



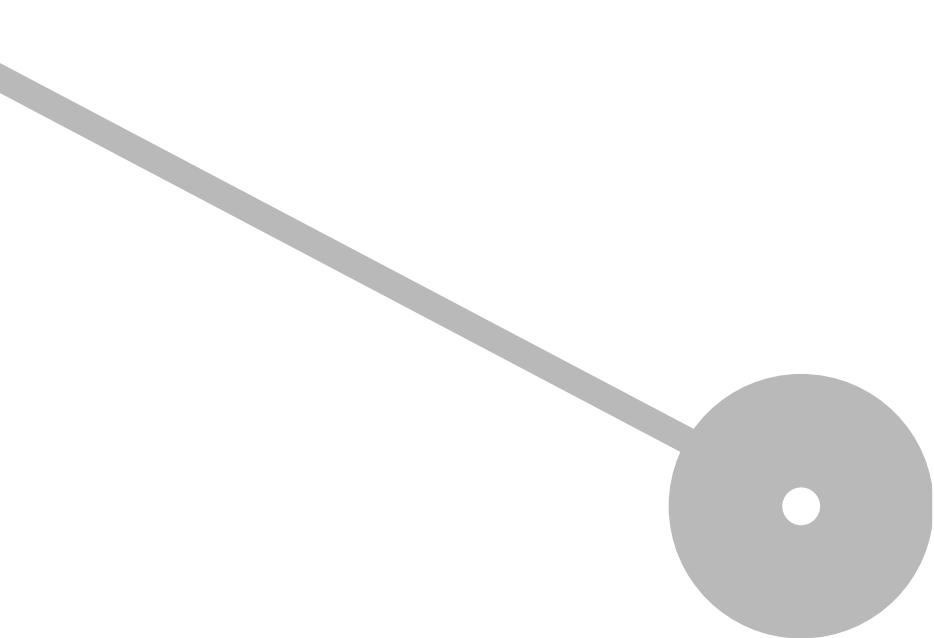
—
MESTRADO

MESTRADO EM CINEMA E FOTOGRAFIA
ESPECIALIZAÇÃO EM CINEMA DE FICÇÃO

A Edição e a Montagem como Prática Criativa: Estágio na Produtora FILMESDAMENTE, Lda.

Inês de Lucena Pereira

07/**2026**



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Inês de Lucena Pereira

A Edição e a Montagem como Prática Criativa: Estágio na Produtora
FILMESDAMENTE, Lda.

Relatório de Estágio
Mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção
Orientação: Prof.^a Doutora Maria João Cortesão Paour Gordo Caldeira

Vila do Conde, julho de 2026

Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Inês de Lucena Pereira

A Edição e a Montagem como Prática Criativa: Estágio na Produtora
FILMESDAMENTE, Lda.

Relatório de Estágio
Mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção
Orientação: Prof.^a Doutora Maria João Cortesão Paour Gordo Caldeira

Vila do Conde, julho de 2026

Inês de Lucena Pereira

**A Edição e a Montagem como Prática Criativa: Estágio na Produtora
FILMESDAMENTE, Lda.**

Relatório de Estágio

Mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção

Membros do Júri

Presidente

Prof. Doutor José Manuel Oliveira Quinta Ferreira

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vogal - Orientador

Orientação: Prof.^a Doutora Maria João Cortesão Paour Gordo Caldeira

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vogal - Arguente

Prof.^a Doutora Isabel Coelho de Aboim Inglês

Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha – Instituto Politécnico de Leiria

Vila do Conde, julho de 2026

RESUMO ANALÍTICO

O presente relatório centra-se na exposição do trabalho prático e teórico desenvolvido no âmbito do estágio curricular na produtora FILMESDAMENTE, Lda., com a duração de 600 horas, compreendidas entre 19 de novembro de 2025 e 25 de março de 2026. Apresentam-se os projetos integrados, com foco na contribuição pessoal em cada um destes. Dá-se igualmente destaque às aprendizagens retidas ao longo de cada etapa do percurso na entidade de acolhimento.

A investigação teórica articula-se diretamente com a prática de maior relevância desenvolvida em contexto de estágio curricular, a montagem e edição, abordando-a não apenas enquanto processo técnico, mas como prática de construção criativa, marcada pela sensibilidade, intuição e perspetiva pessoal do editor.

Esta investigação inicia-se através dos fundamentos históricos e teóricos da montagem, abordando autores, movimentos estéticos e conceitos fundamentais para a evolução desta prática, bem como sua reflexão no panorama contemporâneo. Paralelamente, procura-se estabelecer uma relação direta entre estes conceitos e a prática desenvolvida em estágio curricular, incluindo uma consideração sobre o papel da mulher na edição cinematográfica.

Tem-se como principais referências teóricas autores clássicos como Pudovkin, Dmytryk e Eisenstein, fundamentais para a compreensão histórica e conceptual da montagem cinematográfica. Paralelamente, autores contemporâneos como Murch, Pearlman, Chion e Nygard sustentam a reflexão da montagem enquanto prática criativa e intuitiva, como apoio às decisões e metodologias aplicadas ao longo da componente prática.

Palavras-chave: Cinema; Audiovisual; Pós-Produção; Montagem; Edição.

ABSTRACT

This report focuses on the presentation of the practical and theoretical work developed within the scope of the curricular internship undertaken at the production company FILMESDAMENTE, Lda., with a total duration of 600 hours, conducted between 19 November 2025 and 25 March 2026. The integrated projects developed during this period are presented, with particular emphasis on the personal contribution made to each of them. Special attention is also given to the knowledge and skills acquired throughout each stage of the internship experience within the host institution.

The theoretical research is directly connected to the most significant practical work conducted during the internship, film editing, approaching it not merely as a technical process, but as a creative practice shaped by the editor's sensitivity, intuition, and personal perspective.

This research begins with the historical and theoretical foundations of film editing, addressing authors, aesthetic movements, and key concepts that contributed to the evolution of this practice, as well as its relevance within the contemporary landscape. Simultaneously, it seeks to establish a direct relationship between these concepts and the practical work developed during the curricular internship, including a reflection on the role of women in film editing.

The main theoretical references include classical authors such as Pudovkin, Dmytryk, and Eisenstein, who are fundamental to the historical and conceptual understanding of film editing. In parallel, contemporary authors such as Murch, Pearlman, Chion, and Nygard support the reflection on editing as a creative and intuitive practice, providing a framework for the decisions and methodologies applied throughout the practical component of the internship.

Keywords: Cinema; Audiovisual; Post-Production; Montage; Editing.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	9
NOTA DE INTENÇÕES.....	10
1 ENQUADRAMENTO TEÓRICO.....	11
1.1 Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica.....	11
1.1.1 A Era Pré-Cinema.....	11
1.1.2 Os Primórdios do Cinema.....	13
1.1.3 A Montagem Soviética e a Construção de Significado.....	15
1.1.3.1 Formas e Princípios da Montagem.....	17
1.1.4 A Nouvelle Vague e o Discurso Artístico.....	19
1.2 Do Trabalho Técnico à Autoria Criativa: A Montagem como Prática Profissional.....	20
1.2.1 A Presença Feminina: Invisibilidade e Reconhecimento.....	20
1.2.2 A Intuição, Emoção e Fluidez do Corte.....	24
1.2.3 O Ritmo Percetivo e Corporal da Montagem.....	26
1.2.4 Som, Música e a Construção da Perceção da Imagem.....	29
1.2.5 A Construção Humorística na Montagem.....	32
2 COMPONENTE PRÁTICA: ESTÁGIO NA PRODUTORA FILMESDAMENTE, LDA.	36
2.1 A Instituição de Acolhimento: FILMESDAMENTE, Lda.....	36
2.2 Enquadramento do Estágio Curricular.....	36
2.3 Formação Complementar Autónoma.....	37
2.4 Introdução Prática: Curso Online <i>DaVinci Resolve</i> e Exercício-Teste	37
2.5 Formato Institucional e Publicitário	38
2.5.1 Vídeos Institucionais - Academia de Formação Presencial e à Distância.....	38
2.5.2 Vídeo para Evento Corporativo – Empresa Multinacional de Tecnologia e Equipamentos Médicos	43
2.5.3 Spots Publicitários - Marca Portuguesa De Mobiliário Contemporâneo.....	45
2.5.4 Conteúdo Promocional FILMESDAMENTE, Lda.	48
2.5.4.1 Material Fotográfico.....	48
2.5.4.2 Showreels	49
2.6 Formato Audiovisual - Série Televisiva Documental.....	51
CONCLUSÃO.....	56

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS.....	60
ANEXOS	62

Índice de figuras

Figura 1 - A significação emocional no Efeito Kuleshov.....	16
Figura 2 – Interpretação do Efeito Kuleshov por Alfred Hitchcock.....	19
Figura 3 - Uso do jump-cut em "O Acossado" (1960).....	20
Figura 4 - Excerto de tabela (Lauzen, p. 8, 2026)	23
Figura 5 - Exemplo do processo de representação simbólica.....	40
Figura 6 - Exemplo de imagem de arquivo.....	41
Figura 7 - Exemplo de motion graphics.....	41
Figura 8 - Estrutura de timeline de um dos vídeos desenvolvidos.....	41
Figura 9 - Esquema de organização de timeline.....	42
Figura 10 - Estrutura visual utilizada (esquema simplificado).....	43
Figura 11 - Exemplo de elemento gráfico (ilustrativo).....	45
Figura 12 - Exemplo de elemento gráfico (ilustrativo).....	45
Figura 13 – Set de rodagens.....	47
Figura 14 - Montagem de Cenário Fotográfico.....	48
Figura 15 - Exemplos de Material Final.....	49
Figura 16 - Exemplo de Plano Selecionado – “Viver é um verbo enorme” – Bertrand Livreiros.....	50
Figura 17 - Exemplo de Plano Selecionado – “POWER TRANSMISSION” – Michelin [Behind The Scenes].....	50
Figura 18 - Timeline de estruturação do terceiro episódio.....	52
Figura 19 - Timeline do quinto episódio.....	53

INTRODUÇÃO

O presente relatório, elaborado no âmbito da Unidade Curricular de Projeto/Dissertação/Estágio do mestrado em Cinema e Fotografia, na especialização em Cinema de Ficção, tem como objetivo a exposição de todo o processo teórico-prático inerente aos projetos desenvolvidos na vertente de Estágio Curricular na Produtora FILMESDAMENTE, Lda.

Em formato de Nota de Intenções, são expostos os motivos de escolha da vertente mencionada, tal como da própria entidade de acolhimento, enquadrados em fatores tanto profissionais como pessoais.

O capítulo “Enquadramento Teórico” reúne conceitos, correntes artísticas e autores que sustentam a prática e reflexão descrita ao longo da componente prática do presente relatório. Inicia-se com uma contextualização histórica sobre a montagem, avançando posteriormente para a análise através de uma perspetiva contemporânea do papel do editor, do ritmo, a construção de significado, entre outros. Inclui-se ainda uma reflexão sobre o contributo da mulher para a evolução e consolidação da profissão do editor no contexto cinematográfico.

Segue-se o capítulo “Componente Prática: Estágio na Produtora FILMESDAMENTE Lda.”, onde é introduzida a entidade de acolhimento, feito o enquadramento do estágio curricular e aprofundados os trabalhos práticos desenvolvidos. Neste capítulo são fundamentadas todas as decisões técnicas e criativas, expostos os desafios encontrados e soluções implementadas, estabelecendo relações diretas entre os conceitos explorados na investigação teórica e a sua aplicação em contexto profissional.

Na Conclusão, faz-se uma reflexão em formato de retrospectiva sobre o percurso desenvolvido ao longo do estágio curricular, destacando o seu contributo no desenvolvimento de competências técnicas, criativas e interpessoais, bem como na compreensão das exigências do contexto profissional e da transição entre a formação académica e o exercício da profissão.

No decorrer do presente relatório, por motivos de sigilo profissional, omite-se a identificação dos clientes para os quais se desenvolveram conteúdos, tais como títulos e imagens de projetos em desenvolvimento, não comprometendo, no entanto, a explicação clara do trabalho desenvolvido no estágio curricular.

NOTA DE INTENÇÕES

Como forma de conclusão do Mestrado em Cinema e Fotografia, na especialização em Cinema de Ficção, são apresentadas como opções de trabalho final de curso as modalidades de Projeto, Estágio ou Dissertação. Com um percurso académico-superior, até à data, realizado integralmente na Escola Superior de Media Artes e Design, e o desenvolvimento de uma curta-metragem como projeto final na Licenciatura, a possibilidade de optar pela modalidade de Estágio Curricular como proposta final de mestrado revelou-se particularmente atrativa.

A escolha da entidade acolhedora, FILMESDAMENTE, Lda., assenta em vários fatores pessoais e profissionais, nomeadamente apresentar-se como uma empresa com vários anos de experiência, compreender um portefólio abrangente e diversificado e, igualmente relevante, ser constituída por uma equipa profissional, organizada e estruturada. Adicionalmente, a sua localização no centro do Porto, promove o contacto presencial e facilidade de logística diária.

Entre outras, consideram-se estas condições de grande valor para um percurso de aprendizagem e desenvolvimento sustentável no contexto de estágio curricular. A escolha por esta modalidade reflete também a intenção da estudante de explorar novos contextos profissionais e ampliar a sua experiência prática, procurando novas perspetivas e aprendizagens fora do ambiente académico.

1 ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1.1 Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica

1.1.1 A Era Pré-Cinema

Compreender a montagem como técnica cinematográfica impõe-nos analisar o seu contexto histórico, recuando aos seus primórdios, e, primeiramente, aos seus antecessores. A origem do princípio da organização visual e narrativa, conceito base da montagem cinematográfica, data a muito antes do início do cinema, com presença em vários tipos de artes ao longo dos séculos. A humanidade já ‘editava’ muito antes da câmara ter peso sobre o tema, constituindo um processo que “[...] demorou séculos, e resultou de um longo e complexo caminho de investigação e experiências que só no final do século XIX nos levaria ao cinema [...]” (Augusto, 2021, p. 11).

