de continuidade, o que neste caso em específico, não causa grande transtorno devido à velocidade e o ritmo de ação.

Esta cena fecha com os dois personagens abraçados um ao outro tentando controlar a respiração após climax atrás vivido. Foi escolhido o Plano Geral Conjunto para finalizar esta cena por dois motivos: em primeiro lugar para que marcasse a diferença entre a combinação de planos atrás referidos, deixando os personagens e consequentemente, o espectador, se acalmar; para que a conjugação com o plano seguinte (Plano Geral Conjunto da Cena 9B) fosse perfeita, ou seja, que o posicionamento e enquadramento dos personagens fosse exatamente o mesmo.

Para que esta passagem funcionasse teve que se fazer um pequeno ajuste de escala e angulo de camara em Pós-produção. Basicamente para que os personagens ficassem exatamente à mesma escala e com o mesmo enquadramento foi necessário um pequeno ajuste na escala do plano geral da cena 9B. Durante a gravação desta cena foi marcado no chão o posicionamento da camara e utilizou-se a mesma lente da cena 9A mas, a altura do tripé acabou por não ser exatamente a mesma daí a justificação pela qual se teria de fazer este ajuste.

Para finalizar o filme optou-se por não se fazer muitos cortes para que não colidisse com o tipo de situação que se fazia sentir nesta cena. Os personagens estão calmos e chegam à conclusão que não vale a pena discutirem as suas opiniões relativamente à fotografia pois nenhum deles dará o braço a torcer nem mudaram de opinião. Assim, escolheram-se quatro planos que bastariam para demonstrar o sentido pretendido. Para além do inicial, falado anteriormente, alternaram-se dois planos feitos com steadycam que acompanhavam os personagens enquanto gingavam lentamente. Para fechar optou-se por deixar um longo plano geral picado, feito de um ponto de vista bastante superior, acompanhado pelo tema musical principal que anteriormente já se tinha ouvido numa escala e intensidade menor.

Os créditos finais têm um formato diferente do usual mas que se justificam pela temática do filme. A cor do texto alterna entre três cores: amarelo, vermelho e azul, cores apresentadas ao longo do filme através dos roupões utilizados por Sara. O espectador pode não fazer essa ligação mas de qualquer forma esta estética foi do agrado de toda a equipa.

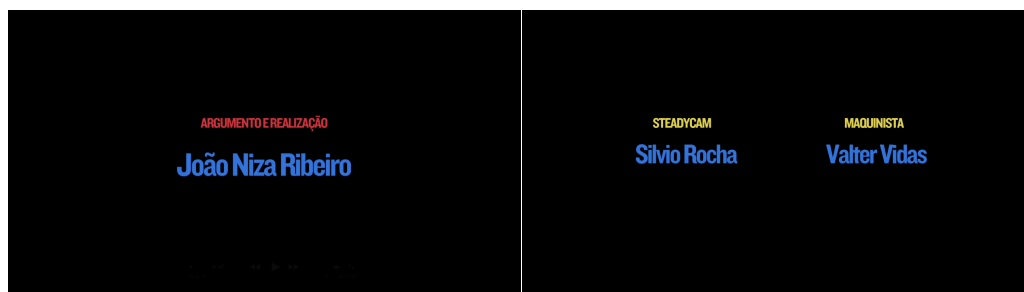


Figura 57 – Exemplos dos Créditos Finais

5. Conclusão e perspectivas de trabalho futuro

A produção da curta-metragem “Manifesto dos danados” foi um trabalho bem-sucedido, sendo o resultado final, do agrado de todos os elementos da equipa.

Tratando-se de uma produção de grande dimensão, esta só foi possível concretizar pelo empenho de todos os elementos, que num esforço conjunto, ultrapassaram as dificuldades surgidas. Tudo isto visível desde o rigor dos cenários, construídos propositadamente por nós e para nós, até à utilização de equipamentos cinematográficos sofisticados.

Como responsável pela fase de pós-produção do projeto, é relevante referir alguns fatores que, embora não tenham sido impeditivos da sua concretização, foram condicionantes no desenvolvimento do projeto: a relação emocional com o projeto, a constante mudança de opinião e a participação ativa durante a rodagem.

Relativamente à relação emocional, dada a grande proximidade com o projeto, tornou-se necessário criar alguma distância e frieza do mesmo, de modo, a revelar sentido crítico, na fase de montagem.

Relativamente à constante mudança de opinião, este foi um fator de avanços e recuos, pois se por um lado, a diversidade das ideias dos elementos da equipa, por vezes, “atrasavam” o desenvolvimento do projeto, por outro lado, constituíram relevantes momentos de discussão e reflexão, sempre conducentes à procura de novas soluções. Estas novas soluções, levaram-nos sempre a uma pesquisa mais alargada, reforçada pelo constante desafio, lançado pelo co-orientador.

Relativamente à participação ativa na rodagem, convém referir o bom relacionamento entre todos os elementos da equipa, revelado no empenho de todos nas várias fases da produção, resultando num verdadeiro trabalho de grupo.

No entanto, embora vinculados aos objetivos traçados para a curta-metragem, a montagem é o momento, por excelência, da concretização da criatividade e tomada de decisões: é necessário mostrar apenas o essencial, fazer escolhas detalhadas dos planos de modo a contribuírem para uma melhor compreensão da história. Mesmo que por vezes, implique a rejeição de planos esteticamente perfeitos ou de planos com custos elevados.

Por isso, a montagem é um constante desafio, de conflitos e consensos com os fatores acima descritos.

Em jeito de perspectivas futuras, convém referir que este trabalho excedeu em muito as expectativas iniciais, por um lado, pelo empenhamento pessoal a que obrigou, e por outro, pela experiência proporcionada, que com certeza ajudará ao desenvolvimento de trabalhos futuros neste âmbito.

Filmografia

ANTONIONI, Michelangelo - *Blow up* (1966)

ARONOFSKY, Darren - *Requiem for a Dream* (2000)

BERGMAN, Ingmar - *The Seventh Seal* (1957)

BUÑEL, Luis - *Belle de Jour* (1967)

CURTIZ, Michael - *Casablanca* (1942)

EISENSTEIN, Sergei - *O Couraçado Potemkin* (1925)

FELLINI, Federico - *La Strada* (1954)

FELLINI, Federico - *8^{1/2}* (1963)

GILLIAM, Terry - *Brazil* (1985)

GODARD, Jean-Luc - *La Chinoise* (1967)

GONDRY, Michel - *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004)

GONDRY, Michel - *A Ciência dos Sonhos* (2006)

GRIFFITH, D. W. - *Birth of a Nation* (1915)

HAWKS, Howard - *The Big Sleep* (1946)

JARMUSCH, Jim - *Coffe and Cigarettes* (2003)

KUBRICK, Stanley - *Lolita* (1962)

KUBRICK, Stanley - *2001, Odisseia no Espaço* (1968)

KUBRICK, Stanley - *Eyes Wide Shut* (1999)

LELOUCH, Claude - *Les uns et les autres* (1981)

RESNAIS, Alain - *Last year at Marienbad* (1961)

ROMANEK, Mark - *One Hour Photo* (2002)

TRIER, Lars von - *Dogville* (2003)

TRUFFAUT, François - *400 Golpes* (1959)

VERTOV, Dziga - *Man with the Movie Camera* (1929)

Bibliografia

AMIEL, Vincent, 2007: "*Estética da Montagem*", Armand Colin, Tradução: Carla Bogalheiro Gamboa, Edições Texto & Gráfica, Lda, 136 pp., ISBN: 978-989-8285-16-4;

ANTÓNIO, Lauro, 2010: "*Temas de Cinema: David Griffith, Orson Welles e Stanley Kubrick*", Dinalivro, 207pp., ISBN: 978-972-576-574-6;

BAZIN, André, 1992: "*O que é o Cinema?*", Livros Horizonte, 392 pp., ISBN: 9789722408264;

BERGAN, Ronald, 2008: "Cinema", Dorling Kindersley – Civilização, Editores, 2ª Edição, 512pp., ISBN 978-989-550-582-1;

BORDWELL, David e Thompson, 2012: "Film Art", New York: McGraw-Hill, 10ª Edição, 505 pp., ISBN-10: 0073535109;

CARVALHO, Jorge Correia 2007: "*Cinema e Tecnologia – Pós-Produção e a Transformação da Imagem*", Edições Universitárias Lusófonas, 167 pp., ISBN: 978-972-8881-53-5;

DAMÁSIO, Manuel José, 2001: "*Práticas Educativas e Novos Média: Contributos para o desenvolvimento de um novo modelo de literacia*", Edições Minerva Coimbra, 219pp., ISBN: 972-798-026-0;

DMYTRYK, Edward, 1984: "*On Film Editing – An Introduction to the Art of Film Construction*", Focal Press, 148 pp., ISBN-13: 978-0-240-51738-4;

GRANJA, Vasco, 1981: "*Dziga Vertov*", Livros Horizonte, 95 pp.;

JAKOBSON, Roman, 1975: "*Linguística e Comunicação*", Cultrix, 130 pp.; ISBN: 85-316-0227-0;

KAWIN, Bruce F., 1992: "*How Movies Work*", Berkeley: University of California Press, 574 pp., ISBN: 0-520-07696-6;

MURCH, Walter, 2001: "*In the Blink of na Eye*", 2ª Edição, Silman-James Press, 146 pp., ISBN: 1-879505-62-2;

STEINER, George, 2005: "*A Ideia de Europa*", Gradiva, 64 pp., ISBN: 9789896160227;

Apêndice A

Guião da curta-metragem *Manifesto dos Danados*

Manifesto dos Danados

João Niza Ribeiro

joao.nizaribeiro@gmail.com
Rua do Campo Lindo, n142 Arca
d'água, Porto, Paranhos.
919147334

Vemos um espaço abandonado gigantesco. As janelas deixam entrar a luz. O chão está destruído, as paredes gastas. Vemos a figura de SARA minúscula perante o espaço, encostada a uma parede.