Ao invés do que possa considerar numa primeira análise, o cinema não originou a ideia de corte ou transição, apenas cingiu-se a mecanizar uma linguagem visual já pré-existente e em desenvolvimento desde a pré-história, concretamente no período paleolítico, com as primeiras pinturas rupestres. Considerada a primeira forma de manifestação artística humana, estas pinturas já representaram narrativas sequenciais, frequentemente relacionadas com a caça de animais, rituais e atividades do quotidiano.

Ao longo dos séculos, esta expressão criativa tomou diversos meios artísticos¹, nas quais podemos delinear uma correlação direta com técnicas e conceitos centrais da cinematografia contemporânea.

Remontando ao século XI, peças como a *Tapeçaria de Bayeux* (Inglaterra, autor desconhecido), ou a arte homóloga japonesa *Emakimono* (710-794 d.C.), narravam, através pinturas ou bordados, histórias religiosas, militares e mitológicas, entre outras. Ao analisarmos a *Tapeçaria de Bayeux*, dividida em 58 cenas, conferimos que cada uma destas é dividida através da inserção de uma árvore, elemento de corte, sinalizando a mudança de cena, local ou espaço temporal. Para a interpretação completa deste tipo de obras, o espectador era obrigado a percorrer todo o tecido de desenrolar da narrativa, assimilando-se ao que no futuro viria a tomar o formato de película cinematográfica.

¹ Neste contexto, entende-se como o material, técnica ou suporte utilizado por um artista para a criação de uma obra. Equivalente à expressão inglesa *artistic medium*.

Já no Renascimento (séculos XIV-XVI), época marcada por grandes transformações culturais, artísticas e científicas na Europa, os artistas não se cingiam à pintura de obras sobre momentos únicos, mas conjuntos deles, de onde surge o formato Tríptico. Aplicado frequentemente em contextos religiosos, o tríptico consiste no conjunto de três obras relativas a um tema ou acontecimento de forma cronológica, agrupadas através de uma moldura em formato de painel.

A título de exemplo, apresenta-se a obra *Tentações de Santo Antão* (Bosch, c. 1500), hagiográfico² de três importantes momentos da vida de Santo Antão no seu caminho eremítico para a salvação. A tripartição narrativa estabelece, mais uma vez, uma relação com o conceito de corte ou até, de forma mais abstrata, com a técnica de *split-screen*³. Para Malraux (como citado em Bazin, 1967, p. 10), a relação da época renascentista com o cinema era clara, tendo descrito o cinema como a maior evolução do realismo plástico até à data, cuja primeira manifestação se deu com o Renascimento.

Embora estes formatos já explorassem a projeção de imagens, é no século XVII que surge a forma mais aproximada ao cinema moderno com Athanasius Kircher que, em 1645, desenvolve uma importante inovação tecnológica, a Lanterna Mágica. Inspirado em artes antigas, como o Teatro de Sombras (circa. 2000 a.C) e, posteriormente as Sombras Chinesas (séc. II a.C., com difusão europeia no séc. XVII), este aparelho ótico permitiu o evoluir de meras silhuetas para projeções de quadros com imagens detalhadas pintadas em vidro, *slides*, sob uma tela em branco. Este aparelho revolucionou o mundo dos espetáculos, agora mais próximos ao cinema. Na europa, isto refletiu-se ao longo dos séculos XVIII e XIX, através do famoso teatro Fantasmagoria⁴, considerado um antecessor do género cinematográfico Terror.

Assim, a Lanterna Mágica marcou a fase de transição entre os métodos tradicionais de representação imagética, para o início da lógica e linguagem moderna do cinema.

² Derivado de “hagiografia”, ramo da história católica dedicado ao estudo ou narração biográfica da vida de santos, beatos ou devotos de Deus.

³ Equivalente a “ecrã dividido” em português. Técnica de divisão da imagem em duas ou mais partes, com o objetivo de apresentar vários planos ou cenas em simultâneo.

⁴ Forma de teatro de terror que tomava partido das projeções de luz emitidas pela lanterna mágica para projetar imagens ou figuras de carácter assustador, como esqueletos, demónios ou fantasmas.

1.1.2 Os Primórdios do Cinema

Em 1878 inicia-se o caminho para o panorama da sétima arte, com nomes como Edward Muybridge, Étienne-Jules Marey, Thomas Edison e William K.L. Dickson a estabelecer o fundamento técnico necessário, através das suas experiências entre a fotografia e o movimento, com invenções como o cinetógrafo, e cinetoscópio⁵ e a espingarda fotográfica⁶.

Ainda que seja válido afirmar que a montagem cinematográfica teve origem aquando da própria origem do cinema em 1895, com a patente do cinematógrafo e primeira exibição pública por parte dos irmãos Auguste e Louis Lumière, a sua relevância só se iria fazer notar em 1902, ano em que Edwin S. Porter que, influenciado pelos irmãos Lumière, observou que esta técnica era capaz de elevar a qualidade e dinamismo das suas obras.

Até à data, os planos eram exclusivamente captados replicando a posição do espectador, e cujo editor se cingia a organizar cronologicamente. Porter traz uma nova abordagem à intenção cinematográfica, movimentando a câmara no espaço e, conseqüentemente, elevando o potencial dinâmico da montagem. Nesta linha, Canelas (2010, p.1) refere que “Muito embora todos os filmes sejam montados, considera-se que a montagem propriamente dita só surgiu com a “libertação” da câmara do lugar do espectador.”

Assim, através da deliberada organização de planos alcançou-se, pela primeira vez, uma fluidez e coerência narrativa que daria origem à obra *Life of na American Fireman* (1902), e conseqüentemente *The Great Train Robbery* (1903), uma obra com uma estrutura clara de três sequências narrativas, “[...] considerado este como o primeiro filme realmente cinematográfico [...]” (Canelas, 2010, p. 2)

Se até então a montagem se restringia a organizar um conjunto de planos de forma linear, sem muito cuidado estético ou narrativo, retratando apenas a realidade de forma crua e autêntica, Porter trouxe uma finalidade narrativa à montagem, que, como refere Reisz (1966, p. 20), continuaria a ser aprimorado por Porter nas suas obras subsequentes,

⁵Cinetógrafo e Cinetoscópio: Invenções que incorporam os princípios fundamentais das câmaras e projetores modernos, respetivamente. Patenteados por Thomas Edison em 1891.

⁶Desenvolvido por Étienne-Jules Marey em 1882.

mas que apenas viria a alcançar a sua plena aplicação com o contributo de David W. Griffith.

Griffith, ator e realizador estadunidense considerado uma das figuras mais influentes da história do cinema e pai da montagem contemporânea, partiu dos princípios da montagem de Porter e aprimorando e evoluindo tais técnicas, conferiu um novo traço às obras, a carga dramática, tornando-as num espaço de experimentação e expressão artística. Autor de uma das mais incontornáveis e controversas obras cinematográficas da História, *O Nascimento de uma Nação* (1915) acompanha uma narrativa épica, com influências na literatura clássica. Esta longa-metragem, dividida em quatro sequências, introduz novas técnicas cinematográficas, como o *insert*⁷, o *close-up*⁸ o *travelling*⁹, e, concretamente, a montagem paralela.

Esta forma discursiva expõe, de forma sucessiva, duas ou mais ações que acontecem em simultâneo em espaços distintos, procurando marcar relações de semelhança ou contraste entre estas. A montagem paralela é frequentemente utilizada em prol do ritmo narrativo, conferindo continuidade e, simultaneamente, construindo suspense. Para Eisenstein (1949, pp. 205-208), o fundamento da montagem paralela de Griffith está assente no método de ação paralela das obras de Dickens, onde já eram possíveis delinear indícios cinematográficos, algo que consolida as observações feitas no capítulo 2.1. As mesmas técnicas voltariam a ser aplicadas de forma ilustre na sua obra *Intolerância* (1916), realizada em resposta à receção negativa do público para com os ideias políticos da obra antecedente.

Responsável pelo desenvolvimento de princípios técnicos e teóricos basilares do cinema como uma arte performativa e emocional, o trabalho de Griffith viria a influenciar toda a arte cinematográfica posterior, como o movimento estético abordado em 2.1.4.

⁷ “Introdução de um elemento numa continuidade. Na maioria dos casos, trata-se de um grande plano, de um plano de pormenor ou de um plano de natureza diferente.” Retirado de <https://pnc.gov.pt/glossario>

⁸ “Enquadramento no qual a escala do objeto mostrado é relativamente grande. Geralmente a cabeça de uma pessoa do pescoço para cima, ou um objeto de tamanho comparável, ocupa a maior parte da tela.” Retirado de <https://pnc.gov.pt/glossario>

⁹ “Enquadramento móvel que percorre o espaço para frente, para trás ou para as laterais.” Retirado de <https://pnc.gov.pt/glossario>

1.1.3 A Montagem Soviética e a Construção de Significado

Do outro lado do mundo, o cinema já havia chegado ao Império Russo tão cedo como 1896, data da coroação do czar russo Nicolau II, mas é apenas a partir de 1917 que deixa a sua marca na história da arte, com a chegada das obras de Griffith à União Soviética. É nesta época que surgem os primeiros cineastas da geração pós-revolução, fortemente inspirados pelo trabalho de Griffith.

Vladimir Lenine, chefe do regime à data, não ficou indiferente ao fascínio da população, sendo “[...] o primeiro homem de Estado a reconhecer o cinema como uma nova arte, acreditando no papel do cinema para sustentar a revolução.” (Canelas, 2010, p. 5). É, portanto, sob diretivas rígidas impostas sobre o teor das obras, que surge o movimento estético com a mais relevante influência sobre a montagem, popularizado por autores como Eisenstein, Kuleshov e Pudovkin.

É neste período que se desenvolvem algumas das técnicas mais célebres da montagem cinematográfica, entre as quais se destacam a Montagem Dialética, também conhecida como montagem paralela, e o Efeito Kuleshov. Ainda que inicialmente similares, estas duas técnicas distinguem-se pela sua intenção teórica e nível de complexidade.

Lev Kuleshov, cineasta russo e estudioso de teorias cinematográficas, teve um papel fundamental no desenvolvimento do cinema nos anos vinte. Ainda que tenha realizado um número considerável de obras, era principalmente um entusiasta teórico, estudando a construção cinematográfica e o papel e influência da montagem. Kuleshov defendia-a como a essência do cinema, pelo que desenvolveu várias teses e experiências no ramo, sendo a mais notável o Efeito Kuleshov.

Em 1918 o teórico formula a seguinte hipótese: o efeito dramático de uma obra não está relacionado com o conteúdo dos planos de forma isolada, mas sim na relação criada entre estes através da montagem. Para a comprovar, Kuleshov realiza uma experiência cognitiva em formato de uma curta-metragem de três variações sequenciais, recorrendo a um excerto do rosto neutro do ator Ivan Mozzhukhin, alternando-o com planos de natureza distinta: um prato de sopa, uma criança num caixão e uma mulher num divã.

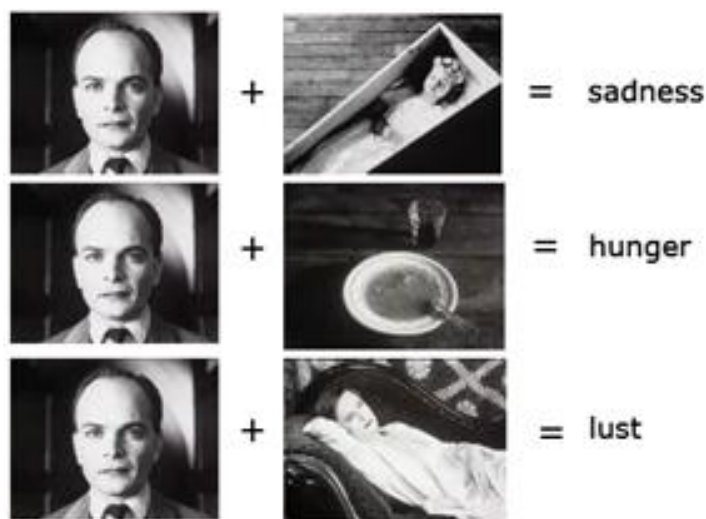


Figura 1 - A significação emocional no Efeito Kuleshov

Apesar da expressão do ator permanecer igual, esta experiência provou que cada sequência influenciava uma resposta emocional diferente no espectador, pelo simples efeito de associação entre planos. Mais, consoante o contexto, este atribuía diferentes significados à mesma expressão neutra, interpretando sentimentos de fome, tristeza ou luxúria, conforme a sequência apresentada. Esta experiência demonstrou a relevância da justaposição na atribuição dramática de uma obra, tal como elemento-guia das emoções, evidenciando o papel ativo do espectador na atribuição de sentido.

Paralelamente, o cineasta Eisenstein dedicou-se ao estudo da montagem, fortemente influenciado pelo trabalho de Griffith. No artigo “Dickens, Griffith and the Film Today”, (1949), o autor explora os métodos de Griffith, retirando a ideia de que, ainda que os tivessem permitido com grande sucesso um enriquecer do poder narrativo das obras, era, entanto, possível levar mais longe o seu potencial. Como refere Reisz (1966, p. 27), Eisenstein planeava, através de novos métodos de edição, não apenas contar histórias, mas interpretá-las e, conseqüentemente, retirar conclusões intelectuais.

Eisenstein defendia que o cinema podia manipular o espaço e o tempo para criar novos significados e, com base no trabalho de Kuleshov, desenvolveu a teoria da Montagem Dialética, baseada no princípio de que a justaposição de planos pode originar um novo significado, através do conflito gerado entres estes. Este princípio é frequentemente sintetizado pela seguinte fórmula:

$$Tese + Antítese = Síntese$$

Um dos exemplos mais emblemáticos desta abordagem está contida na obra *O Couraçado Potemkine*, de Eisenstein (1925), encontra-se na famosa ‘cena da escadaria’, uma sequência de sete minutos sobre o massacre vivido na cidade de Odessa em 1905. Pudovkin (1954, p. 87) destaca esta sequência como um notável exemplo de um novo e inquestionável método de edição.