FRANCISCO entra a correr pelo lado esquerdo do edifício, sobe a um monte de pedras, e proclama para uma multidão Invisível.

FRANCISCO

VAMOS! Façamos para nós uma cidade
e uma torre cujo cimo atinja os
céus. Tornemos assim célebre o
nosso nome para que não sejamos
dispersos pela face da terra!

Francisco corre em direção ao fundo do espaço, saindo de foco. Sara desencosta-se da parede e começa a andar, enquanto tira um livro detrás das costas:

SARA

Mas o senhor desceu à terra para
ver a cidade e a torre que os
filhos do homem construíram.

Sara levanta a mão, e têm Francisco, desfocado, minúsculo na sua palma.

SARA

Eis que são um só povo, disse Ele,
e falam uma só língua;

Sara recomeça a andar pelo espaço, andando de um lado para o outro, olhando para o chão.

SARA (CONT)

Se começam assim nada os impedirá
no futuro de executarem todos os
seus empreendimentos.

Para durante alguns segundos, olha para Francisco perdido na distância.

SARA

Vamos: desçamos para lhes confundir
a linguagem, de sorte que já não se
compreendam uns aos outros!

CUT TO BLACK

Sara e Francisco estão sentados a uma mesa. Ela com um roupão azul, trinca uma maçã. Ele olha distraído para uma revista de lentes. Ouve-se o barulho de café. Em cima da mesa, um maço, um cinzeiro e isqueiro.

Sara olha em volta para o espaço, um pouco apreensiva. Fica o olhar em Francisco e estende-lhe a maçã.

SARA

Queres?

Francisco olha para Sara e sorri.

FRANCISCO

Não, obrigado.

Francisco coloca o catálogo de lentes em cima da mesa, entusiasticamente, enquanto aponta para uma das lentes. Olha para Sara.

FRANCISCO

Não é linda?

Francisco sorri para Sara. Esta debruça-se por cima do catálogo, um pouco constrangida.

SARA

É essa que queres?

Francisco olha para o catálogo.

FRANCISCO

1,4, 50 mm, zeiss...Não é isto que um homem deseja, no fundo?

Olha para Sara, que sorri ternamente, enquanto se encosta na cadeira.

SARA

Os homens adoram os seus brinquedos.

Francisco acende um cigarro, sorri levanta-se e sai.

O estúdio é um espaço amplo parcamente iluminado. Têm três paredes sóbrias, com um papel de parede gasto, a descascar, em tons pálidos e desmaiados. A parede da

(CONTINUED)

CONTINUED:

esquerda faz um "l" torto, onde estão apoiadas uma mesa de luz com material de fotografia em cima. Na parede mais distante do "l" três tinas metálicas de ampliação, com uma luz vermelha de segurança por cima, e no extremo direito da parede um ampliador. Esta divisão é claramente a mais arrumada e tratada.

Na parede do lado direito, uma poltrona coçada, com um candeeiro de pé alto que ilumina a divisão. Um leitor de cassetes antigo jaz no chão com um cinzeiro em cima, e a sua frente, uma pilha de cassetes espalhadas em profunda desordem.

A terceira parede, por trás das duas principais, permite perceber os contornos de uma cama de ferro coçada, um colchão, dois ou três cobertores no chão. do lado direito, um armário com roupa enrodilhada no seu interior.

Ao centro das três paredes encontra-se um tripé montado.

Francisco entra pela direita e percorre o espaço, com um olhar ausente, na direção da câmara em cima da mesa de luz. O cigarro pende-lhe da boca. Pega na câmara, dirige-se para o tripé e coloca a câmara. Olha a sua volta, e dirige-se para o leitor de cassetes. Põem-se de cócoras, escolhe uma cassette, e carrega no botão. O som do café pára.

CENA 2 (CONT.)

CAFÉ SIMULADO

INT.

O som do café pára. Sara está sozinha sentada à mesa, com a cabeça apoiada na mão com a maçã, enquanto olha sonhadora para o local onde Francisco se encontra.

SARA

Chico, já te agradeci o convite?

CENA 3 (CONT.)

ESTUDIO

INT.

Francisco apaga o cigarro no cinzeiro em cima do rádio.

FRANCISCO

(Distraído)
Huummmhuumm.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Francisco olha distraído em volta. O seu olhar fixa-se na máquina, levanta-se rapidamente, e dirige-se em direção às lentes em cima da mesa de luz. Quando Francisco cruza o tripé, Sara entra no espaço e dirige-se para este. Quando Francisco atinge as lentes, Sara detém-se junto ao tripé.

Francisco aproxima-se da máquina, e começa a trocar as lentes. Sara olha um pouco nervosa para o processo.

SARA

O que é que é suposto eu fazer?

Francisco não tira os olhos da tarefa em mãos. Pousa a lente num saco que pousa junto ao tripé.

FRANCISCO

Não te preocupes. Segue as minhas indicações, ok?

Sara olha para o espaço em frente ao estúdio. Um pouco receosa.

SARA

Sabes o que queres?

Francisco pára, olha atentamente para Sara, sorri e segura-a pelos ombros.

FRANCISCO

Com toda a certeza. Está tudo aqui dentro (aponta para a sua cabeça, depois para o peito de Sara.)

Sara sorri segue para o espaço de estúdio. Francisco fica sozinho junto ao tripé.

CENA 3A

BACKDROP

INT.

Sara entra num espaço fotográfico, com um backdrop enorme branco. Há luzes colocadas de ambos os lados. Deixa cair o roupão azul no chão branco, e olha expectante para Francisco. Morde um dedo, anda de um lado para o outro nervosa, tentando cobrir o corpo exposto envergonhada.

CENA 3 (CONT.)

ESTUDIO

INT.

Francisco olha para Sara.

(CONTINUED)

CONTINUED:

FRANCISCO

(Seguro)

Quero ver força Sara! Dá-me
determinação! Um pouco vulnerável,
mas obstinada!

CENA 3B

FOTO DO VÉU

INT.

No estúdio vemos uma reprodução da foto do Véu. Vemos Francisco olhar através do viewfinder. Com a cara escondida pela câmara:

FRANCISCO

Não é bem isso Sara.
Sara olha para a Francisco.

SARA

Como assim?

Francisco tira a cara detrás da máquina,

FRANCISCO

É demasiado bruto...Uma coisa mais
feminina, mais apelativa. Força mas
com um toque mais feminino.

CENA 3C

FOTO DA PRISÃO

INT.

Põe a cara outra vez atrás da máquina. Sara reproduz agora a foto da prisão.

FRANCISCO

Não, não. Continua demasiado duro!
Algo mais intimo. Usa mais o corpo!
Tira a cara de trás da máquina.

FRANCISCO

Algo mais sexy Sara.

CENA 3D

FOTO DA CASA DE BANHO

INT.

Francisco leva a mão à têmpora, enquanto olha para a imagem.

FRANCISCO

(murmurando)

Não, não é isso. (morde a mão).
Sara têm de ser sexy mas mais
atrevido...

(CONTINUED)

CONTINUED:

SARA

Como assim? Isto não é
suficientemente íntimo?

FRANCISCO

Claro, mas não é aquilo que estamos
à procura.

SARA

Não estou a perceber Chico.

Francisco sai de trás da máquina, vai em direção a Sara pega nela, coloca-lhe a mão esquerda apoiada sobre o lavatório. Pega na sua mão direita e fá-la segurar a toalha.

Desprende-lhe a toalha e esta cai sobre o seu corpo, apenas presa pela mão. Arqueia-lhe as costas. Sara têm uma expressão desconfortável e contrafeita. Francisco volta para trás da máquina.

CENA 3D.A

CLOSE UP DE SARA

INT.

FRANCISCO

Mais sensual Sara.

Sara tenta fazer uma pose mais sensual, mas nota-se o constrangimento.

FRANCISCO

Sexy Sara!

Tenta uma expressão mais sexy.

FRANCISCO

Sexualidade! Desejo!

A expressão de Sara vai modificando.

FRANCISCO

Mais porca PORRA!

Sara faz-lhe uma careta.

CENA 3E

FOTO DA MÁQUINA

INT.

Temos Sara atrás da câmara, envolta na toalha. O cenário do estúdio muda:

Têm três paredes cobertas em papel de parede bordot compadrões dourados. A parede da esquerda faz um "l"

(CONTINUED)

CONTINUED:

torto, onde está uma secretária, com uma máquina de escrever em cima. Na parede ao lado, um grande espelho oval, com fotografias penduradas a volta. Na parede do lado direito, uma poltrona impecável de couro, com um candeeiro ao lado com curvas, vermelho.

No chão estão duas colunas altas ligada a um gira-discos colocado em cima de uma pequena estante de madeira, com vinis por baixo impecavelmente ordenados.

A terceira parede, por trás das duas principais, permite perceber os contornos de uma cama de casal bem feita, com lençóis novos. Do lado direito, um armário fechado.

Francisco junto a um pano preto que cai e tapa a cena. Constrangido, vai ouvindo as indicações de Sara e tentando fazer algumas poses.

SARA

Mais masculino Francisco!

Francisco mostra-se relutante.

SARA

Mais Intimo! FORÇA! Mostra-me o que queres!

Francisco faz uma pose quase de culturista, ostentando o próprio corpo, e olhando em frente orgulhoso.

SARA

Não nada disso!

Sara entra na foto, e bate palmas. O pano cai, revelando uma máquina. Sara sai de enquadramento, e trás uma chave de fendas, que coloca nas mãos de Francisco. Pega-lhe no corpo e molda-o tentando reproduzir a foto que está na sua cabeça. Francisco olha para Sara, e severamente.

FRANCISCO

Mas não é nada disto que eu quero!

Sara sai disparada da foto. Francisco fica na posição e deixa cair a cabeça.

Sara e Francisco estão sentados novamente à mesa. Sara veste agora um roupão amarelo. Ambos olham para a frente desiludidos. Francisco está prostrado para a frente, com as mãos apoiadas nos joelhos e um cigarro de enrolar na mão.

Sara está apoiada na cadeira, com um braço por cima das costas desta com um cigarro na mão esquerda. Vão levando o cigarro à boca.

FRANCISCO

Não me parece que esteja a funcionar.

Sara dá uma passa no cigarro.

SARA

(Expirando o fumo)

...não.

Francisco, olha para Sara.

FRANCISCO

Sabes que isto é muito concreto.

SARA

Pois...mas é pornográfico?

FRANCISCO

(Apagando o cigarro no cinzeiro, e levantado-se, imitando sara.)

Não claro que não.

SARA

(deixando-se cair e assumindo a posição de Francisco.)

Então não sei o que queres...

Há um pequeno silêncio.

FRANCISCO

E tu? O que queres?

Sara levanta-se, apaga o cigarro, deixando Francisco sozinho na mesa. Francisco acompanha-a com o olhar.

CENA 5

LINHA DE VIDA DE SARA

INT.

Vemos uma parede coberta de fotos na forma de um losango curvilíneo. As fotos são de Sara, da sua infância, da sua adolescência, em adulta, etc.

Sara com a mãe e o pai.

Sara e mãe. A mãe sai

Sara em adolescente.

Sara como adulta.

Sara com o roupão azul e Francisco.

Sara, Francisco e Vasco. Vasco levanta-se, abraça Sara, Francisco e sai de cena. Sara e Francisco dão a mão.

Sara e Francisco mais velhos.

Sara velha.

Apenas as Fotos ficam na parede.

CENA 4 (CONT.)

CAFÉ DESTRUÍDO

INDF.

Sara entra em cena, pousa um maço enorme de fotos em cima da mesa. Francisco acompanha o movimento com o olhar, enquanto está debruçado sobre si próprio. Sara senta-se direita na cadeira, com o ombro por cima das costas da cadeira, e aponta para as fotos.

SARA

Aqui estou...

Sara acende um cigarro.

SARA

Eu...

Francisco olha para ela e levanta-se com rapidez.

CENA 6

LINHA DE VIDA DE FRANCISCO

INDF.

Vemos várias fotos na parede, organizadas como se fossem molduras retangulares. Dentro de cada moldura temos dos modelos, que Francisco vai fotografando. Um modelo com uma cerveja, um piloto, um modelo masculino, Sara, e uma velha a bordar.

CENA 4 (CONT.)

CAFÉ DESTRUÍDO

INDF.

Francisco entra em cena com um maço de fotos, e pouso-as ao lado de sara. Senta-se triunfalmente. Enquanto cruza os braços.

FRANCISCO

Tranquilo...Mas aqui também estou eu.

CENA 7 SALA DAS MÁQUINAS INDF.

Sara levanta-se e começa a andar pelo espaço, pega numa foto de uma torre de controlo, onde é possível ver um individuo de bigode a atender um telefone e a sorrir para a câmara.

Sara tira a foto da parede, e mostra-a a Francisco.

Sara entra na Sala de controlo, entre a passagem da porta, a sua roupa muda de forma a tornar-se como o homem na foto apresentada. Senta-se na cadeira, e abre o pórtilho. Brinca com um lápis, olha para um lado e para o outro, enquanto se reclinna na cadeira. De repente o telefone toca.

SARA P1

Carlos e Filho, oficina. Em que posso ajudar? Não, não, o Vasco está ocupado neste momento. Como assim?

Sara faz uma expressão atenta, e sorri.

SARA P1

Têm a certeza minha senhora? Não, não, deixe que eu aviso já!

Coloca a mão por cima do telefone, e grita para o infinito.

SARA P1

Vasco! Oh Vasco!

VASCO (O.C.)

Que queres caralho!?

SARA P1

Olha que a tua patroa ta no hospital!

(CONTINUED)

CONTINUED:

VASCO (O.C.)

Fodasse, esta merda não anda...é sério?

SARA P1

Arrebentaram-se-lhe as águas...Achas que é sério?

VASCO (O.C.)

Cobre por mim!

Sara leva a mão à cabeça como na foto e sorri. Um flash surge, sara tira o bigode, e olha para Francisco com a sobrancelha levantada.

CENA 8

POLITICO

INDF.

Francisco está num espaço negro onde apenas ele está iluminado.

FRANCISCO

Pois, muito bem, mas...

Francisco estala os dedos e aponta para a frente. As luzes caem em Francisco e o espaço atrás dele fica iluminado revelando um estrado, com um púlpito. O fundo revela um espaço degradado.

Aproximamo-nos desse espaço, abandonando Francisco. Francisco entra na imagem, de fato, cabelo lambido e uma postura muito hirta.

FRANCISCO

Portugueses! Sossegue-se a nação, hoje, dormirão descansados e sem receio, porque nós olhamos por vocês. A nação encara com um sorriso na cara a crise porque o país reconhece que viveu demasiado tempo acima das suas possibilidades, e está disposto a fazer os sacrifícios para se edificar novamente! Sou um de vós. Enganar-vos seria enganar-me. O País precisa de informação isenta, e connosco, pode dormir descansado.

Começa a arrastar-se um fotografo com as mãos ensanguentadas, máquina a arrastar-se no chão.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Trás algumas fotos na mão. Arrasta-se no pódio e entrega as fotos na mão de Francisco. Deixa escorregar as mãos pelo pano do pódio, deixando a impressão de uma mão sangrenta. Colapsa morto no chão e o seu corpo fica inerte aos pés do pódio.

FRANCISCO

Este bravo repórter é o exemplo
claro da força Portuguesa!
Incansável na busca pelas boas
novas do país.

Começa a ver as fotos ensanguentadas. Atira uma fora, outra fora. Segura uma foto de um homem a comer uma lata de atum, com as mangas arregaçadas num espaço quase vazio.

FRANCISCO

A força de um povo! Que se note
além fronteiras o sorriso na cara
dos Portugueses que orgulhosamente
olham para a frente.

Muda a foto, um pedinte a fumar um cigarro.

FRANCISCO

Apesar dos contratempos económicos,
os nossos cidadãos conseguem ter
capital para investir em alguns
luxos, o que só contradiz as
infâmia de decréscimo da qualidade
de vida.

Francisco continua a ver algumas fotos e atira-as para o chão para cima do corpo caído. Olha para a frente, bate com os pés aponta o dedo e o braço para o infinito e grita.

FRANCISCO

Cante-se o Hino!!!

Ouvimos o Hino da Alegria, de Beethoven.

CENA 9

CAFÉ ARENA

INDF.

Vemos as paredes do cercado de madeira da arena ao fundo. No chão terra batida. Vemos Sara, de roupão vermelho, a arrastar uma mesa com fotos em cima para o centro da arena.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Atira as fotos da mesa para o chão. No seu lugar coloca um jogo de xadrez, e um conta-relógio. Francisco senta-se no lugar contrário. Sara mexe o peão de abertura. Bate no relógio.

SARA

É subjetivo!

Sara bate no relógio.

FRANCISCO

Mas também é objetivo!

Francisco bate no relógio.

SARA

É estar na altura certa, no espaço certo!

Sara bate no relógio.

FRANCISCO

Ou fabricar tudo!

Francisco bate no relógio.

SARA

Tem que ter um propósito ou então não serve para nada!

Sara bate no relógio.

FRANCISCO

Publicidade é um propósito!

Francisco bate no relógio.

SARA

Não para um artista!

Sara bate no relógio.

Vemos a mesa. Francisco está em cheque mate. Francisco vira a mesa ao contrário. Sara tira o roupão e usa-o como capa.

Francisco investe.

CENA 9A

ARENA

INDF.

FRANCISCO

Contradizes-te! Não é legitimo
comer?

SARA

Não tens essas preocupações! És um
burguês!

Francisco investe outra vez contra a capa, Sara finta-o.
Francisco levanta-se, de cabelo despenteado.

FRANCISCO

E então? Têm que ser tudo solene?
Não pode ser só tomates,
inspiração?!

Francisco volta a investir. Sara finta-o outra vez.

SARA

Tem que ser pornográfico? Tem que
chocar?

FRANCISCO

Quem és tu para dizeres onde estão
as linhas?!

Francisco investe uma última vez e agarra a cintura de Sara,
puxa o seu corpo contra o dele.

CENA 9B

CAFÉ ARENA

INDF.

As luzes apagam-se e apenas um spotlight fica em cima de
ambos.

Estão vestidos de gala. Sara olha para Francisco e encosta a
cabeça no ombro dele.

SARA

É impossível não é?

FRANCISCO

Huumhuumm...

SARA

Será sempre assim não é?

FRANCISCO

Sempre foi...

(CONTINUED)

CONTINUED:

SARA

Então? Que fazemos?

FRANCISCO

Dançamos...