Tem-se ainda, como outro exemplo relevante, a sequência inicial de *Tempos Modernos*, obra de 1936 por Chaplin, onde a justaposição de um plano de um rebanho de ovelhas com um plano dos trabalhadores à saída do metro subterrâneo, sugere um novo significado (síntese), incentivando uma a leitura crítica sobre a sociedade industrial.



Figura 2 - Planos de sequência inicial de *Tempos Modernos* (1936)

Deste modo, Eisenstein expandiu os princípios inicialmente dispostos por Kuleshov, demonstrando que a montagem não só influencia a interpretação do espectador, como pode também orientar ativamente a construção de significado, conferindo-lhe uma dimensão ideológica e expressiva mais complexa.

1.1.3.1 Formas e Princípios da Montagem

Eisenstein propôs ainda uma categorização das teorias da montagem, que, ainda que se assuma a atual existência de diferentes propostas de categorização, para efeitos de análise neste capítulo, segue-se a terminologia reiterada por Canelas (2010, pp. 8-9).

A Montagem Métrica baseia-se fundamentalmente no comprimento dos fragmentos da montagem e na proporcionalidade entre esses vários comprimentos sucessivos, aproximando-se da lógica da métrica de um compasso musical. Como uma

das formas mais elementares da montagem, tem como foco fatores essencialmente mecânicos, tais como tensão numa cena através da redução dos seus fragmentos (planos), ou por exemplo, uma aceleração de carácter mecânico.

A Montagem Rítmica refere-se ao ritmo cinematográfico. Consiste na apreensão da relação temporal entre planos, a articulação entre a duração de cada um, e os movimentos de atenção que suscita. A montagem rítmica contém em si um aspeto métrico, no que consta ao comprimento dos planos conforme o grau de interesse psicológico que o seu conteúdo suscita. A variação da duração dos planos pode contribuir para diferentes sensações emocionais, como tensão, dinamismo, contemplação ou monotonia, dependendo do contexto narrativo.

A Montagem Tonal, considerada por Eisenstein como uma forma ‘evoluída’ da montagem rítmica, tem como objetivo enfatizar o tom emocional dominante dos planos, visando a construção de uma tonalidade geral de ordem estética e psicológica. Para além do ritmo e duração dos planos, consideram-se elementos como a luz, composição, textura visual e intensidade dramática na construção emocional da sequência, predominante na ‘sequência do nevoeiro’ em *O Couraçado Potemkine*, de 1925.

A Montagem Harmónica/Atonal baseia-se nos princípios da montagem tonal, esta combina elementos métricos, rítmicos e emocionais na construção de uma sequência. Articulando elementos de duração, movimento, atmosfera e intensidade dramática, a intenção reside em provocar uma profunda resposta psicológica e sensorial no espectador.

A Montagem Intelectual incide na justaposição de planos. Neste caso, o intuito é gerar associações conceptuais, simbólicas ou ideológicas no espectador. A criação de significado provém não apenas das imagens isoladas, mas da relação estabelecida entre estas, conduzindo à construção de uma ideia, interpretação ou reflexão. Baseia-se frequentemente no princípio de choque ou conflito entre imagens, procurando suscitar uma resposta intelectual por parte do espectador.

Os estudos destes cineastas influenciam até à atualidade a forma como a montagem cinematográfica é assimilada e aplicada, sendo as suas teorias retomadas e exploradas continuamente nas décadas seguintes, como no caso do realizador Alfred Hitchcock, na época do cinema clássico, desenvolvendo a sua própria interpretação do Efeito Kuleshov.

Partindo do mesmo princípio da associação de planos, Hitchcock procurou demonstrar que a resposta emocional do espectador não depende exclusivamente da expressão do ator como ‘tela em branco’, mas também do contexto visual criado pela justaposição das imagens, reforçando assim o papel da montagem na orientação da interpretação e construção de significado por parte do espectador.



Figura 2 – Interpretação do Efeito Kuleshov por Alfred Hitchcock

1.1.4 A Nouvelle Vague e o Discurso Artístico

Em 1958, surge em França um movimento artístico que objetivava romper com todos os ideais clássicos do cinema, e fundar uma nova forma de ver o cinema. Ou seja, uma forma mais livre, arrojada e autoral. É aqui que um grupo de jovens interessados nesta arte, tanto como espectadores e/ou críticos, criam a revista “Cahiers do Cinema”, de onde se destacam nomes como Truffaut, Godard e Varda, futuros cineastas de reconhecimento mundial.

Fruto do estado de inquietação juvenil, face às obras conservadoras e conformistas até então produzidas em França, a Nouvelle Vague viria a se tornar “[...] um tipo de cinema tão jovem, inquieto e ousado que influenciou a história cultural de todo o mundo ocidental dos anos 1960 [...]” (Augusto, 2021, p. 247). Esta ‘ousadia’ estender-se-ia ao plano da pós-produção, com o uso de técnicas de edição também ‘provocadoras’, de onde se destaca a contribuição de Godard.

Alicerçado a ideias marxistas, Godard via o cinema como um meio de revolução e provocação política. Esta linha de pensamento traduzia-se na sua forma de moldar a percepção do público sobre as suas obras, ou seja, procurava que o espectador tivesse consciência plena de que estava a ver um filme. Para tal, o realizador recorria

frequentemente ao uso do *jump-cut*¹⁰, para, através de um corte repentino na ação, incutir uma sensação do choque e estranheza no público. Uma das suas obras mais célebres neste contexto é *O Acossado*, de 1960.



Figura 3 - Uso do jump-cut em "O Acossado" (1960)

Esta técnica, aliada a conceitos clássicos da Nouvelle Vague, como o uso do *flashback*¹¹ na fase de construção narrativa, a *camera-stylo*¹², e o *mote show, don't tell*¹³, contribuíram para a libertação dos cânones da montagem clássica, popularizando o uso de um ritmo de montagem mais rápido, de grande liberdade criativa e autoral.

1.2 Do Trabalho Técnico à Autoria Criativa: A Montagem como Prática Profissional

1.2.1 A Presença Feminina: Invisibilidade e Reconhecimento

Inicia-se o seguinte capítulo com uma breve observação, relacionando as obras *Jaws* (1975), *Raging Bull* (1980), e *Pulp Fiction* (1994). Todas marcos na história do cinema, com várias nomeações para os *Academy Awards*, há, no entanto, um elemento menos evidente, mas de relevância estrutural, todas foram editadas por mulheres.

¹⁰ Técnica de montagem que visa a manipulação do espaço temporal, através do estabelecimento de relações de semelhança ou contraste. Corte brusco e inesperado, criando o efeito de 'salto'.

¹¹ Técnica de retrocesso temporal. Consiste no interromper da ordem cronológica da narrativa para apresentar eventos passados.

¹² Uso da câmara como um 'pincel', como meio de expressão pessoal e autoral. Objetiva uma maior liberdade narrativa e estilística.

¹³ Neste contexto, refere-se ao princípio de priorização da narrativa através de elementos visuais, ao invés da explicação direta através de diálogo ou narração expositivo.

A montagem cinematográfica é usualmente tida como ‘arte invisível’, pelo facto de se manter despercebida e ‘silenciosa’ numa obra, mesmo estando presente em toda a sua extensão. Na maioria dos casos, considera-se que o seu nível de eficácia é precisamente delineado pela capacidade de ser impercetível para o espectador¹⁴.

Esta ‘invisibilidade’ é uma característica que acompanha a própria história da montagem cinematográfica e das suas primeiras protagonistas, mulheres cuja indústria, dominada pelo género masculino, procurava manter anónimas e desvalorizadas.

Historicamente, os primeiros montadores de película eram apelidados de *film cutters*, uma expressão que se poderá traduzir de forma literal para ‘cortadores de filme’. Visto como um trabalho exclusivamente técnico e sem consideração artística, a indústria procurava ocupar o cargo do editor com meros operários. Em linha com a visão da sociedade sobre as mulheres na época, estas eram consideradas as mais adequadas para o ofício, dada a fragilidade da película e necessidade de atenção ao detalhe, semelhandose ao trabalho artesanal de ‘corte e costura’. Simultaneamente, a mulher era subtilmente afastada dos cargos considerados ‘dignos’ de reconhecimento, como a realização ou a direcção de fotografia.

Com a introdução do som no cinema nos anos vinte, a perspectiva sobre o cargo de *film cutter* encaminha-se numa outra direcção, com a nova vertente sonora a ser considerada um trabalho demasiado complexo para a mulher, pelo que deveria ser um cargo, mais uma vez, assumido pelo homem. É também nesta altura que começa a ser reconhecido o potencial criativo da edição, e, conseqüentemente, do papel ativo do editor, agora dada uma profissão, o *film editor*.

Ainda assim, as mulheres prevaleceram nesta área, ultrapassando as barreiras culturais e estruturais impostas, distinguindo-se nomes como Margaret Booth e Anne Bauchens na criação de um caminho único de talento e persistência, responsável por o evoluído panorama atual. A balança entre a Mulher e o reconhecimento é algo que nunca esteve equilibrado, e que persiste, ainda que em diferentes moldes até aos nossos dias.

Com a primeira edição dos Academy Awards, usualmente conhecidos como os Óscars, a ter lugar em maio de 1929, foi apenas na sétima edição, em 1935, que a categoria dedicada à edição foi introduzida, como *Best Film Editing*. Este reconhecimento formal

¹⁴ Tem-se a Nouvelle Vague a título de exemplo como exceção à regra.

tardio comprovava a visão depreciativa sobre o ofício, e consequentemente, os seus intervenientes. Ainda que nesse mesmo ano Anne Bauchens, editora norte-americana, consagrasse a lista de nomeados na categoria, seriam ainda necessários mais seis anos para, 1941, este prémio lhe ser atribuído, pelo seu trabalho em *North West Mounted Police*, realizado por DeMille em 1940, marcando a primeira premiação de uma mulher por este cargo.

Ainda que os primeiros reconhecimentos tenham sido pontuais, ao longo das décadas seguintes começaram-se a destacar figuras femininas cuja relevância se torna central no panorama da edição cinematográfica contemporânea. Entre os nomeados da Academia, destaca-se Thelma Schoonmaker, célebre pela sua estreita colaboração de mais de cinquenta anos com o realizador Martin Scorsese.

Atualmente Schoonmaker detém o título de mais nomeações para o óscar de melhor edição, com nove nomeações, tal como primeira mulher a ganhar a categoria múltiplas vezes, com três conquistas. Schoonmaker partilha assim o ‘pódio’ de vencedores da categoria, colocando-se lado a lado com Ralph Dawson, Daniel Mandell e Michael Kahn.

Esta ‘fórmula’ de dupla realizador-editora repete-se em grandes nomes do cinema, como Woody Allen e Alisa Lepselter, e Quentin Tarantino e Sally Menke, pelo que torna igualmente relevante salientar a edição também como uma prática colaborativa entre o realizador e o editor, nunca, no entanto, descreditando o reconhecimento individual deste último.

Apesar destes destaques, a realidade estrutural da indústria reflete padrões muito diferentes, onde estudos recentes continuam a evidenciar desigualdades estruturais na indústria, concretamente na presença feminina. Em 1998, a autora e investigadora Martha Lauzen, lança o seu primeiro estudo anual sobre as estatísticas de empregabilidade das mulheres na indústria cinematográfica de Hollywood. Intitulado “The Celluloid Ceiling”, este estudo cunha um termo derivado da metáfora *glass ceiling*, descrevendo uma barreira invisível que impede este grupo demográfico de subir na carreira, após o alcance de um certo patamar na pirâmide hierárquica profissional.

De acordo com mais recente estudo de Lauzen¹⁵, em 1998 as mulheres representavam apenas 20% dos editores dos 250 filmes com maior sucesso do ano nos Estados Unidos. Em 2025 esta percentagem mantém-se inalterada, sendo que 75% destas não incluíam qualquer mulher no cargo de edição.

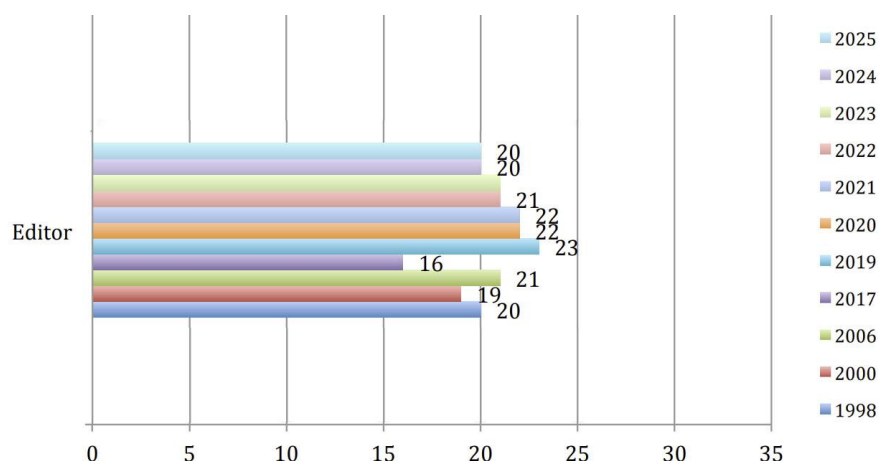


Figura 4 - Excerto de tabela (Lauzen, p. 8, 2026)

Ainda assim, alguns casos recentes demonstram a crescente visibilidade de mulheres em projetos de grande escala, tanto na edição como outras funções. Obras como *Inside Out 2*, editado por Maurissa Horwitz, e *The Substance*, realizado e editado por Coralie Fargeat, ambos filmes de sucesso de 2024, contam com presença feminina no departamento de pós-produção e na própria realização. Nomes como Horwitz e Fargeat representam a possibilidade de a mulher alcançar grandes proezas nestas vertentes da indústria, no entanto, mantém-se ainda como uma parcela reduzida.

Para Lauzen (2025, p. 1), a questão central que se retira deste estudo está na problemática entre a reduzida percentagem de mulheres na indústria cinematográfica na atualidade, e como isto poderá impactar as narrativas no ecrã num futuro próximo. Nesta linha de pensamento, surgem entidades como a *European Women's Audiovisual Network*, a *Lab Femmes de Cinéma* e, em Portugal, a MUTIM¹⁶, dedicadas ao estudo, desenvolvimento e promoção da presença da mulher no cinema, através de eventos, publicações e desenvolvimento de medidas para a igualdade de género, entre outros.