FIM

Apêndice B

Folha de Anotação

FOLHA DE ANOTAÇÃO

Titulo do filme: **Manifesto dos Danados**

Data: 31/01/2012 – Terça Feira

CENA	TAKE	TIMECODE IN	TIMECODE OUT	OBSERVAÇÕES
4 – Café destruído	Ensaio	00 / 02 / 56 / 04	00 / 08 / 15 / 08	Francisco cruza a perna direita, cigarro mão direita; Sara cigarro mão direita
4 – Café destruído	1	00 / 08 / 15 / 08	00 / 10 / 30 / 04	Sara com cotovelo no lado esq. da mesa. Francisco com as mãos juntas no início, cotovelo direito na mesa
4 – Café destruído	2	00 / 10 / 30 / 04	00 / 13 / 10 / 04	Sara acende 2º cigarro com a esquerda Francisco com as mãos separadas no início
4 – Café destruído	3	00 / 13 / 10 / 04	00 / 15 / 45 / 16	Sara empurrou fotos para o centro; Francisco com as mãos juntas no início, depois a mão esquerda caída; perna direita cruzada
4 – Café destruído	4	00 / 15 / 45 / 16	00 / 18 / 11 / 16	Sara põe fotos ao centro: caem várias; Francisco com as mãos juntas no início; Atira o resto das fotos de Sara ao chão.
4 – Café destruído	5	00 / 18 / 11 / 16	00 / 20 / 28 / 08	Sara acende 2º cigarro com as duas mãos. Fotos caem ao chão. Francisco com as mãos separadas no início, mão no queixo (fotos Sara),
4 – Café destruído M(édio)S(ara)	1	00 / 20 / 28 / 08	00 / 22 / 36 / 16	Sara apaga 1º cigarro com a mão direita; Fotos ficam ao centro frente: caem várias fotos
4 – Café destruído M.S.	2	00 / 22 / 36 / 16	00 / 24 / 58 / 20	Sara acende 2º cigarro com as duas mãos, Pousa 2º cigarro com a mão direita; Fotos não caem.
4 – Café destruído M.S.	3	00 / 24 / 58 / 20	00 / 27 / 11 / 20	Sara pousa as Fotos ao centro, ligeiramente para a esquerda.

4 – Café destruído	4	00 / 27 / 11 / 20	00 / 29 / 35 / 04	Sara acende cigarro com as duas mãos; Fotos ao centro.
4 – Café destruído M(édio)S(ara)2	1	00 / 29 / 35 / 04	00 / 30 / 46 / 04	Sara acende cigarro com as duas mãos; Francisco bate 3 vezes com o dedo nas fotos
4 – Café destruído C(ontra) P(icado) S(ara)	1	00 / 30 / 46 / 04	00 / 32 / 16 / 00	Sara cruza a perna direita; Acende cigarro com as duas mãos.
4 – Café destruído C.P.S2	1, 2 & 3	/ / /	/ / /	CORTA – Sombra da perche
4 – Café destruído C.P.S.2	4	00 / 36 / 56 / 08	00 / 38 / 26 / 16	
4 – Café destruído C.P.S.2	5	00 / 38 / 26 / 16	00 / 40 / 39 / 16	Fotos: monte um pouco + pequeno Sara demora 2 segundos extra; Passa o cigarro para a outra mão.
4 – Café destruído P(lano) S(ara)	1	00 / 40 / 39 / 16	00 / 42 / 32 / 00	Cena feita em loop 3 vezes. 3ª foi a melhor
4 – Café destruído P.S.	2	00 / 42 / 32 / 00	00 / 44 / 00 / 08	Cena feita em loop 2 vezes. 2ª foi a melhor
4 – Café destruído F(rontal) F(rancisco)	1	00 / 44 / 00 / 08	/ / /	CORTA – problema c/ a luz
4 – Café destruído F.F.	2	00 / 44 / 49 / 00	00 / 47 / 26 / 20	Francisco com mãos juntas no início; Mão no queixo; 3 toques com o dedo nas fotos; Fuma o 2º cigarro c/ 2 dedos.
4 – Café destruído F.F.	3	00 / 47 / 26 / 20	00 / 49 / 54 / 08	Francisco com mãos juntas no início; Fuma 1º cigarro “por dentro” da mão; 2 toques nas fotos. Mão esquerda em cima do joelho direito.

4 – Café destruído F.F.	4	00 / 49 / 54 / 08	00 / 52 / 37 / 04	Francisco fuma 1º cigarro com a mão “normal”; Mãos cruzadas à frente nas fotos de Sara. 2 toques nas fotos. Fuma 2º cigarro com 2 dedos.
4 – Café destruído F.F.	5	00 / 52 / 37 / 04	00 / 55 / 21 / 12	Francisco fuma 1º cigarro normal. Mãos cruzadas à frente nas fotos de Sara; 2 toques nas fotos; Fuma 2º cigarro com 2 dedos.
4 – Café destruído C(ontra) P(icado) F(ran)	1	00 / 55 / 21 / 12	00 / 58 / 04 / 04	Francisco com Mãos cruzadas à frente nas fotos Sara; Perna cruzada. 2 toques nas fotos. Fuma 2º cigarro com 2 dedos.
4 – Café destruído G(rande) P(lano) F(ran)	1	00 / 58 / 04 / 04	01 / 01 / 08 / 00	Francisco dá 2 toques nas fotos; Fuma o 2º cigarro com 2 dedos, mas “estranho” no início.
4 – Café destruído G.P.F.	2	01 / 01 / 08 / 00	01 / 03 / 49 / 08	Dá 2 toques nas fotos; Fuma 2º cigarro com 2 dedos.
3 C – Foto prisão	Ensaio	01 / 03 / 49 / 08	01 / 06 / 16 / 00	
3 C – Foto prisão	1	01 / 06 / 16 / 00	01 / 07 / 11 / 20	CORTA
3 C – Foto prisão	2	01 / 07 / 11 / 20	01 / 07 / 48 / 16	CORTA – erro texto
3 C – Foto prisão	3	01 / 07 / 48 / 16	01 / 08 / 30 / 16	O melhor.
3 – Estúdio P(lano) (G)eral	1	01 / 08 / 30 / 16	01 / 13 / 10 / 20	
3 – Estúdio P.G.	2	01 / 13 / 10 / 20	01 / 18 / 21 / 16	Sara parou perto do tripé e depois afastou-se; Francisco pega no cigarro com a mão direita ao atravessar o estúdio; Ao dar indicações, solta a mão esquerda. no início; no fim: mão direita na boca e esquerda no bolso.

3 – Estúdio P(lano) C(onjunto) E(nviezado)	1	01 / 18 / 41 / 12	01 / 20 / 15 / 20	
3 – Estúdio P.C.E.	2	01 / 20 / 21 / 08	01 / 23 / 54 / 04	Francisco com mão esquerda sempre na máquina, Mão direita faz gestos; “Estavas-me a enganar”: repetiu erro; no fim: mão direita na boca e esquerda no bolso; “mais corpo, porra” braços abertos.
3 – Estúdio P(lano) J(ota)	1	01 / 23 / 54 / 04	01 / 28 / 09 / 04	Francisco põe cigarro na boca até meio do percurso, pega com a mão direita; Pára longe da cadeira (mexeram no cenário); Mão esquerda solta no início das “indicações”; pernas + arqueadas; Final: mão na boca, baixa e depois põe outra vez.
3 – Estúdio P.J.	2	01 / 28 / 09 / 04	01 / 32 / 22 / 08	Francisco com cigarro na boca até um metro da mesa; Olha para trás no “não te preocupes”; Indicações: mão esquerda solta no início, Mão direita a fazer gestos e pernas ao contrário no início das falas; Fim: mão direita na boca, esquerda FORA do bolso. Mãos nos joelhos.
3 – Estúdio P(lano) M(edio)	1	01 / 32 / 47 / 00	01 / 33 / 52 / 16	
3 – Estúdio P.M.	2	01 / 33 / 52 / 16	01 / 34 / 34 / 08	Melhor.
3 – Estúdio C(lose)U(p) F(rancisco)	1	01 / 34 / 34 / 08	01 / 36 / 02 / 12	Francisco nas indicações: tira a mão esquerda coloca-a no joelho: quase toda a 1ª parte.
3 – Estúdio G(eral) R(ádio)	1	01 / 36 / 02 / 12	01 / 37 / 08 / 00	
3 – Estúdio G.R.	2	01 / 37 / 08 / 00	01 / 38 / 10 / 12	O melhor.
3 – Estúdio M(édio) R(ádio)	1	01 / 38 / 10 / 12	01 / 38 / 57 / 08	Francisco não pegou em nenhuma caixa.

3 – Estúdio M.R.	2	01 / 38 / 57 / 08	01 / 39 / 43 / 16	Francisco não pousou cigarro antes de trocar cassetes.
3 – Estúdio M.R.	3	01 / 39 / 43 / 16	01 / 40 / 30 / 16	O melhor.
3 – Estúdio C(lose) U(p) K7 (cassete)	1 & 2	01 / 40 / 30 / 16	01 / 41 / 56 / 16	
3 – Estúdio C.U.K7	3	01 / 41 / 56 / 16	01 / 43 / 28 / 12	
3 – Estúdio C.U.K7	4	01 / 43 / 28 / 12	01 / 44 / 08 / 00	
3 – Estúdio C.U.K7	5	01 / 44 / 08 / 00	01 / 45 / 40 / 12	Top.

FOLHA DE ANOTAÇÃO

Titulo do filme: **Manifesto dos Danados**

Data: 01/02/2012 – Segunda Feira

CENA	TAKE	TIMECODE IN	TIMECODE OUT	OBSERVAÇÕES
9B – Dança P(lano) S(teady) M(édio)	1	01 / 45 / 40 / 12	01 / 47 / 18 / 04	Francisco com as duas mãos na cinta, Direita centrada na valsa. Braço direito na anca de Sara mão esquerda dada com o braço esticado. Sara duas mãos nos ombros de Francisco; Cabeça encostada no ombro direito de Francisco
9B – Dança P.S.M.	2	01 / 47 / 18 / 04	01 / 48 / 29 / 00	Sara com mão e braço esquerdo apoiado no ombro de Francisco; Valsa: Sara e Francisco braços afastados.
9B – Dança P.S.M.	3	01 / 48 / 29 / 00	01 / 50 / 08 / 12	Sara com mão esquerda invertida, apoiada no ombro de Francisco; Valsa – Braços afastados, mãos pousadas.
9B – Dança P.S.M.	4	01 / 50 / 08 / 12	01 / 51 / 33 / 00	Valsa – Sara mão no antebraço, um pouco levantada.
9B – Dança P.S.M.	5	01 / 51 / 33 / 00	01 / 53 / 53 / 20	Valsa – Sara mão esquerda esticada.
9B – Dança P(lano) S(teady) S(ara)	1	01 / 53 / 53 / 20	01 / 54 / 57 / 16	
9B – Dança P.S.S.	2	01 / 54 / 57 / 16	01 / 57 / 02 / 04	
9B – Dança P.S.S.	3	01 / 57 / 02 / 04	01 / 58 / 20 / 12	
9B – Dança P.S.S.	4	01 / 58 / 20 / 12	01 / 59 / 44 / 16	
9B – Dança P.S.S.	5	01 / 59 / 44 / 16	02 / 01 / 05 / 20	Bom

9B – Dança P.S.S.	6	02 / 01 / 05 / 20	02/ 03 / 01 / 00	O melhor!
9B – Dança P(lano) S(teady) F(rancisco)	1	02 / 03 / 01 / 00	02 / 04 / 33 / 04	Não se decidiu o melhor para este plano.
9B – Dança P.S.F.	2	02 / 04 / 33 / 04	02 / 05 / 45 / 08	
9B – Dança P.S.F.	3	02 / 05 / 45 / 08	02 / 07 / 21 / 16	
9B – Dança P.S.F.	4	02 / 07 / 21 / 16	02 / 08 / 26 / 08	Take incompleto Bom final.
9B – Dança P(lano) S(teady) A(proximado)	1	02 / 08 / 26 / 08	02 / 10 / 39 / 00	Não foi escolhido o melhor plano.
9B – Dança P.S.A.	2	02 / 10 / 39 / 00	02 / 11 / 32 / 20	CORTA
9B – Dança P.S.A.	3	02/ 11 / 32 / 20	02 / 13 / 11 / 16	
9B – Dança P(lano) G(eral)	1	02 / 13 / 11 / 16	/ / /	CORTA
9B – Dança P.G.	2	02 / 14 / 01 / 04	02/ 15 / 41 / 00	O melhor
9B – Dança Grua	1	02 / 15 / 41 / 00	/ / /	CORTA
9B – Dança Grua	2	02 / 16 / 30 / 00	02 / 18 / 44 / 00	O melhor
3C – Foto Véu	1	02 / 18 / 44 / 00	02 / 20 / 26 / 00	Sara com mão direita ao nível do cabelo, mão esquerda 2 cm acima da linha do peito.
3C – Foto Véu (centro)	1	02 / 20 / 26 / 00	02 / 20 / 31 / 00	
3E – Foto F(rancisco) G(eral)	1	02 / 22 / 19 / 00	02 / 23 / 26 / 16	Francisco cinto caído Sara dá o ferro 1º na direita, depois na esquerda
3E – Foto F.G.	2	02 / 23 / 38 / 00	02 / 25 / 51 / 04	

3E – Foto F.G.	3	02 / 25 / 51 / 04	02 / 27 / 06 / 16	
3E – Foto F.G.	4	02 / 27 / 06 / 16	02 / 28 / 17 / 08	O melhor
3E – Foto F(rancisco) M(édio)	1	02 / 28 / 17 / 08	02 / 29 / 09 / 20	Não ficou definido qual o melhor take.
3E – Foto F.M.	2	02 / 29 / 09 / 20	02 / 29 / 52 / 16	
3A - Backdrop	1	02 / 29 / 52 / 16	02 / 31 / 23 / 04	Sara entra pela esquerda.
3A - Backdrop	2	02 / 31 / 23 / 04	02 / 33 / 10 / 08	Bom
3A - Backdrop	3	02 / 33 / 10 / 08	02 / 34 / 26 / 12	Ruído de fora
3A - Backdrop	4	02 / 34 / 26 / 12	02 / 34 / 59 / 08	Não utilizar: faltou foco.
3A - Backdrop	5	02 / 34 / 59 / 08	02 / 36 / 00 / 16	Bom take. Bom som
3D – W.C. F(oto)	1	02 / 37 / 12 / 04	02 / 38 / 02 / 16	Francisco mão esquerda em cima do balcão; Cócoras para puxar perna direita de Sara. Levanta-se e arqueia a anca. Vira a cara de Sara para a esquerda com a mão esquerda.
3D – W.C.F.	2	02 / 38 / 02 / 16	02 / 38 / 54 / 00	Mau take
3D – W.C.F.	3	02 / 38 / 54 / 00	02 / 40 / 12 / 12	
3D – W.C.F.	4	02 / 40 / 12 / 12	02 / 41 / 07 / 20	Sara “Não estou a perceber nada Chico”: depois da deixa, baixa os braços.
3D – W.C.F.	5	02 / 41 / 07 / 20	02 / 42 / 40 / 00	Francisco puxa a cara de Sara com 2 dedos. Sobe com a mão direita nas costas de Sara. BOM take
3D – W.C. M(édio)	1	02 / 42 / 40 / 00	02 / 43 / 37 / 00	

3D – W.C.M.	2	02 / 43 / 37 / 00	02 / 44 / 42 / 16	Francisco vira a cara ao mesmo tempo de Sara.
3D – W.C. G(eral)	1	02 / 44 / 42 / 16	02 / 46 / 11 / 16	Francisco gagueja “Claro mas não é isso”; Parede de vidro arrastada para trás.
3D – W.C.G.	2	02 / 46 / 11 / 16	02 / 47 / 21 / 12	Ótimo
3D – W.C 2 C(lose) U(p)	1	02 / 47 / 21 / 12	02 / 48 / 19 / 12	“Mais sensual”: Sara Levanta cabeça; “Mais sexy”: Sara baixa a cabeça; “Sexualidade, desejo”: Sara trinca lábio; “Mais porca, porra!”: Sara mostra o dedo médio.
3D – W.C. 2 C.U.	2	02 / 48 / 19 / 12	02 / 50 / 26 / 04	2 takes – 2º foi o melhor

FOLHA DE ANOTAÇÃO

Título do filme: **Manifesto dos Danados**

Data: 02/02/2012 – Quinta-feira

CENA	TAKE	TIMECODE IN	TIMECODE OUT	OBSERVAÇÕES
Cena 7 - Oficina		/ / /	/ / /	CANCELADOS. FICHEIROS CORROMPIDOS.
Planos de Sara de Roupão amarelo		/ / /	/ / /	PLANOS DE MECÂNICO NÃO PODEM SER: BONÉ É DIFERENTE.
7 – Oficina P(lano) D(olly)	1	02 / 57 / 58 / 20	/ / /	CORTA
7 – Oficina P.D.	2	02 / 58 / 28 / 00	/ / /	CORTA
7 – Oficina P.D.	3	02 / 58 / 55 / 12	/ / /	CORTA
7 – Oficina P.D.	4	02 / 59 / 43 / 08	/ / /	CORTA – Sara virou foto ao contrário
7 – Oficina P.D.	5	03 / 00 / 43 / 16	03 / 01 / 55 / 20	Cruza perna esquerda em cima da direita. Pousa moldura com a mão esquerda.
3.1 – Quarto Sara P(lano) G(eral)	1	03 / 09 / 49 / 00	03 / 10 / 37 / 08	Má saída de plano
3.1 – Quarto Sara P.G.	2	03 / 10 / 37 / 08	03 / 11 / 41 / 20	
3.1 – Quarto Sara P.G.	3	03 / 11 / 41 / 20	03 / 12 / 39 / 04	Guilherme: “Jeitosinho”
3.1 – Quarto Sara P.G.	4	03 / 12 / 39 / 04	03 / 13 / 24 / 04	
3.1 – Quarto Sara P.M(édio)	1	03 / 13 / 24 / 04	03 / 14 / 50 / 08	Mais ou menos
3.1 – Quarto Sara P.M.	2	03 / 14 / 50 / 08	03 / 15 / 37 / 12	Bom

3.1 – Quarto Sara P.M.	3	03 / 15 / 37 / 12	03 / 16 / 24 / 08	Guilherme: “Não gostei”
3.1 – Quarto Sara P.M.	4	03 / 16 / 24 / 08	03 / 17 / 12 / 08	Bom. Menos irónico, mais bruto.
3.1 – Quarto Sara P.M.	5	03 / 17 / 12 / 08	03/ 17/ 59 / 20	Muito bom

FOLHA DE ANOTAÇÃO

Titulo do filme: **Manifesto dos Danados**

Data: 03/02/2012 – Sexta-Feira

CENA	TAKE	TIMECODE IN	TIMECODE OUT	OBSERVAÇÕES
8 – Discurso P(lano) D(olly) E(stático)	1	03 / 17 / 59 / 20	03 / 18 / 28 / 16	Francisco estalido de dedos com a mão direita.
8 – Discurso P.D.E.	2	03 / 18 / 28 / 16	03 / 18 / 51 / 08	
8 – Discurso P.D.E.	3	03 / 18 / 51 / 08	03 / 19 / 44 / 04	O melhor.
8 – Discurso P.D.E.	4	03 / 19 / 44 / 04	03 / 20 / 16 / 12	Muito bom
8 – Discurso P.D.E.	5	03 / 20 / 16 / 12	03 / 20 / 41 / 12	Versão do Salvador - Interpretação
8 – Discurso P(lano) D(olly)	Ensaio	03 / 20 / 41 / 12	03 / 23 / 52 / 00	
8 – Discurso P.D.	1	03 / 23 / 52 / 00	/ / /	CORTA
8 – Discurso P.D.	2	03 / 23 / 52 / 20	03 / 27 / 10 / 20	Aperta botão no 3º degrau. “Enganar-me”: entra o Jota. Segura fotos com a esquerda. Depois direita e mostra. Atira 3 fotos para trás. Jota: estende fotos com mão esquerda.
8 – Discurso P.D.	3	03 / 27 / 10 / 20	03 / 30 / 41 / 16	Francisco olha de lado para Jota, que se aproxima. Bate com fotos antes de as mostrar. Mãos variam no início; 5 segundos de pausa antes de “Cante-se o hino”. Favorito do Jota.
8 – Discurso P.D.	4	03 / 30 / 41 / 16	/ / /	CORTA