¹⁵ Em *The Celluloid Ceiling: Employment of Behind-the-Scenes Women on Top Grossing U.S. Films in 2025*. <https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2025/12/2025-Celluloid-Ceiling-Report.pdf>

¹⁶ MUTIM – Mulheres Trabalhadoras das Imagens em Movimento. Mais informação em <https://www.mutim.org/>

Iniciativas como estas reforçam a contínua necessidade de denotar o contexto histórico da mulher no cinema, de um espaço inicialmente de invisibilidade, à reivindicação do seu reconhecimento e defesa de posição, transversal não só à edição, como a toda a indústria cinematográfica.

1.2.2 A Intuição, Emoção e Fluidez do Corte

Como termo estritamente técnico, a montagem consiste na operação sintática que regula as relações de ordem e duração, entre os diferentes segmentos visuais e sonoros de uma sequência. No entanto, para o editor, vai para além disto: É algo sensível, minucioso, emocional, e acima de tudo, criativo.

Para compreendermos esta ‘sensibilidade’, recorre-se ao editor e compositor estadunidense Walter Murch, que defende que o processo por detrás de um corte bem-sucedido baseia-se em seis critérios primários, os quais apelida de *The Rule of Six*, organizados pela sua relevância: Emoção (51%), História (23%), Ritmo (10%), Linha do Olhar (7%), Plano Bidimensional (5%) e Tridimensionalidade (4%) (2001, pp.14-16).

A **Emoção** é considerado o critério crucial, prevalecendo sobre um corte, mesmo na ocasião de não se alinharem todos os seis conceitos na decisão. Visa o estabelecimento de uma emoção ou sentimento que esteja em coerência com um certo momento da narrativa. A emoção transmitida pelo corte entre planos deve obedecer à intenção emocional da cena, e à sua relação com a obra como um todo.

A **História** refere-se à capacidade de um corte de avançar com a narrativa, de forma coerente e clara para o espectador, delineando o avanço não só do enredo, mas das personagens, as suas emoções e motivações.

O **Ritmo** consiste na aplicação do corte ‘no momento certo’, no sentido rítmico, de forma a suportar a emoção previamente estabelecida, alinhando-se com a atmosfera do momento.

Murch destaca estes três conceitos como os mais pertinentes, estando também intrinsecamente relacionados a um nível a que o autor equipara à ligação entre prótons e neutrões no núcleo de um átomo (2001, pp. 15-16), ou seja, o alcance da Emoção num corte, levará consequentemente à progressão narrativa (História) e à criação do Ritmo ideal. Mais, refere ainda que a sua inter-relação, quando bem-sucedida, é capaz de

desviar a atenção do espectador de potenciais problemas evidentes nos restantes quatro conceitos de menor relevância.

O quarto critério, a **Linha do Olhar**, tem como consideração principal a direção do olhar do espectador num plano, identificando os pontos de interesse. Aqui, o corte será feito objetivando a harmonia entre o posicionamento e movimento do ponto de interesse do primeiro plano e o que o sucede.

O **Plano Dimensional**, também referido como a Regra dos 180º, é responsável por estabelecer ao espectador a posição das personagens entre si e no espaço, traduzido para o ecrã como bidimensional. Para isto, os planos justapostos devem, de modo geral, não ultrapassar a linha de ação estabelecida pelo *establishing shot*¹⁷ da cena. A ultrapassagem desta linha pode, no entanto, ser feita de forma intencional, caso o intuito seja deliberadamente distrair ou causar confusão ao espectador.

Já a **Tridimensionalidade**, último critério considerado, tem como foco a continuidade do espaço físico, isto é, de modo as personagens estão posicionadas num determinado lugar, e o facto da sua distribuição poder gerar relações hierárquicas, afetivas, entre outras.

Na mesma linha, Murch (2001, p. 18) defende ainda que, aliado a todos estes critérios, o editor deve acima de tudo, colocar-se no lugar do espectador, no sentido de compreender quais são as suas maiores preocupações quando visualiza uma cena, quer seja a sua direção do olhar, orientação do pensamento, ou sentimentos associados. Ao considerar todos estes aspetos, o editor conseguirá alcançar o nível que descreve como “uma espécie de mágico”.

Nesta ótica, um dos princípios de Murch (2001, p. 19) expressa que o editor “[...] should try to see only what’s on the screen, as the audience will.”, não participando em contextos de rodagens, ou qualquer forma de acesso ao *behind-the-scenes*, como, por exemplo, ver os atores fora de personagem/caracterização. Esta decisão permitirá ao editor distanciar-se emocionalmente das imagens, evitando, no seu processo de seleção, a consideração de fatores como a complexidade técnica ou esforço financeiro de um plano, focando-se apenas no ecrã e “[...] use the moments that should be used [...]”.

¹⁷ Primeiro plano de uma sequência onde se estabelece o contexto e enquadramento da respetiva cena.

Ainda no campo da sensibilidade do editor, Murch faz um paralelismo entre o fator intuição na edição e o reflexo natural humano de pestanejar, defendendo que o pestanejar é o momento de corte da ‘vida real’, e que este se traduz como o corte ideal a aplicar na edição.

O autor começa a sua pesquisa constatando que a frequência do pestanejar não é apenas um movimento involuntário de necessidade estritamente fisiológica e relativa ao ambiente físico, mas que engloba o estado emocional e natureza do pensamento do momento. Além destes aspetos, reitera ainda que, numa conversa entre dois indivíduos, o ato de pestanejar acontece no momento exato em que um dos intervenientes compreende totalmente o assunto discutido, ou interpreta uma alteração, introdução ou conclusão de um tema, criando uma pontuação natural entre ideias, que acontece “[...] where a cut could have happened, had the conversation been filmed. Not a frame earlier or later.” (2001, p. 36).

A percepção deste fenómeno torna-se uma metodologia de grande relevância no momento de decisão de um corte. Por um lado, o pestanejar de uma personagem pode indicar ao próprio editor quando deve cortar, assinalando inconscientemente o fim de uma ideia. Por outro lado, isto leva a que o editor tenha a capacidade de encaminhar a percepção do público, incutindo ideias ou emoções das personagens através de um potencial pestanejar coletivo, tanto ‘controlado’ no momento, como em coerência com o que seria o ‘natural’¹⁸.

Murch acrescenta ainda que um público que esteja inteiramente imerso num filme, terá o seu pensamento, e consequente pestanejar, alinhado com o ritmo do filme, afirmando que, como editor, “In a sense, by cutting [...], you are blinking *for* the audience [...]” (2001, pp. 39-40).

1.2.3 O Ritmo Percetivo e Corporal da Montagem

Em conformidade com a ideologia de Murch destaca-se a autora Pearlman, cujo trabalho incide sobre o conceito de ritmo na montagem como algo não apenas ‘matemático’ ou linear, mas algo rítmico, emocional e, principalmente intuitivo. Sobre

¹⁸ Murch apresenta o sistema de edição *Dragnet*, baseado na série televisiva com o mesmo nome da década de 1950, como exemplo de contraposto à sua teoria.

este último, a autora procura compreender o que é que esta ‘intuição’ é em concreto, frequentemente referida por editores como parte do seu processo, mas poucas vezes explicado ou desconstruído. (2009, p.1)

Na sua investigação, e em consonância com a prática desenvolvida em estágio curricular, evidencia-se o *Trajectory Phrasing*, tema pioneiro da autora. Para o explicar, Pearlman parte de duas ferramentas-chave do ritmo na edição, o *Timing* e o *Pacing*, definindo cada uma delas em três conceitos (2009, pp. 44-50).

TIMING – Quando é que um corte deve acontecer.

Choosing a frame, a decisão da importância de um *frame* num plano na escolha do momento de corte. Contém em si a capacidade de alterar o seu significado através da aplicação ou omissão de alguns frames/segundos.

Choosing Duration, refere-se à escolha da duração temporal de um plano no ecrã. A perceção da sua duração não deriva apenas do seu comprimento literal, mas sim da justaposição entre planos e as suas relações de duração, tal como da concentração de movimento, informação ou mudanças visuais nos próprios planos.

Choosing the Placement of a Shot, descreve a decisão sobre a posição de um plano em relação a outro, como estes comunicam entre si, e o resultado dessa interação, por exemplo, para efeito cómico ou dramático. A posição relacional entre planos pode ser igualmente utilizada para refletir a personalidade ou emoções de uma personagem.

PACING – Sensação de rapidez/lentidão de uma sequência/filme.

Rate of Cutting, a velocidade ou cadência com que o corte é feito. É responsável por manipular a perceção do movimento de uma cena, definindo a que velocidade são introduzidas novas sensações visuais.

Rate of Change or Movement Within a Shot, quantidade de movimento ou ação compreendida dentro de um só plano. Aqui centra-se a atenção na quantidade de acontecimentos dentro de um plano e não na quantidade de planos. Ou seja, equilibra-se a decisão, dentro da mesma sequência, entre planos ‘longos’ contendo várias situações, ou vários planos ‘curtos’ cada um com uma ação, ainda que a duração total das sequências possa diferenciar.

Rate of Overall Change, celeridade ou frequência com que os acontecimentos, imagens ou emoções ocorrem numa obra. A sensação de velocidade pode ser alcançada de várias formas, como rápidos movimentos de câmara, diálogos ou cortes frenéticos, independentemente da complexidade narrativa.

Para Pearlman, os conceitos Timing e Pacing, ainda que elementos cruciais, não traduzem todo o panorama da prática do editor, nomeadamente no que consta à vertente rítmica. Para a autora, o ritmo de uma obra não está exclusivamente dependente da duração dos planos ou da velocidade métrica da montagem, mas, de forma muito mais relevante, do modo como a energia se desloca ao longo de uma sequência.

Com isto, sugere um terceiro conceito, o Trajectory Phrasing, algo que “[...] shapes the energy and spatial organization of movements in shots and cross edits into rhythms.” (2009, p. 43).

Para esclarecer, a autora parte da desconstrução do significado de trajetória (trajectory), identificando-a como a combinação entre a direção de um movimento e a energia que o impulsiona. Nesta linha, trajectory phrasing refere-se à junção das trajetórias de diferentes planos, com especial atenção à construção do fluxo de energia entre estes. (2009, p. 52).

Por sua vez, esta energia requer igual atenção e motivo. Baseando-se em autores como Labran e Bartenieff sobre a relação da energia com o esforço, a autora traduz, de forma geral, “[...] as the attitude and intention behind movement that informs the way it is done.” (2009, p. 53).

Como exemplo prático, a ação de desferir um golpe com o punho pode tanto significar agressão como brincadeira, estando isto dependente do seu esforço. Ainda que ambas as ações possam ter a mesma trajetória, velocidade e formato, será o seu esforço, ou seja intenção, que irá indicar o seu significado (Pearlman, 2009, p. 53).

Na edição, isto traduzir-se-á na forma como a relação dos fluxos de energia dos planos pode gerar diferentes significados e direções narrativas, algo que envolve três procedimentos fundamentais.

Linking or Colliding Trajectories, refere-se à intenção sobre a relação entre dois planos, por ligação (*linking*) ou choque (*colliding*). Um dos procedimentos mais comuns

neste processo é a atenção à direção do movimento. Caso se objetivar a coincidência¹⁹, os dois planos irão seguir a mesma direção de movimento (por exemplo, direita-esquerda), e, caso se pretender colisão entre imagens, seguirão direções opostas.

Selecting Energy Trajectories, baseia-se na forma como a energia e movimento flui e varia na atuação de atores em *takes*²⁰ distintos. Onde em cada *take* o ator entrega uma energia diferente, a escolha do take terá consequentemente um impacto diferente na narrativa.

Stress, permite criar ênfases ou ‘pontuações’ pela manipulação da trajetória do movimento, usualmente através da escolha de escalas de plano.

Pearlman consolida esta investigação afirmando que trajectory phrasing é algo que o espectador sente de forma imediata, sendo este um processo resultado de inúmeras horas de trabalho intuitivo do editor, até o alcance de uma sensação de “[...] rightness of the flow.” (2009, pp. 58-59).

1.2.4 Som, Música e a Construção da Percepção da Imagem

Pearlman enfatiza a importância do ritmo na montagem pela sua dimensão preceptiva, enquanto Chion tem como investigação a compreensão da relação entre a imagem e o som, e de que modo este último contribui e enriquece a experiência audiovisual. O autor destaca o papel fundamental do som na construção e interpretação narrativa, influenciando a intensidade, ritmo e significado de uma sequência.

Explora-se o conceito do autor *added value*²¹, como sustento da prática desenvolvida pela estudante no estágio curricular, concretamente na vertente da música.

Chion defende que o som não acompanha apenas a imagem de forma ‘decorativa’, mas adiciona-lhe uma nova camada de sentido, enriquecendo-a de expressividade e significado. O *added value* destaca-se pela criação da ilusão que esta expressividade deriva diretamente da imagem, ainda que resulte, verdadeiramente, da construção e

¹⁹ Conceito usualmente associado com a continuidade entre planos.

²⁰ Traduzido para português como “tomada”, um “take” refere-se a cada gravação realizada de forma ininterrupta no âmbito de um plano. É comum a realização de vários “takes” por plano, de forma a alcançar o melhor resultado técnico e por parte do elenco, obtendo, igualmente, mais material para a fase de montagem, na pós-produção.

²¹ Com tradução literal para português como “valor adicionado”.

manipulação sonora. Ou seja, a mesma sequência imagética pode conter leituras díspares, pela alteração da sua componente sonora.

Deste modo, uma cena de condução noturna poderá transmitir duas narrativas distintas, caso seja acompanhada de sons de sirenes policiais ou de uma emissão de rádio tranquila, tornando-se isto o foco da progressão narrativa. Já num filme de terror, a presença de determinados elementos sonoros como passos a aproximarem-se ou uma respiração acelerada, poderá orientar a interpretação de uma cena e intensificar sensações de tensão e ansiedade.