8 – Discurso P.D.	5	03 / 31 / 53 / 04	03 / 35 / 44 / 20	Viu as horas no início.Tosse e tapa boca com mão direita; Jota subiu 2 segundos + cedo. Francisco atira uma foto atrás antes de “cante-se o hino” Take favorito do *Som. <i>Máscara para o brilho da parede</i>
8 – Discurso P(lano) M(édio)	1	03 / 36 / 22 / 20	03 / 40 / 00 / 16	Tosse e vê horas; Foto da frente: negrão mendigo; Mais tempo a atirar as fotos; 2ª foto: bate com as fotos antes.
8 – Discurso P(lano) C(ontra) P(icado)	1	03 / 40 / 11 / 16	03 / 43 / 40 / 06	Não de definiu qual o melhor take 1ª foto:expansivo. Foto da frente: amarela; Lança uma foto no fim.
8 – Discurso P.C.P	2	03 / 43 / 40 / 06	03 / 46 / 41 / 20	Tosse e vê as horas; Foto da frente: negrão mendigo; “Capital”: dedo indicador levantado
5 – Vida Sara7	1	03 / 48 / 30 / 20	03 / 49 / 50 / 16	Estáticos: iguais em todos os takes.
5 – Vida Sara7	2	03 / 49 / 50 / 16	03 / 50 / 44 / 20	
5 – Vida Sara7	3	03 / 50 / 44 / 20	03 / 51 / 34 / 00	
5 – Vida Sara7	4	03 / 51 / 34 / 00	03 / 52 / 33 / 00	Melhor!
5 – Vida Sara9	1	03 / 52 / 33 / 00	03 / 53 / 34 / 16	
5 – Vida Sara8	1	03 / 53 / 34 / 16	03 / 54 / 24 / 16	
5 – Vida Sara2	1	03 / 54 / 24 / 16	/ / /	CORTA
5 – Vida Sara2	2	03 / 54 / 48 / 20	03 / 55 / 30 / 20	
5 – Vida Sara2	3	03 / 55 / 30 / 20	/ / /	CORTA
5 – Vida Sara2	4	03 / 55 / 58 / 00	03 / 56 / 45 / 08	Sombra do lado esquerdo da miúda
5 – Vida Sara2	5	03 / 56 / 45 / 08	03 / 57 / 28 / 04	

5 – Vida Sara2	6	03 / 57 / 28 / 04	03 / 58 / 03 / 00	Mãe está mais afastada
5 – Vida Sara2	7	03 / 58 / 03 / 00	03 / 58 / 47 / 12	Cabelo da miúda para a frente.
5 – Vida Sara2	8	03 / 58 / 47 / 12	03 / 59 / 32 / 04	Miúda: “Puxo” esquerda para a frente
*5 – Vida Sara2	9	04 / 02 / 01 / 04	04 / 02 / 41 / 08	Take favorito de todos! **saltou no tempo” – foi gravado depois
5 – Vida Sara1	1	03 / 59 / 59 / 04	04 / 01 / 07 / 00	
5 – Vida Sara1	2	04 / 01 / 07 / 00	04 / 02 / 01 / 04	Fortes: “É o melhor!”
5 – Vida Sara3	1	04 / 02 / 41 / 08	04 / 03 / 14 / 20	Sara argola lado direito; 2 mãos no bolso. Pés para dentro, pé esquerdo semi-levantado.
5 – Vida Sara3	2	04 / 03 / 14 / 20	04 / 03 / 47 / 04	Foco melhor.
5 – Vida Sara4	1	04 / 03 / 47 / 04	04 / 04 / 24 / 08	Único e bom.
5 – Vida Sara5	1	04 / 04 / 24 / 08	04 / 05 / 02 / 16	
5 – Vida Sara6	1	04 / 05 / 02 / 16	04 / 05 / 53 / 08	Não se definiu qual o melhor take
5 – Vida Sara6	2	04 / 05 / 53 / 08	04 / 06 / 41 / 16	
6 – Vida Chico1	1	04 / 07 / 41 / 20	04 / 08 / 32 / 12	Nota: a Cada plano da Vida Chico, o a luz mudou. -> Fortes avisou. Catarina e Branquinho mantiveram as posições
6 – Vida Chico1	2	04 / 08 / 32 / 12	04 / 09 / 12 / 08	Melhor
6 – Vida Chico2	1	04 / 09 / 12 / 08	04 / 09 / 44 / 09	
6 – Vida Chico2	2	04 / 09 / 44 / 09	04 / 10 / 32 / 08	O Melhor!
6 – Vida Chico3	1	04 / 10 / 32 / 08	04 / 11 / 24 / 16	Não se definiu qual o melhor take.

6 – Vida Chico3	2	04 / 11 / 24 / 16	04 / 11 / 59 / 08	
6 – Vida Chico3	3	04 / 11 / 59 / 08	04 / 12 / 35 / 12	
6 – Vida Chico4	1	04 / 12 / 35 / 12	/ / /	CORTA Não se decidiu o melhor take.
6 – Vida Chico4	2	04 / 13 / 03 / 16	/ / /	CORTA
6 – Vida Chico4	3	04 / 13 / 26 / 04	04 / 14 / 06 / 20	
6 – Vida Chico4	4	04 / 14 / 06 / 20	04 / 14 / 45 / 00	
6 – Vida Chico4	5	04 / 14 / 45 / 00	04 / 15 / 29 / 20	
6 – Vida Chico5	1	04 / 15 / 29 / 20	/ / /	CORTA
6 – Vida Chico5	2	04 / 15 / 53 / 16	04 / 16 / 22 / 12	

FOLHA DE ANOTAÇÃO

Titulo do filme: **Manifesto dos Danados**

Data: 04/02/2012 – Sábado

CENA	TAKE	TIMECODE IN	TIMECODE OUT	OBSERVAÇÕES
1 – Armazém P(lano) A(mericano)	1	04 / 17 / 13 / 16	/ / /	CORTA
1 – Armazém P.A.	2	04 / 17 / 38 / 16	/ / /	CORTA
1 – Armazém P.A.	3	04 / 18 / 26 / 04	04 / 19 / 34 / 20	Corta, mas ficou bem
1 – Armazém P.A.	4	04 / 19 / 34 / 20	/ / /	CORTA
1 – Armazém P.A.	5	04 / 19 / 59 / 16	04 / 21 / 08 / 04	Melhor!
1 – Armazém P(lano) D(olly)2	1	04 / 21 / 08 / 04	/ / /	CORTA Sara perna direita encostada na parede
1 – Armazém P.D.2	2	04 / 21 / 27 / 12	04 / 22 / 28 / 04	Livro atrás da parede. Pega livro com esquerda; Fecha livro com a direita e sai com o livro na direita
1 – Armazém P.D.2	3	04 / 22 / 28 / 04	04 / 23 / 44 / 04	
1 – Armazém P.D.2	4	04 / 23 / 44 / 04	04 / 24 / 54 / 16	
1 – Armazém P.D.2	5	04 / 24 / 54 / 16	04 / 26 / 23 / 16	Jota gostou. Guiomar gostou do movimento. Sara gostou das pedras.
1 – Armazém P.D.2	6	04 / 26 / 23 / 16	04 / 27 / 42 / 04	Jota e Sara gostaram + deste. O Fortes também
1 – Armazém P.D.2	7	04 / 27 / 42 / 04	04 / 28 / 58 / 12	Jota: “Representação tá TOP”

1 – Armazém P.D.2	8	04 / 28 / 58 / 12	04 / 30 / 17 / 04	Jota: “Este foi perfeito”
1 – Armazém P(lano) M(édio)	1	04 / 30 / 17 / 04	04 / 30 / 55 / 20	Livro na mão esquerda, indicador a apoiar
1 – Armazém P.M.	2	04 / 30 / 55 / 20	04 / 31 / 52 / 20	Cortou mas repetiu-se sem parar de rodar.
1 – Armazém P.M.	3	04 / 31 / 52 / 20	04 / 32 / 22 / 20	
1 – Armazém P.M.	4	04 / 32 / 22 / 20	04 / 33 / 03 / 12	Com entrada da Sara
1 – Armazém P.M.	5	04 / 33 / 03 / 12	04 / 33 / 36 / 12	Preferido do Jota
1 – Armazém P(lano) D(olly)1	1	04 / 33 / 38 / 16	04 / 34 / 17 / 04	Perna esquerda à frente; “Vamos” 2 vezes; Sobe ao monte atrás com esquerda.
1 – Armazém P.D.1	2	04 / 34 / 17 / 04	04 / 35 / 26 / 08	Salto inicial: ficou um pouco + acima. “Vamos” 2 vezes. Sobe monte com a Direita
1 – Armazém P.D.1	3	04 / 35 / 50 / 00	04 / 36 / 45 / 16	“Vamos” 2 vezes; Sobe monte com a esquerda; Som: “Perfeito”
1 – Armazém P.D.1	4	04 / 36 / 45 / 16	04 / 37 / 29 / 08	Rodou para trás pela direita; Subiu monte com a esquerda.
1 – Armazém P.D.1	5	04 / 37 / 29 / 08	04 / 38 / 54 / 00	“Vamos” 2 vezes; Três passos atrás e rodou pela direita; Subiu monte com a direita; Favorito do Jota.
1 – Armazém P(lano) G(eral)	1	04 / 38 / 54 / 00	/ / /	CORTA
1 – Armazém P.G.	2	04 / 39 / 21 / 04	04 / 41 / 03 / 20	Francisco parou com a direita à frente; 3 Passos atrás e roda para a esquerda; Subiu monte com a esquerda.
1 – Armazém P.G.	3	04 / 41 / 03 / 20	04 / 42 / 42 / 08	Francisco rodou pela esquerda; Jota gostou mais

1 – Armazém P(lano) G(eral) B(aixo)	1&2	04 / 42 / 44 / 20	04 / 44 / 53 / 00	Francisco com perna direita à frente; 2 Passos atrás e roda pela esquerda; Subiu monte com a direita; 2º take: boa saída dos actores.
1 – Armazém P.G.B.	3	04 / 44 / 53 / 00	04 / 46 / 43 / 08	Francisco com perna direita à frente; 2 passos atrás e roda pela esquerda; Subiu monte com a esquerda Fortes: “Best one!”
2 – 1º Café Master	1	04 / 47 / 00 / 08	04 / 48 / 24 / 20	
2 – 1º Café Master	2	04 / 48 / 24 / 20	04 / 49 / 51 / 20	Francisco coçou o nariz; Sara trocou mãos ao encostar
2 – 1º Café Master	3	04 / 49 / 51 / 20	04 / 51 / 12 / 12	Francisco “Zeiss”: sinal com a mão tipo ‘impec!’; Maça: diferente; Zippo: 3 vezes.
2 – 1º Café P. E(nviezado) S(ara)	1	04 / 51 / 38 / 20	04 / 53 / 06 / 12	
2 – 1º Café P.E.S.	2	04 / 53 / 06 / 12	04 / 54 / 27 / 12	Maça com um pouco de baton.
2 – 1º Café P. F(rontal) F(rancisco)	1	04 / 54 / 27 / 12	04 / 55 / 42 / 00	
2 – 1º Café P.F.F.	2	04 / 55 / 42 / 00	04 / 57 / 05 / 20	“Zeiss”: sinal com a mão; Jota’s quote: “Delicioso”
2 – Café P. E(nviezado) F(rancisco)	1	04 / 57 / 05 / 20	/ / /	CORTA
2 – Café P.E.F.	2	04 / 58 / 22 / 08	04 / 59 / 48 / 16	Francisco mão ao peito no início; “Zeiss”: mãos espalmadas; Zippo: à primeira.
2 – Café P.E.F.	3	04 / 59 / 48 / 16	05 / 01 / 45 / 12	“Zeiss”: mão direita “esticada”; Zippo: duas vezes.

2 – Café P. A(fastado) S(aída)	1	05 / 01 / 45 / 12	/ / /	CORTA. Não se definiu melhor take.
2 – Café P.A.S.	2	05 / 02 / 12 / 12	05 / 03 / 07 / 20	Zippo: à primeira; Saiu seguindo em frente.
2 – Café P.A.S.	3	05 / 03 / 07 / 20	05 / 04 / 18 / 20	Zippo: à primeira

FOLHA DE ANOTAÇÃO

Titulo do filme: **Manifesto dos Danados**

Data: 05/02/2012 – Domingo

CENA	TAKE	TIMECODE IN	TIMECODE OUT	OBSERVAÇÕES
9 – Xadrez P. G(eral)	Ensaio	05 / 04 / 48 / 08	/ / /	CORTA. Sara arrasta a mesa: plano inicial; Mangas arregaçadas.
9 – Xadrez P.G.	1	05 / 07 / 19 / 16	05 / 07 / 55 / 20	
9 – Xadrez P.G.	2	05 / 07 / 55 / 20	05 / 08 / 41 / 00	Mesa oscilou
9 – Xadrez P.G.2	1	05 / 08 / 41 / 00	/ / /	CORTA
9 – Xadrez P.G.2	2	05 / 09 / 32 / 12	05 / 10 / 43 / 04	CORTA
9 – Xadrez P.G.2	3	05 / 10 / 43 / 04	/ / /	CORTA
9 – Xadrez P.G.2	4	05 / 11 / 57 / 04	05 / 13 / 18 / 20	Sara levanta-se e roda pela esquerda.
9 – Xadrez P.G.2	5	05 / 13 / 18 / 20	/ / /	CORTA
9 – Xadrez P.G.2	6	05 / 14 / 46 / 00	05 / 16 / 20 / 04	Barulho estranho a meio do take. Relógio caiu. Muito Violento!
9 – Xadrez P.G.2	7	05 / 16 / 20 / 04	05 / 17 / 48 / 12	O melhor! Francisco pernas ligeiramente abertas; Mão direita pousada entre as pernas no início; Sara sai e roda pela esquerda.

9 – Xadrez P. G(eral) A(proximado)	1	05 / 17 / 48 / 12	05 / 19 / 16 / 16	Francisco chapada no tabuleiro com a mão direita.
9 – Xadrez C(lose) U(p) M(esa)	1	05 / 19 / 16 / 16	05 / 20 / 54 / 04	
9 – Xadrez P. M(édio) S(ara)	1	05 / 20 / 54 / 04	/ / /	CORTA
9 – Xadrez P.M.S.	2	05 / 21 / 33 / 08	05 / 23 / 21 / 20	
9 – Xadrez P.M.S.	3	05 / 23 / 21 / 20	05 / 24 / 53 / 16	Sara apanha a rainha caída (a meio); Pausa ao fim da 2ª volta; Francisco “Porra” a chegar ao final.
9 – Xadrez P.M.S.	4	05 / 24 / 53 / 16	05 / 26 / 41 / 00	Começam cena aos: 05:25:37:00; Francisco “Aaaahrgh!”:Torres Final; Duplo toque a lançar tabuleiro ao chão.
9 – Xadrez P. M(édio) F(rancisco)	1	05 / 26 / 41 / 00	/ / /	CORTA
9 – Xadrez P.M.F.	2	05 / 27 / 39 / 16	05 / 28 / 55 / 12	Best. P.S: Não tem filtros.
9 – Xadrez O(ver) T(he) S(houlder) S(ara)	1	05 / 28 / 55 / 12	/ / /	CORTA
9 – Xadrez O.T.S.S.	2	05 / 30 / 09 / 20	/ / /	CORTA
9 – Xadrez O.T.S.S.	3	05 / 30 / 58 / 12	/ / /	CORTA
9 – Xadrez O.T.S.S.	4	05 / 32 / 08 / 20	05 / 33 / 37 / 00	Tabuleiro cai à primeira.
9 – Xadrez O(ver) T(he) S(houlder) F(rancisco)	1	05 / 33 / 37 / 00	05 / 34 / 02 / 12	“Mau tilt”
9 – Xadrez O.T.S.F.	2	05 / 34 / 02 / 12	05 / 34 / 50 / 00	Francisco magoa-se “Mau tilt”

9 – Xadrez O.T.S.F.	3	05 / 34 / 50 / 00	05 / 35 / 17 / 16	“reflector”
9 – Xadrez O.T.S.F.	4	05 / 35 / 17 / 16	05 / 36 / 43 / 04	
9 – Xadrez O.T.S.F.	5	05 / 36 / 43 / 04	05 / 37 / 52 / 08	Guilhas’ quote: “Fantástico Salvador!”
9 – Xadrez O.T.S.F.	6	05 / 37 / 52 / 08	05 / 39 / 10 / 12	Branca
9 – Xadrez O.T.S.F.	7	05 / 39 / 10 / 12	/ / /	CORTA
9 – Xadrez O.T.S.F.	8	05 / indefinido	05 / 42 / 22 / 00	Branca! Bom movimento tilt
9 – Xadrez O.T.S.F.	9	05 / 42 / 22 / 00	05 / 43 / 49 / 20	Bom
9 – Xadrez O.T.S.F.	10	05 / 43 / 49 / 20	05 / 45 / 40 / 08	Salvador engasga-se; Excelente
9 – Xadrez Final	1	05 / 45 / 40 / 08	05 / 47 / 48 / 20	Bonzito
9 – Xadrez Final	2	05 / 47 / 48 / 20	05 / 49 / 10 / 00	Partiu mesa
9 – Xadrez Final	3	05 / 49 / 10 / 00	05 / 49 / 30 / 04	Não usar
9 – Xadrez Final	4	05 / 49 / 30 / 04	05 / 49 / 56 / 08	“Brutal!”
9A – Tourada S(teady) F(rancisco)	1	05 / 53 / 36 / 00	05 / 54 / 49 / 12	Erro Steady
9A – Tourada S.F.	2	05 / 54 / 49 / 12	05 / 55 / 43 / 00	Branca
9A – Tourada S.F.	3	05 / 55 / 43 / 00	05 / 57 / 27 / 12	“Mau final”
9A – Tourada S.F.	4	05 / 57 / 27 / 12	05 / 58 / 27 / 00	Francisco tropeça
9A – Tourada S.F.	5	05 / 58 / 27 / 00	05 / 59 / 42 / 00	Má Steady;