O mesmo acontece com a música, onde a seleção musical surge não apenas como elemento ornamental ou complementar, mas como um fator-chave de orientação da narrativa. Assim sendo, a música pode compreender o primeiro passo da montagem, orientando o seu ritmo e fluxo de energia, reforçando a perspetiva referida no capítulo anterior, 1.2.3.

Chion delinea o *added value* da música através da forma como molda a realidade emocional de uma cena, dividindo-o em duas formas, o efeito empático (*empathetic effect*) e o efeito anempático (*anempathetic effect*²²).

Sobre o efeito empático, o autor recorre ao termo empatia, forma de identificação intelectual ou afetiva com um sujeito, para descrever o seu efeito, derivado estritamente da relação entre a música e a cena imagética em causa, em harmonia com o tom da cena. A música tem participação direta na emoção expressa, alinhando-se de forma rítmica, tónica e estilística, e em concordância com códigos culturais como tristeza ou felicidade (2019, p. 8).

O efeito anempático caracteriza-se pela ‘indiferença’ expressa pela música perante a carga dramática exposta no ecrã. Aqui, a vertente sonora segue um caminho linear e independente da imagem, justaposição que, ao contrário do que poderá parecer em primeira instância, “[...] has the effect not of freeezing emotion but rather of intensifying it, by inscribing it on a cosmic background.” (2019, p. 8). O autor apresenta a obra *Psycho* (1960), de Alfred Hitchcock, a título de exemplo, onde, nos momentos seguintes ao assassinato da ‘sequência do chuveiro’, o som mecânico do chuveiro constante e indiferente ao violento acontecimento, não corta a intensidade emocional,

²² Termo cunhado pelo autor.

mas amplifica-a, implementando sensações de inquietude e arrepio a uma realidade fria e crua.

Durante o estágio curricular, foram vários os projetos e sequências de montagem cujos seus processos começaram pela escolha musical, orientando desde logo os aspetos métricos e rítmicos da montagem visual, algo que se alinha diretamente com o conceito de *added value*. Nestas decisões, foi igualmente essencial enquadrar e adaptar a linguagem musical às temáticas abordadas.

Como observado anteriormente, a importância da música na construção de significado não depende meramente da sua presença, mas das associações culturais e emocionais que determinados estilos musicais compreendem. Na contemporaneidade, diferentes géneros audiovisuais desenvolveram convenções sonoras próprias, consoante os seus objetivos comunicacionais. Isto permite ao espectador identificar de forma eficaz o tom, função e intenção de um conteúdo, apenas pela sua faixa sonora. A música atua como elemento síncrono da imagem, reforçando, mais uma vez, a sua forma de ‘ilusão’ da expressividade da imagem.

É pertinente, no entanto referir, ainda que não seja objeto de estudo do presente relatório, que estas convenções não são apenas associações ou ‘sensações’ subjetivas, derivando também de um conjunto de fatores técnicos característicos da produção musical, como o ritmo, tempo, harmonia e tonalidade, dinâmica e instrumentalização.

Com referência aos formatos trabalhados em estágio curricular, utilizaram-se diferentes abordagens musicais, com características associadas ao respetivo conteúdo. Em cada um destes, as diferentes características contribuíram ativamente para a interpretação e orientação emocional do espectador.

Vídeos institucionais e publicitários frequentemente recorrem a música com associações otimistas, inspiradoras e ritmicamente consistentes de forma a transmitir profissionalismo, credibilidade e dinamismo corporativo.

Conteúdos de vertente humorística privilegiam músicas ‘leves’, geralmente reforçadas por efeitos sonoros ou interrupções musicais aplicadas através do *comedic timing*²³.

²³ Conceito abordado no capítulo “1.2.5. A Construção Humorística na Montagem”

Conteúdos desportivos distinguem-se por ritmos mais acelerados e sonoridades energéticas, de forma a reforçar intensidade do movimento no ecrã, concretamente em momentos de competição.

Já os conteúdos de natureza documental tendem, geralmente, a utilizar música mais atmosférica ou emocional, reforçando o envolvimento narrativo sem comprometer a perceção de autenticidade.

1.2.5 A Construção Humorística na Montagem

Até ao momento, foram explorados diversos conceitos relacionados com a montagem, entre os quais o ritmo, o timing, a duração dos planos, e a relação imagem/som. Agora, procura-se compreender como é que estes elementos podem ser aplicados numa vertente particular desta prática: a construção humorística.

Nygard, editor e autor norte-americano, concentra a sua pesquisa na forma como a montagem pode ser utilizada para criar humor, defendendo que o sucesso de uma obra/sequência cômica depende frequentemente de minuciosas decisões da montagem. Na sua obra de 2021, o autor demonstra, através de exemplos práticos, como a escolha do momento exato do corte, a duração de uma reação ou a gestão da expectativa do espectador podem determinar a eficácia de uma piada, revelando a montagem como um dos principais mecanismos da construção humorística audiovisual.

Para compreender a visão de Nygard, é essencial referir que o autor considera que os mecanismos de montagem implícitos à construção humorista não são um recurso exclusivo à comédia, objetivando a ‘piada’, mas sim como ferramenta para construção de significado, moldagem da perceção temporal e orientadora da interpretação e experiência emocional do público.

Refletem-se sobre quatro eixos conceptuais implícitos nos casos práticos de autor, essenciais para a componente prática defendida no presente relatório.

Comedic Timing

No contexto da montagem humorística, o efeito cômico depende da manipulação precisa da duração dos planos e do momento do corte. Aqui, o Timing refere-se à gestão da duração dos planos e do momento exato em que deve ocorrer uma ação, reação ou corte. Nygard (2021, p. 195) explica que “Perception of time changes

when a scene is intercut. You have to play with the timing to find the funniest pacing for that particular moment.”, ou seja, o efeito cômico não reside necessariamente na ação do conteúdo, emergindo do controlo da montagem sobre a manipulação do intervalo de tempo, a antecipação e o resultado.

Uma sequência pode ter, ou não, uma dimensão cômica, pela mera variação de uns breves frames na edição, constituindo um processo de decisões minuciosas e subtis, mas com efeito evidente no produto final. Neste sentido, o adiantamento ou atraso de um corte pode alterar substancialmente o significado e a leitura de uma sequência. Um plano que se prolongue para além do ‘esperado’ pode suscitar tanto uma situação desconfortável como caricata, já um plano que seja interrompido prematuramente pode gerar choque ou diversão. Nas duas situações, a decisão do momento de corte resume-se à capacidade do editor de identificar o instante mais eficaz para potenciar o efeito pretendido perante o espectador.

Expectativa e Quebra

O humor depende frequentemente da relação entre a expectativa do espectador sobre um acontecimento e a sua verdadeira resolução. A montagem desempenha um papel fundamental nesta construção, gerindo a informação de forma a induz previsões de desfecho que, usualmente, são contrariadas ou subvertidas através do corte.

O editor tem o poder de decisão do momento exato em que a informação deve ser revelada/interrompida, algo que se sustenta num dos principais mecanismos da construção humorística. Como referido anteriormente, a eficácia humorística de uma sequência não depende apenas da qualidade da ‘piada’, mas da forma como esta é inserida e trabalhada na narrativa. Através de ferramentas técnicas como a ocultação, distribuição ou reorganização de elementos, a montagem permite trabalhar em duas frentes paralelas: conduzir o espectador para uma determinada conclusão e levar, simultaneamente, a uma conclusão de sentido oposto, obtendo um contraste e inversão narrativa eficaz.

Um exemplo deste mecanismo poderá ocorrer numa sequência em que uma personagem prevê chegar a um destino paradisíaco, onde a expectativa é reforçada através de planos que sugerem conforto e exclusividade, como um postal ou desdobrável promocional do local. Um corte subsequente faz o transporte para uma realidade completamente distinta, como um alojamento degradado ou um espaço muito menor

que o esperado, subvertendo a expectativa previamente construída. O efeito cômico resulta precisamente do contraste entre a previsão induzida pela montagem e a desconstrução revelada pelo plano posterior.

O Corte como *Punchline*

O corte não liga apenas os planos, podendo ser a própria unidade humorística. Justaposições inesperadas têm o potencial de gerar um efeito cômico por contraste entre imagens/momentos narrativos. Um dos métodos mais utilizados para o efeito é o ***smash cut***, caracterizado por um corte abrupto que geralmente causa uma quebra de continuidade ou choque de registros.

Outro recurso para o efeito de *punchline* é a **elipse humorística**. Derivada do recurso estilístico elipse, refere-se à omissão deliberada de informação intermédia de uma sequência, dando ao espectador tanto a ‘tarefa’ como a liberdade de a preencher. A elipse serve como meio de condensação humorística, algo que se relaciona com a economia narrativa, abordada mais à frente. Numa situação onde uma personagem se recusa a transportar uma guarda-chuva para o seu passeio, para um corte dessa mesma pessoa já em casa encharcada, não é necessário ver diretamente a sucessão de acontecimentos total para compreender que choveu, sendo esta elipse o condutor cômico da sequência.

O **contraste** baseia-se na justaposição de planos que apresentam realidades opostas ou incompatíveis entre si. De um momento de confiança para o fracasso, de uma situação calma para o caos, o humor constrói-se através da discrepância entre aquilo que é exposto em cada plano.

O **corte para reação** é outro recurso recorrente, onde o foco humorístico não está na ação em si, mas na reação à mesma. Aqui, usualmente a ação não é particularmente engraçada, sendo a resposta a esta o fator cômico da situação em causa. É um recurso usado regularmente em *sitcoms*²⁴ ou *mockumentaries*²⁵, casos estes onde a reação funciona intencionalmente como a punchline da sequência, adicionando-lhe desta forma um novo significado à ação que precede.

²⁴ *Situation Comedy*. Género televisivo de objetivo humorístico que acompanha um conjunto de personagens no seu dia-a-dia, num ambiente consistente, como um apartamento, cafeteria ou escola.

²⁵ Formato filmográfico ou televisivo com conteúdo ficcional apresentado através de linguagem documental, usualmente com temáticas cômicas ou satíricas.

A Economia Narrativa

Constituindo não apenas como uma técnica/conceito, mas principalmente como um princípio orientador da montagem, a economia narrativa baseia-se na transmissão da maior quantidade possível de informação, com a menor quantidade de material necessária. Não estando apenas relacionado com o corte, esta ideologia estende-se às várias fases da montagem, manifestando-se, desde logo, na seleção e filtragem do material em bruto, pesando diretamente sobre a construção narrativa.

Sobre a construção humorística, a economia narrativa defende que eliminar explicações excessivas ou redundâncias narrativas ajudam a preservar o humor. Existem várias formas de alcançar a economia narrativa, entre estas a remoção de diálogos excessivamente explicativos, ou até o uso do silêncio, permitindo que a componente visual seja o suficiente para a comunicação da ideia ou efeito pretendido.

Também a economia da duração dos planos é algo de grande relevância para a eficácia humorística. Intrinsecamente interligada ao timing e sensível ao ritmo, a eficiência de uma piada está dependente do corte no ‘momento certo’, de forma a prevenir que um plano longo demais deixe a piada desvanecer. Nygard (2021, p. 69) evoca a ideologia seguida na edição da série televisiva *Survivor* (Burnett, 2000-), para expor a ideia de que quanto mais se tenta explicar uma situação cómica ou tempo se dá ao espectador para processar uma piada, maior a probabilidade de esta perder o seu efeito cómico. Isto não implica diretamente a eliminação de planos de forma frenética e sem sustento, mas sim através de uma preponderância minuciosa e sensível ao ritmo.

Em suma, a economia narrativa apresenta-se como um princípio de extrema relevância, onde todas as técnicas anteriores só funcionam se o editor souber retirar aquilo que não é necessário. Já a eficácia da montagem humorística depende não apenas daquilo que é mostrado ao espectador, mas também daquilo que lhe é deliberadamente omitido.

2 COMPONENTE PRÁTICA: ESTÁGIO NA PRODUTORA FILMESDAMENTE, LDA.

2.1 A Instituição de Acolhimento: FILMESDAMENTE, Lda.

Fundada em 2010, contando com quinze anos de atividade, a FILMESDAMENTE²⁶, Lda. é uma produtora consolidada tanto na indústria criativa nacional como internacional, distinguindo-se pela sua abordagem pluridisciplinar e pela diversidade dos projetos desenvolvidos. Abrangendo diferentes vertentes do cinema e do audiovisual, o seu catálogo de produções conta com curtas e longas-metragens dos géneros ficção e documental, anúncios publicitários, videoclipes, vídeos comerciais e institucionais, entre outros. Para além disto, a Produtora disponibiliza ainda serviços de aluguer, transporte e consultoria nas várias etapas do processo de produção, desde a conceção e desenvolvimento de argumentos até à pós-produção, com serviços como edição vídeo/som e correção de cor.

Evidenciando um elevado nível de rigor técnico e sensibilidade estética, ao longo do seu percurso, a FILMESDAMENTE, Lda. tem sido distinguida em diversos festivais de cinema nacionais e internacionais, contando atualmente com mais de sessenta nomeações a nível mundial.

Com sede na cidade do Porto, a Produtora aposta na descentralização da indústria cinematográfica, contribuindo para o fortalecimento do setor no norte do país. Contando ainda com uma localização secundária em Lisboa, a sua distribuição geográfica estratégica permite uma resposta rápida e eficaz a projetos em qualquer local do território nacional.

2.2 Enquadramento do Estágio Curricular

O presente estágio curricular iniciou-se com o delineamento da calendarização²⁷ de atividades a desenvolver ao longo do período de permanência na FILMESDAMENTE, Lda., concretamente a identificação dos projetos onde se visava participação e funções a desempenhar por parte da estudante. Estabeleceram-se igualmente os objetivos e competências transversais a fortalecer durante este período, tais como capacidade de

²⁶ Para mais informação, consultar <https://www.filmesdamente.com/pt/>

²⁷ Anexo A- Calendarização Final de Estágio Curricular

comunicação, flexibilidade, proatividade, responsabilidade, planeamento e gestão do tempo, e trabalho em equipa. Este processo desenrolou-se em estreita articulação com a orientadora académica, de forma a assegurar o enquadramento de todo o processo do estágio curricular com a área e nível de formação em causa.