				Boa Representação.
9A – Tourada S.F.	6	05 / 59 / 42 / 00	06 / 00 / 43 / 04	Mau final
9A – Tourada S.F.	7	06 / 00 / 43 / 04	/ / /	CORTA
9A – Tourada S.F.	8	indefinido	indefinido	
9A – Tourada S.F.	9	indefinido	06 / 02 / 56 / 12	Mau steady
9A – Tourada S.F.	10	06 / 02 / 56 / 12	/ / /	CORTA
9A – Tourada S.F.	11	indefinido	06 / 04 / 20 / 00	“Ficou!”
9A – Tourada S(eady) S(ara)	1	06 / 04 / 20 / 00	06 / 05 / 13 / 00	Sara passa 1º roupão por baixo.
9A – Tourada S.S.	2	06 / 05 / 13 / 00	06 / 06 / 06 / 04	Bom take. Mau final
9A – Tourada S.S.	3	06 / 06 / 06 / 04	06 / 07 / 10 / 16	“Ótimo”
9A – Tourada S(eady) M(édio) F(rancisco)	1	06 / 07 / 10 / 16	06 / 08 / 00 / 16	Não se definiu qual o melhor take. +/-
9A – Tourada S.M.F.	2	06 / 08 / 00 / 16	06 / 08 / 57 / 16	+/-
9A – Tourada P. G(eral)	1	06 / 08 / 57 / 16	/ / /	CORTA – Sombra Perche
9A – Tourada P.G.	2	indefinido	06 / 11 / 25 / 16	CORTA – Marco chão
9A – Tourada P.G.	3	06 / 11 / 25 / 16	06 / 12 / 13 / 12	Bom
9A – Tourada P.G.A(proximo do)	1	06 / 12 / 13 / 12	06 / 14 / 56 / 00	Desligar de luz

9A – Tourada Gr(ua)	1	06 / 14 / 56 / 00	06 / 16 / 45 / 00	Sara bate o pé e tira o roupão; Início de tourada.
9A – Tourada Gr.	2	06 / 16 / 45 / 00	06 / 17 / 27 / 20	Sara mexeu-se.
9A – Tourada Gr.	3	06 / 17 / 27 / 20	06 / 17 / 57 / 04	Rápido demais
9A – Tourada Gr.	4	06 / 17 / 57 / 04	06 / 18 / 31 / 16	“Perfeito”
9A – Tourada T(abuleiro) G(rua)	1	06 / 18 / 31 / 16	06 / 19 / 28 / 00	
9A – Tourada T.G.	2	06 / 19 / 28 / 00	06 / 20 / 22 / 16	
9A – Tourada P. S(houlder)	1	06 / 20 / 26 / 12	06 / 21 / 21 / 00	Olharam para o lado errado
9A – Tourada P.S. F(rancisco)	1&2	06 / 21 / 21 / 00	indefinido	
9A – Tourada P.S.Sara 1	3	indefinido	06 / 22 / 41 / 12	Repetiu-se a cena 2x
9A – Tourada P.S. Sara 2	4	06 / 22 / 41 / 12	06 / 23 / 48 / 00	
9A – Tourada P.S. Sara 2	5	06 / 23 / 48 / 00	06 / 24 / 14 / 12	
9A – Tourada P.S. Fran. 2	6	06 / 24 / 14 / 12	06 / 24 / 38 / 04	Bom
9A – Tourada P.S. Fran. 1&3	7	06 / 24 / 38 / 04	06 / 25 / 14 / 16	Bom

FOLHA DE ANOTAÇÃO

Titulo do filme: **Manifesto dos Danados**

Data: 06/02/2012 – Segunda

CENA	TAKE	TIMECODE IN	TIMECODE OUT	OBSERVAÇÕES
7 – Oficina P. D(olly)	1	06 / 25 / 14 / 16	06 / 26 / 13 / 08	Fortes gostou
7 – Oficina P.D.	2	06 / 26 / 13 / 08	06 / 27 / 13 / 20	
7 – Oficina P.D.	3	06 / 27 / 13 / 20	06 / 28 / 27 / 20	Manga prende no puxador.
7 – Oficina P.D.	4	06 / 28 / 27 / 20	06 / 29 / 40 / 20	Passa parede com a perna direita.
7 – Oficina P.D.	5	06 / 29 / 40 / 20	06 / 30 / 43 / 08	Abanou no fim.
7 – Oficina P.D.	6	06 / 30 / 43 / 08	06 / 31 / 53 / 08	Porta mexeu. Preferido do Jota
7 – Oficina P.D.2	1	06 / 31 / 53 / 08	06 / 33 / 28 / 04	
7 – Oficina P.D.2	2	06 / 33 / 28 / 04	06 / 35 / 10 / 16	
7 – Oficina P.D. in	1	06 / 35 / 10 / 16	06 / 36 / 56 / 04	Limpa bigode com a direita NOTA: foco final não ficou
7 – Oficina P.D. in	2	06 / 36 / 56 / 04	06 / 38 / 40 / 00	Movimentos: tudo perfeito
7 – Oficina P.D. in	3	06 / 38 / 40 / 00	/ / /	CORTA
7 – Oficina P.D. in	4	06 / 39 / 29 / 00	/ / /	CORTA
7 – Oficina P.D. in	5	06 / 40 / 17 / 08	06 / 41 / 57 / 16	Movimentos: perfeito
7 – Oficina P.D. in	6	06 / 41 / 57 / 16	06 / 43 / 55 / 04	Movimentos: perfeito

7 – Oficina P. Gr(ua)	1	06 / 43 / 55 / 04		CORTA Fortes aprecia este. Jota não desgosta
7 – Oficina P. Gr.	2	06 / 49 / 09 / 12	06 / 46 / 49 / 12	
7 – Oficina P. Gr.	3	06 / 46 / 49 / 12	06 / 48 / 20 / 04	
7 – Oficina P. Gr.	4	06 / 48 / 20 / 04	/ / /	CORTA
7 – Oficina P. Gr.	5	06 / 49 / 49 / 08	06 / 51 / 26 / 20	
7 – Oficina P. Gr.	6	06 / 51 / 26 / 20	06 / 53 / 01 / 20	Jota foi mais este!
6 – Foto F(rancisco) P(lano) A(mericano)	1	06 / 53 / 01 / 20	/ / /	CORTA
6 – Foto F. P.A.	2	06 / 54 / 07 / 20	06 / 54 / 37 / 16	Roda mão direita
6 – Foto F.P.A.	3	06 / 54 / 37 / 16	06 / 54 / 59 / 00	Jota's quote: “Jota está muito feliz.”
6 – Foto F. P(lano) M(édio)	1	06 / 54 / 59 / 00	06 / 56 / 11 / 20	Francisco tira a camera; Olha para baixo.
6 – Foto F. P.M.	2	06 / 56 / 11 / 20	06 / 56 / 46 / 04	
6 – Foto F. P(lano) A(mericano)	4	06 / 56 / 46 / 04	06 / 57 / 18 / 04	
6 – Foto F. P.A.	5	06 / 57 / 18 / 04	06 / 57 / 56 / 16	
6 – Foto F. P(lano C(lose) U(p)	1	06 / 57 / 56 / 16	06 / 58 / 29 / 12	Jota gostou.
6 – Foto F. P.C.U.	2	06 / 58 / 42 / 12	06 / 59 / 27 / 04	
6 – Foto F. P.C.U.	3	06 / 59 / 27 / 04	07 / 00 / 08 / 08	

07 : 00 : 08 : 08 -> FIM!!!!

Apêndice C

Esquema de continuidade da Cena 9 | Jogo de Xadrez

1) Peão4 para D4

2) Peão5 para D5

3) Peão3 para C4

4) Cavalo2 para C6

5) Cavalo2 para F3?

6) Peão2 para G5

7) Cavalo1 para B3

8) Cavalo1 para F6

9) Cavalo2 para G5

10) Bispo1 para H6

11) Cavalo2 para F3

12) Bispo1 para C1

13) Rainha para C1

14) Peão7 para B5

15) Peão1 para H4

16) Peão1 para H5

17) Peão7 paraG4

18) Peão1 para G4

19) Cavalo1 paraB5

20) Cavalo2 para D4

21) Cavalo2 para D4

22) Peão5 para C4

23) Rainha para C4

24) Rainha para D4

25) Rainha para D4

26) Torre1 para H4

27) Torre2 para H4

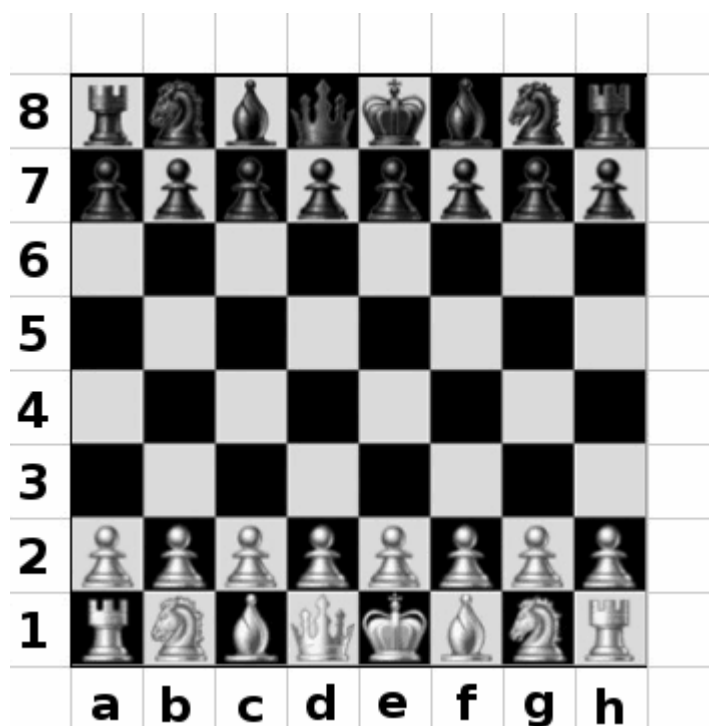
28) Bispo2 para A6

29) Peão6 para F3

30) Peão1 para F3

31) Torre para H8

CHEQUE MATE



Sara – Brancas

Francisco – Pretas