Posteriormente, após o término no estágio curricular, visou-se a mesma estratégia para a emissão do parecer de avaliação de estágio pela FILMESDAMENTE, Lda.²⁸

2.3 Formação Complementar Autónoma

Sempre que se revelou pertinente, tomaram-se iniciativas de carácter variado com o objetivo de aprofundar o conhecimento sobre o trabalho desenvolvido pela FILMESDAMENTE, Lda., tal como para reforçar competências técnicas e teóricas.

Entre estas incluem-se a visualização de obras do portefólio da Produtora, a exploração e familiarização com o equipamento, quer a nível prático, como através da plataforma *online* de aluguer, consulta de revistas e publicações relativas a temas do cinema e audiovisual, entre outros. Para além disto, procurou-se aplicar uma perspetiva crítica ao conteúdo audiovisual consumido fora do horário de trabalho, usualmente dentro das temáticas trabalhadas, objetivando a retenção de novos conceitos e ideias a aplicar nos projetos em desenvolvimento. Estas atividades contribuíram para um processo de aprendizagem completo, contínuo e contextualizado.

2.4 Introdução Prática: Curso Online *DaVinci Resolve* e Exercício-Teste

A iniciação ao trabalho prático deu-se com a realização de um curso online intensivo sobre o *software*²⁹ de edição vídeo e áudio *DaVinci Resolve*, ferramenta utilizada frequentemente pela Produtora. Este exercício visou a preparação para os projetos subsequentes.

Já existindo um considerável contacto prévio com este programa, utilizado em meio académico, esta formação tornou-se mais relevante na consolidação de áreas até

²⁸ Anexo B – Parecer de Avaliação de Estágio Curricular

²⁹ Conjunto de programas, documentações e especificações que indicam um a um computador como executar tarefas específicas. Neste contexto, entende-se todo o software descrito como programas de suporte à prática cinematográfica na fase de pós-produção.

então menos exploradas, nomeadamente a gradação de cor e utilização da página *Fairlight*, dedicada à pós-produção e tratamento áudio.

De forma a permitir à equipa conferir os conhecimentos adquiridos, foi solicitada a recriação de um projeto já finalizado e entregue ao respetivo cliente. Utilizando o mesmo material, formato, e estrutura, este exercício objetivou avaliar a capacidade de adaptação ao ritmo e fluxo de trabalho dos projetos desenvolvidos, bem como submeter à prova o nível de autonomia, interpretação pessoal e soluções exploradas. Sustentado pelo conhecimento prévio, rapidamente conferiu-se que as capacidades técnicas e criativas encontravam-se no nível requerido para avançar para tarefas de interação direta com os projetos em curso da Produtora. Assim, finalizando a fase introdutória do estágio curricular, este exercício funcionou como uma etapa de transição entre a integração inicial e o avanço para os projetos abaixo descritos.

2.5 Formato Institucional e Publicitário

2.5.1 Vídeos Institucionais – Academia de Formação Presencial e à Distância

Com presença no Reino Unido, Irlanda, Austrália e Estados Unidos, esta instituição encontra-se estruturada em quatro academias de formação especializada: Design de Interiores, Design Gráfico, Design de Moda e Fotografia. No âmbito dos três projetos desenvolvidos, produziu-se um conjunto de vídeos abrangentes de todas as áreas de estudo.

Frequentemente os materiais fornecidos pela empresa para o desenvolvimento destes conteúdos foram narrações em formato áudio, para uso em *voice-off*³⁰, a serem consolidadas com elementos visuais. Para isto, teve-se como principal objeto de trabalho o material de arquivo, ou *stockfootage* conforme é usualmente designado, disponível em bancos de imagens/vídeos online.

Inicialmente, o principal desafio visou a compreensão e adaptação ao ritmo de montagem convencional neste tipo de conteúdos, marcado por uma constante e rápida mudança de imagens e elementos gráficos, com o objetivo de captar o espectador desde o primeiro momento. Exigindo uma linguagem com uma linha ténue entre o eficaz e o

³⁰ Técnica de pós-produção sonora, utilizada para narrar, descrever ou contextualizar uma ação ou conteúdo visual.

incompreensível, foi de grande importância não só analisar o ritmo estabelecido nos vídeos anteriormente realizados para o cliente, como compreender a métrica e estratégias de edição do timing determinado.

O *voice-off* constituiu, em todos os casos, o elemento estruturante e orientador posteriores decisões de seleção visual. Iniciando o processo de pós-produção, procedeu-se à audição dos ficheiros e leitura dos respetivos guiões, enquadrando nos temas explorados. A primeira etapa técnica baseou-se na limpeza de todo o ruído indesejado, através de ferramentas como *Voice Isolation*, e o software *Adobe Podcast*. A remoção destes momentos, tais como de hesitação ou de dificuldade de discurso, permitiu o ajuste livre *timeline*³¹ da duração das pausas entre diferentes assuntos, contribuindo para uma compreensão mais clara por parte do espectador. Sempre que necessário, recorreram-se a ajustes manuais a todos os picos de som identificados pelo *mixer* de áudio principal, através de *key-frames* na *waveform* dos áudios.

Seguiu-se a legendagem dos conteúdos em inglês, etapa fundamental para garantir a acessibilidade e compreensão dos vídeos nas diferentes regiões onde a instituição tem presença. Ainda que com recurso a uma ferramenta automática com grau elevado de precisão, exigiu-se sempre a verificação manual para correção de erros ortográficos, interpretação errada de palavras, tais como para ajustes conforme as regras de legendagem³².

A escolha das músicas que preenchiam o plano sonoro foi igualmente de primeira relevância, marcando o ‘compasso’ para a montagem da componente visual. O uso de músicas de géneros como Hip-Hop e Lo-fi, convencionalmente usados em conteúdos institucionais, converge diretamente com o conceito de *added value* exposto no capítulo 1.2.4, onde o som apresenta-se como elemento de expressividade e significado, influenciando também a intensidade e ritmo de uma sequência.

Já no plano narrativo, procedeu-se à identificação e ilustração visual de conceitos-chave, através da seleção de material de arquivo. Ao abordar o trabalho de um *designer* na área da cor, selecionaram-se imagens relacionadas com paletas e catálogos cromáticos, estabelecendo uma correspondência direta entre o conteúdo áudio e a sua

³¹ Elemento constante em programas de edição vídeo e áudio, que materializa a linha temporal e sequencial de um projeto, organizando o seu conteúdo visual e sonoro.

³² Conforme *Subtle Code of Good Subtitling*; SUBTLE – The Subtitlers’ Association. <https://subtle-subtitlers.org.uk/code-of-good-subtitling/#>

representação imagética. O contexto destas imagens obedecia ainda à academia em causa, ou seja, um vídeo relativo a *design* de interiores apresentaria catálogos de mobiliário e decoração.

Considerando que estes vídeos poderiam alcançar os dez minutos de duração em redor de um único tema, e tendo em conta o número limitado de material de arquivo disponível, a representação visual de determinados conceitos exigiu ocasionalmente uma interpretação mais conceptual. Neste sentido, recorreu-se ao *brainstorm*³³, na procura de elementos e imagens que, ainda que não ilustrassem diretamente o conteúdo áudio, remetessem para tal, através dos estabelecimentos de significados simbólicos. Esta escolha criativa contribuía igualmente para a diversidade das imagens apresentadas e, conseqüentemente, o apelo visual do produto final.



Figura 5 - Exemplo do processo de representação simbólica

Simultaneamente colaborou-se na criação de *motion graphics*³⁴, com base nas palavras-chave identificadas. Com uma breve indicação por parte do cliente sobre os assuntos em destaque, procedeu-se à identificação das palavras/frases a traduzir sobre a forma de motion graphics, tal como a e realização de testes em formato *placeholder*³⁵ na timeline do projeto. Articulando as escolhas narrativas com a coesão visual dos vídeos, procurava-se que os excertos selecionados estivessem distribuídos

³³ Traduzido para português como “tempestade cerebral”, refere-se a um processo criativo, usualmente aplicado em grupo, utilizado para explorar e concentrar diversas visões ou respostas a uma questão-base, de forma livre e abrangente.

³⁴ Técnica digital derivada do design gráfico, com origem nos meados do século XX, referente a “gráficos com movimento”.

³⁵ Elemento provisório a ser posteriormente substituído com o material definitivo a integrar o respetivo espaço. Utilizado para obtenção de uma visão generalista e completa sobre o produto, aquando do material efetivo ainda não se encontra disponível/ está em desenvolvimento.

equitativamente por todo o vídeo, visando a coerência e consistência visual. Esta seleção foi posteriormente entregue à equipa responsável pelo desenvolvimento dos gráficos no software Adobe Effects, e inseridos na timeline substituindo os placeholders.



Figura 6 - Exemplo de imagem de arquivo



Figura 7 - Exemplo de motion graphics

A diversidade de fontes inerente à recolha de imagens exigiu ainda um esforço de harmonização estética, procurando minimizar diferenças de qualidade técnica e assegurar uma perceção de continuidade ao longo dos vídeos. Para isto recorreu-se, por exemplo, a ajustes de gradação de cor e alterações de enquadramento. Foram ainda adicionados elementos visuais e sonoros de transição entre secções/temas, reforçando a vertente dinâmica do formato em causa.

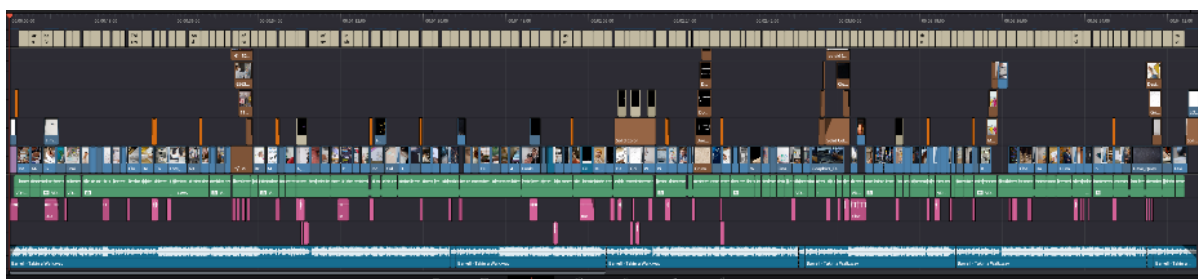


Figura 8 - Estrutura de timeline de um dos vídeos desenvolvidos

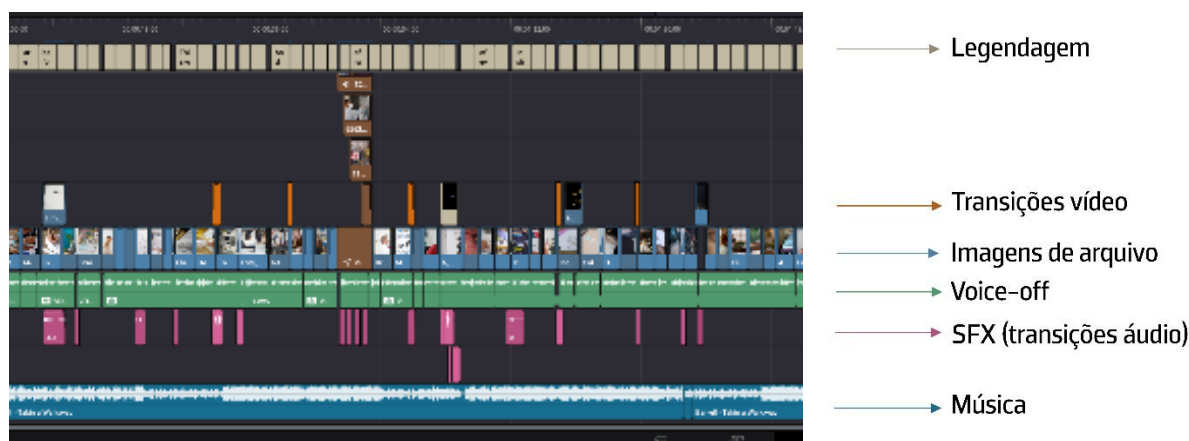


Figura 9 - Esquema de organização de timeline

Na sequência destes projetos, foi desenvolvido um conjunto de vídeos de *masterclass online*, cujos materiais enviados pelo cliente incluíam gravações vídeo do narrador. Neste caso, o processo desenrolou-se de forma similar, acrescentando o tratamento visual do material recebido.

Dada a qualidade reduzida destes ficheiros, tanto a nível do material de captação como de resolução, foi solicitado que se concebesse uma solução que atenuasse estas lacunas, não omitindo, no entanto, a presença visual do narrador nos vídeos. Considerando que a forma mais direta de atenuar a baixa resolução seria diminuir a escala do plano, a solução encontrada consistiu em replicar a técnica frequentemente utilizada em conteúdos *gameplay*, predominante em plataformas como *Youtube* e *Twitch*. Esta técnica consiste em enquadrar a imagem do interveniente no canto inferior direito do plano, numa escala mais reduzida, dando destaque ao assunto principal no resto da área do plano.

Esta estruturação contou ainda com a criação de gráficos, texto e inserção de imagens ilustrativas da narração ao longo de todo o vídeo.



Figura 10 - Estrutura visual utilizada (esquema simplificado)

O desenvolvimento de materiais similares foi posteriormente disperso pelo restante período do estágio curricular, tornando possível a exploração e aplicação de novas técnicas de edição então adquiridas, a um considerável volume de vídeos com a mesma linguagem visual.

2.5.2 Vídeo para Evento Corporativo – Empresa Multinacional de Tecnologia e Equipamentos Médicos

Apresentando-se como uma empresa com presença multinacional considerável na área de desenvolvimento de tecnologia e fornecimento de equipamentos médicos, e assíduo cliente da Produtora, qualquer trabalho solicitado por este cliente representa uma prioridade no cronograma de trabalhos. Neste caso, o projeto consistiu no desenvolvimento de um conjunto de vídeos de curto-formato, a serem exibidos num dos seus eventos internos anuais.

A participação neste projeto começou por ser pontual, algo que evoluiu posteriormente para a integração na equipa principal e desenvolvimento de um dos materiais a entregar.

Inicialmente foi solicitado o visionamento de material em bruto³⁶ de entrevistas realizadas em dois formatos, entrevistas presenciais captadas pela equipa de imagem, e vídeos submetidos de forma independente pelos participantes. Foram identificados e selecionados todos os momentos/respostas mais relevantes, através de marcadores na

³⁶ Formato original dos vídeos depois da sua captação, sem cortes ou edições.

timeline do projeto, obtendo-se um material filtrado que eliminasse a necessidade de revisão da totalidade das entrevistas, numa fase posterior.

O princípio de economia narrativa foi algo que se relevou particularmente relevante neste projeto, concretamente na fase de seleção do material em bruto, que se estendia por várias horas de gravação. A filtragem pelos momentos mais interessantes e em coerência com o tema escolhido pelo cliente tornou possível, numa segunda fase, a edição do conteúdo mais relevante de uma forma mais eficaz. Também a escolha dos momentos a retirar, como pausas ou hesitações das crianças, contribuiu ativamente para o ritmo e objetivo comunicacional do projeto.

Aquando do início da fase de edição, foi solicitado a integração na equipa destacada, concretamente no desenvolvimento de um dos vídeos de tema humorístico. Tendo como protagonistas jovens e crianças, este vídeo estruturava-se num conjunto segmentos introduzidos por quadros com questões relacionadas com a visão juvenil sobre a empresa e as funções dos familiares nesta. Estas questões foram previamente estipuladas pelo cliente, pelo que o material gravado já coincidia com estes quadros.

A vertente humorística alicerçou-se principalmente em dois fatores: a espontaneidade/autenticidade das respostas inerente aos grupos etários referidos, e a sensibilidade nas estratégias de montagem e edição aplicadas. Sobre este último, estipulou-se que as respostas de cada segmento seriam apresentadas através de uma sequência rápida e dinâmica. O foco na precisão do corte e duração de cada plano foram os dois elementos técnicos de maior relevância para o alcance do ambiente referido.

O *Comedic Timing*, abordado no capítulo 1.2.5, fundamenta as decisões tomadas na montagem deste projeto, onde a manipulação do tempo, através de extensão de planos ou cortes inesperados adicionou uma camada de humor ao próprio conteúdo, também por si, com o grande potencial das reações espontâneas das crianças. Em certos momentos, recorreu-se também ao conceito de contraste, através da justaposição de planos onde as crianças se contradizem, para criar uma ideia de ‘conflito’ e manter o espectador cativado até à resolução da respetiva sequência.

De forma a apelar a parte do público-alvo, as próprias crianças intervenientes nos vídeos e presentes no evento, dedicou-se ainda uma parte do tempo de trabalho à complementação gráfica dos vídeos, através da inserção de elementos de carácter caricatural e exagerado. Aproximando-se à linguagem contemporânea das redes sociais,

utilizaram-se elementos animados, mudanças inusitadas de escala de planos (zoom-in/out acentuados), alterações estilísticas momentâneas (mudança para imagem a preto e branco), bem como a inserção de elementos sonoros com o mesmo propósito (como o cricrilar de grilos em momentos de silêncio prolongado).

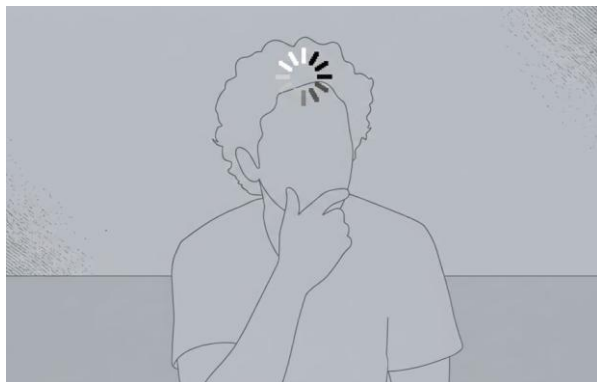


Figura 11 - Exemplo de elemento gráfico
(ilustrativo)



Figura 12 - Exemplo de elemento gráfico
(ilustrativo)

Colaborou-se ainda com a equipa de motion graphics, na criação de *lower thirds*, legendas posicionadas na parte inferior da imagem, identificando os jovens participantes. A vertente sonora deste projeto baseou-se no tratamento de picos de som e inserção de músicas ‘divertidas’ e coerentes com o tema. Fez-se ainda a legendagem manual para algumas das falas menos inteligíveis.

Por fim, como algo que reforça o lado colaborativo da Produtora, fez-se uma verificação geral aos materiais desenvolvidos pelos restantes colegas e vice-versa, de forma a detetar eventuais gralhas ou falhas de exportação. Este foi também um projeto onde a comunicação com representantes da marca teve grande peso, monitorizando e moldando de forma direta e constante o material desenvolvido.

2.5.3 Spots Publicitários – Marca Portuguesa De Mobiliário Contemporâneo

Por motivos logísticos e de gestão de recursos da empresa, este projeto apresenta-se como o único projeto com fase de rodagem integrada, onde se assumiu o cargo de assistente de produção. Aqui desenvolveram-se um conjunto de vídeos publicitários de curta-duração para os canais de divulgação da marca, sobre os produtos da sua mais recente linha.

A fase de pré-produção esteve essencialmente a cargo da diretora de produção, responsável pela comunicação de todos os detalhes necessários à equipa, nomeadamente indicação das tarefas a executar na fase de rodagens, dado que a própria não poderia estar presente. Neste contexto, foi proposta a criação de uma lista-base, onde se abrangesse todos os recursos essenciais a uma produção, independente do seu formato ou dimensão. Sem um documento prévio desta natureza a uso, procurou-se criar um modelo abrangente e adaptável a todos os diferentes tipos de produções futuras.

Servindo como ‘kit de suporte’, esta lista visa o auxílio através de material elétrico, materiais de escritório, *catering*, primeiros-socorros e produtos de limpeza, entre outros elementos logísticos. Nesta elaboração procurou-se ainda a inclusão de práticas de produção sustentável³⁷, nomeadamente a indicação de materiais reutilizáveis como copos e garrafas térmicas, bem como a reutilização de determinados materiais armazenados fora de prazo, como o uso de água oxigenada na limpeza e remoção de manchas em tecidos. Ainda que se assuma que este tipo de práticas não sejam atualmente viáveis em todas as produções, considerou-se estas indicações de grande relevância, com vista à sua aplicação em contextos futuros.

Na fase de rodagens, distribuída por três dias, as funções desempenhadas centraram-se na gestão logística diária, tal como o apoio à equipa nos momentos necessários, como, por exemplo, carga e descarga de material. Com duas localizações de rodagem, prestou-se também apoio na organização destes espaços, tal como da disposição das áreas de trabalho de cada departamento. Esteve-se ainda responsável pelo *catering* e marcação das refeições em estabelecimentos próximos.

Deu-se ainda atenção à tabela de horários prevista nas folhas de serviço, de forma a informar a equipa do tempo disponível e prevenir eventuais deslizes. Dado o número considerável de peças de mobiliário, foram por vezes necessários realizar ajustes de horários, onde se verificou um esforço coletivo para respeitar o número de horas previsto para cada dia.

Paralelamente, assegurou-se a posição de *data wrangler*, através da organização dos ficheiros captados e criação dos respetivos backups, de forma simultânea às

³⁷ Com origem no termo *green shooting*, refere-se à implementação de práticas sustentáveis com o objetivo de reduzir o impacto ambiental de um projeto cinematográfico, durante todo o seu ciclo de produção. Consultar *GREEN PRODUCTION PORTUGAL – Guia para Produção Sustentável* em Bibliografia.

gravações de cada peça de mobiliário. Ainda nesta vertente, esteve-se responsável pela importação dos materiais para o DaVinci Resolve, assegurando o acesso imediato dos materiais à equipa técnica e ao cliente, representado pela equipa de marketing. Esta dinâmica foi algo de destaque, permitindo obter um *feedback* em tempo real, identificando ajustes necessários quer a nível técnico como a nível da comunicação e imagem de marca, desde o posicionamento dos produtos no espaço, à ênfase dos seus detalhes mais relevantes.



Figura 13 – Set de rodagens

A presença e colaboração da equipa da empresa com a equipa técnica foi algo que desde logo se destacou, evidenciando um ponto característico das produções publicitárias. Esta experiência contribuiu para uma melhor compreensão dos contornos de uma produção publicitária, através do contacto direto com o seu ambiente de rodagens. Identificando a sua organização, valências e metodologias aplicadas, foi possível identificar as convergências e divergências com outros tipos de produção integrados anteriormente.

Posteriormente, iniciando a fase de pós-produção e como última responsabilidade atribuída, realizou-se um *backup* adicional nos servidores locais da produtora, assegurando a sua existência em vários suportes, garantindo as condições necessárias para o início da montagem e edição dos vídeos requisitados.

Ainda que não tenha existido participação direta na montagem e edição dos conteúdos, o acompanhamento do processo permitiu compreender algumas das especificidades da pós-produção associada à edição de projetos de cariz publicitário. Neste contexto, a montagem encontra-se fortemente orientada para a valorização do produto e para a comunicação da identidade da marca, privilegiando frequentemente uma linguagem visual clara, direta e de fácil leitura.

2.5.4 Conteúdo Promocional FILMESDAMENTE, Lda.

2.5.4.1 Material Fotográfico

No momento do presente relatório, a FILMESDAMENTE, Lda. encontra-se numa fase de reestruturação da imagem de marca, algo que se estende ao local físico da empresa. Neste sentido, e no âmbito do lançamento do novo *website*, foi desenvolvido material fotográfico promocional dos vários espaços disponíveis para aluguer, nomeadamente suites de edição e salas de reunião.

O processo iniciou-se com uma pesquisa visual, com foco no trabalho de iluminação, paleta de cores e adereços, seguido de um *briefing* com a equipa responsável, de forma a discutir ideias e estratégias para cada um dos espaços. No que consta à decoração, procurou-se retirar/omitir todos os elementos que criassem sobrecarga visual, tais como cabos de alimentação e de rede. Acrescentaram-se ainda objetos decorativos intencionais aos espaços para aluguer, de forma a transmitir o elevado e completo nível de qualidade do serviço prestado.

A produção do material fotográfico baseou-se na experimentação criativa, desde iluminação estilizada à técnica de arrasto, usada para desfoque dos figurantes, onde também se prestou auxílio.



Figura 14 - Montagem de Cenário Fotográfico



Figura 15 - Exemplos de Material Final

2.5.4.2 Showreels

Ainda neste contexto, desenvolveram-se dois *showreels*³⁸ a serem integrados no *website* em construção anteriormente referido. Constituindo um exercício de síntese visual, o objetivo foi criar vídeos de curto formato, de quinze segundos e um minuto, demonstrativos dos mais relevantes projetos publicitários realizados pela empresa até ao momento.

Sobre o vídeo de um minuto, sob o tema *storytelling*³⁹ e indicação a que projetos recorrer, selecionaram-se os planos e momentos-chave imagem/som de forma a criar uma breve narrativa que transmitisse a vertente humana do trabalho fornecido pela empresa. Visando demonstrar o melhor conteúdo produzido até então, a seleção dos planos foi feita com base no seu interesse visual, tendo em conta elementos como a composição, paleta de cores e movimentos de câmara. A organização seguiu uma linha

³⁸ Vídeo de curta-duração que visa destacar, em formato de portefólio, os projetos de maior relevância de um indivíduo ou empresa.

³⁹ Utilização de elementos visuais e sonoros para transmitir uma história ou narrativa.

narrativa não-sequencial, complementada por elementos sonoros como música e frases-chave em voice-off, com foco em motivos de natureza positiva e inspiradora.



Figura 16 - Exemplo de Plano Seleccionado – “Viver é um verbo enorme” – Bertrand Livreiros

Já para o vídeo de 15 segundos, a ser integrado como *banner*⁴⁰ do website, utilizou-se material de *making-of*⁴¹. Elegeu-se um reduzido conjunto de planos, de acordo com o impacto e clareza visual, cativando eficazmente o espectador sobre o trabalho da FILMESDAMENTE, Lda., sem necessidade de contextualização dos projetos em si.



Figura 17 - Exemplo de Plano Seleccionado – “POWER TRANSMISSION” – Michelin [Behind The Scenes]

⁴⁰ Tipo de conteúdo geralmente inserido no topo da página principal de um website, com o objetivo de captar e comunicar uma mensagem rápida ao utilizador.

⁴¹ Equivalente a *behind-the-scenes*. Usualmente utilizado como conteúdo promocional, tem como objetivo documentar o desenvolvimento de uma produção, com foco nos profissionais e processos de criação inerentes.

2.6 Formato Audiovisual - Série Televisiva Documental

Considera-se o seguinte projeto o de maior relevância do presente estágio curricular. Tratando-se de uma série televisiva documental, assumiu-se a assistência de edição de três episódios da primeira temporada. Este destaque deve-se não só ao formato e dimensão considerável da produção, mas sobretudo pelo nível de exigência, responsabilidade e autonomia necessária no exercício da função atribuída, com envolvimento direto na estruturação narrativa dos referidos episódios.

Explorando a reabilitação de um clube de futebol do 4.º escalão do Campeonato de Portugal, esta série televisiva destaca-se pela abordagem e linguagem de edição aplicadas, visando um produto original e irreverente, com o intuito de captar e surpreender o espectador a cada episódio.

Tomando a modalidade desportiva como contexto primário, o projeto foca-se essencialmente na vertente humana inerente ao funcionamento de um clube, destacando os seus intervenientes como personagens individuais, e não apenas como meros elementos de uma estrutura coletiva. Partindo de uma premissa ambiciosa, a ascensão ao 1º escalão, esta série acompanha os momentos, quer pessoais como profissionais, que integram essa jornada.

Um dos desafios mais notórios prendeu-se com o desconhecimento prévio do panorama desportivo visado, nomeadamente as regras e contornos dos momentos de jogo. Neste sentido, considerou-se fundamental o enquadramento contextual no projeto, através de sessões de briefing com a equipa de realização e pós-produção, visionamento de episódios finalizados, e pesquisa técnica e filmográfica sobre panorama desportivo representado. Nesta conjuntura, a articulação com o realizador revelou-se imprescindível ao longo de todo o processo, permitindo a compreensão da sua visão criativa e referências filmográficas. Organizaram-se também sessões de visualização de *fine-cuts*, promovendo espaços de partilha, crítica e delineamento de metodologias de montagem.

Ainda que Dmytryk, (1984, p. 2) afirme que “It is probably safe to say that no two cutters will cut a film [...], in exactly the same way.”, tornou-se fundamental encontrar um ponto de convergência entre as metodologias de cada editor, garantindo a coerência entre os episódios. É precisamente a inconsistência entre editores que Murch (2001,

p.22) identifica como um dos maiores riscos do trabalho colaborativo, algo que reforça o a importância do alinhamento coletivo neste projeto.

Inicialmente o trabalho atribuído consistiu numa estruturação episódica situada entre o *rough* e *fine-cut*⁴², a ser posteriormente desenvolvido pela editora principal, que se encontrava na finalização de episódios anteriores. Esta etapa envolveu a organização da progressão narrativa não só na sua generalidade, como em segmentos temáticos. Este *workflow* garantiu uma gestão eficiente dos prazos de entrega de cada episódio.

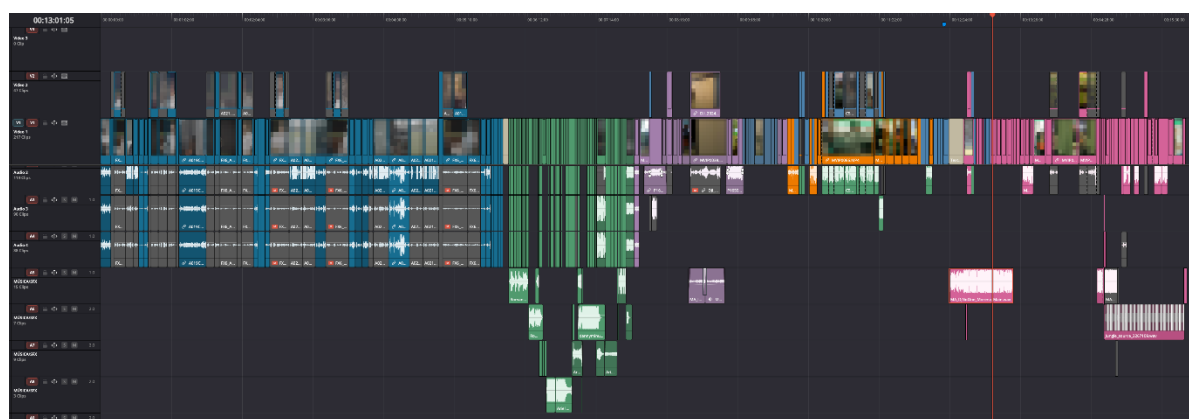


Figura 18 - Timeline de estruturação do terceiro episódio

Posteriormente, a contribuição neste projeto estendeu-se ao desenvolvimento de dois episódios subsequentes, evidenciando a evolução tida e grau de responsabilidade atribuído ao longo do estágio. Ao longo de todo o projeto, verificou-se abertura para a exploração livre do material e de diversas abordagens narrativas, promovendo o pensamento crítico e sentido estético inerente à prática da montagem cinematográfica. Destacou-se igualmente o incentivo à autonomia criativa, algo que se considera como um dos aspetos mais significativos deste projeto, tanto a nível pessoal como profissional.

Com referência ao estudo de Lauzen anteriormente apresentado no capítulo 2.1.6, importa destacar que, num ano em que, entre os 250 filmes com maior sucesso nos Estados Unidos, as mulheres representaram apenas 19% dos editores em filmes realizados por homens, a equipa de edição deste projeto apresentou uma composição maioritariamente feminina, mesmo com realização a cargo de um homem. Como

⁴² Corresponde a uma fase avançada da montagem, aproximada da versão final de uma obra. Nesta fase, a estrutura narrativa, rítmica e sonora já se encontra aproximada do objeto final, sofrendo apenas alterações mínimas a partir deste ponto.

referido pelo próprio (comunicação pessoal, 2025), era de grande relevância incorporar presença feminina nesta etapa, afirmando que trouxe grandes contributos tanto a nível técnico como estético, sublinhando a importância da diversidade de perspetivas no processo de montagem.

A maior responsabilidade deste projeto evidenciou-se na montagem e edição integral do quinto episódio da série, decisão incentivada pela equipa a abordar um episódio como uma unidade narrativa completa, e não apenas como segmentos isolados.

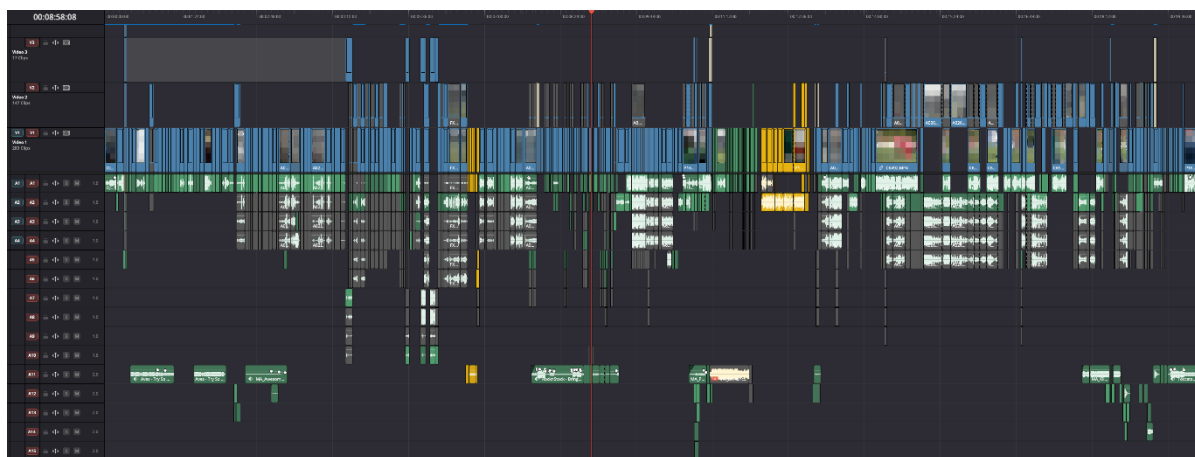


Figura 19 - Timeline do quinto episódio

Ainda que inserido num contexto documental, a linguagem deste projeto apresenta-se como um formato híbrido, com forte influência ficcional e de conteúdos desportivos contemporâneos. Mesmo que assente em acontecimentos reais, esta série reflete uma contínua transformação e construção narrativa, no qual o tempo e a ordem dos eventos são agrupados e reorganizados através da montagem. Este processo implica um equilíbrio entre o registo documental e uma lógica ficcional, onde determinados momentos são enfatizados ou condensados de forma a potenciar a vertente emocional e dramática do conteúdo.

Considerando que este projeto teve um relevo importante na feitura do estágio curricular, o mesmo permitiu integrar de forma transversal todos os fundamentos teóricos explanados no presente relatório.

Seguindo a metodologia de Murch referida no subcapítulo 1.2.2, optou-se por não assistir presencialmente aos jogos em curso no momento do estágio, de forma a criar uma ‘barreira invisível’ entre a realidade e a representação atribuída às ‘personagens’ da

série. Este distanciamento possibilitou uma abordagem com maior liberdade criativa, sem ligações pessoais que pudessem influenciar a escolha do material. Não obstante, foram sempre consideradas questões éticas e morais na seleção e interpretação do material, visando uma leitura crítica e responsável do conteúdo.

No que consta à montagem das sequências de jogo, estes com uma considerável cobertura de múltiplos ângulos e perspectivas, considerou-se de grande relevância atender ao conceito de *trajectory phrasing*, abordado anteriormente no subcapítulo 1.2.3.

Tendo em conta as limitações de continuidade inatas à modalidade, procurou-se garantir a coerência da trajetória e linha de direção dos jogadores, assegurando uma lógica espacial clara na direção/posição do campo. Assim, a articulação dos planos foi definida tanto a nível narrativo como espacial, preservando a continuidade direcional da ação e assegurando um fluxo de energia consistente. Foi ainda tida em consideração a ligação/colisão entre trajetórias, criando relações de proximidade entre jogadores da mesma equipa e de contraste entre equipas adversárias.

Este projeto privilegiou uma abordagem sonora alinhada com a estética audiovisual desportiva, recorrendo a música de elevada intensidade rítmica e emocional para reforçar o esforço e dinamismo inerente à modalidade retratada.

Neste sentido, o conceito de *added value* evidenciou-se em várias sequências da série, tanto através do efeito empático como anempático, nomeadamente em momentos de derrota em jogos, onde a música assumia um papel contrastante, e, por vezes, satírico. Estas decisões foram possibilitadas pela liberdade criativa proporcionada, contribuindo para uma narrativa complexa e multifacetada, onde as ‘personagens’ não tomam sempre a apenas a figura de herói, aproximando-se à realidade do dia-a-dia da modalidade.

A componente sonora assumiu igualmente um papel estrutural na organização do discurso, funcionando como elemento de orientação narrativa e rítmica ao longo da série. A criação de uma atmosfera emocional através da música e design sonoro contribuiu para a construção da energia e fluxo episódico, onde, como reiterado por Chion, o som opera como uma camada paralela à imagem, influenciando a perceção e interpretação do espectador sobre a continuidade e progressão temporal.

A relação som-imagem revelou-se essencial em momentos de desaceleração da imagem, *slow motion*, onde a combinação entre música, efeitos sonoros e manipulação da velocidade visual contribuiu para a alteração da perceção temporal do

acontecimento. Isto contribuía para um maior impacto dramático em ações que na realidade decorriam em breves instantes, como o momento de um remate. Este fenómeno converge com o conceito de Chion, segundo o qual o som influencia não apenas o significado emocional da imagem, mas também a forma como o espectador experiênciava a passagem do tempo, configurando-se como um veículo linguístico (Chion, 2019, p. 10).

O campo da construção humorística, explorado no capítulo 1.2.5, esteve presente de forma contínua em todo o projeto, sendo o humor um elemento central da energia narrativa da série. O *comedic timing* manifestou-se frequentemente na justaposição de momentos do quotidiano, como, por exemplo, na contradição de assuntos entre entrevistas e ações observadas na realidade. Proporcionaram-se também momentos de construção humorística através do uso de planos de reação, nomeadamente em situações de contraste comportamental entre jogadores nas suas rotinas de balneário.

A relação entre a expectativa e a resolução evidenciou-se na relação entre as imagens fervorosas e animadas de preparação para as competições, acompanhadas de uma construção que sugere o sucesso eminente da equipa, com cortes inesperados que revelam resultados opostos e desfavoráveis.

A economia narrativa constituiu uma estratégia constante, na gestão e trabalho de materiais em bruto sobre eventos que na realidade se estendiam por várias horas, e deveriam ser condensados a sequências curtas e dinâmicas, sem comprometer a compreensão do espectador. Este princípio evidenciou-se igualmente nas entrevistas, onde a extração do melhor conteúdo e eliminação de pausas, hesitações ou redundâncias contribuiu para a estabilidade do ritmo, clareza narrativa e fluidez do conteúdo.

Devido a limitações contratuais do estágio curricular, a fase final de edição deste episódio foi concluída por uma colega assistente de edição. Nesta medida, a última etapa de trabalho consistiu na preparação técnica e temática do projeto através de, por exemplo, a organização por etiquetas e esquemas de cor referentes às diferentes sequências do episódio, que facilitassem o trabalho consequente.

CONCLUSÃO

O estágio curricular realizado na FILMESDAMENTE, Lda. constituiu uma etapa determinante no percurso académico e profissional da estudante, proporcionando um contacto direto com as exigências, metodologias e responsabilidades inerentes ao contexto profissional. Para além da consolidação de conhecimentos previamente adquiridos em ambiente académico, esta experiência permitiu o desenvolvimento de novas competências técnicas, criativas e interpessoais, fundamentais para o exercício da prática profissional.

A diversidade de projetos desenvolvidos ao longo do estágio revelou-se particularmente enriquecedora, permitindo o contacto com diferentes formatos, objetivos comunicacionais e metodologias de trabalho. Esta variedade permitiu uma compreensão abrangente dos diferentes tipos de produções, com incidência principal na montagem e edição, exigindo uma constante adaptação de estratégias, linguagens e processos criativos.

Simultaneamente, o contacto com diferentes fluxos de trabalho, prazos de entrega, e colaboração entre departamentos e clientes proporcionou uma perspetiva distinta da vivenciada em contexto académico. Esta realidade sublinhou competências interpessoais como a organização, capacidade de adaptação e clareza comunicacional como de relevância equiparável ao domínio técnico das ferramentas utilizadas.

Em retrospectiva, considera-se o estágio curricular como uma experiência de aprendizagem consistente e significativa, onde não só se alcançou como ultrapassou os objetivos inicialmente definidos. O convite para a continuidade da colaboração com a FILMESDAMENTE, Lda através de um estágio profissional comprova não apenas as competências desenvolvidas, como reflete o reconhecimento do trabalho realizado ao longo do período de estágio curricular. Paralelamente, a articulação entre a componente prática e a investigação teórica desenvolvida reforçou o interesse pela investigação académica, perspetivando o prosseguimento de estudos ao nível do doutoramento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Accomando, B. (março 8, 2022). *Women Film Editors: Shedding the Cloak of Invisibility*. RogerEbert. <https://www.rogerebert.com/features/women-film-editors-shedding-the-cloak-of-invisibility>
- Barbosa, Ana. (2021). *Estágio curricular na produtora Filmesdamente*. [Relatório de Estágio, UCP]. Repositório UCP. <http://hdl.handle.net/10400.14/36376>
- Bazin, A. (1967). *What is Cinema?* (Vol. 1). University of California Press.
- Canelas, Carlos. (2010). *Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica: os contributos da escola norte-americana e da escola soviética*. [Artigo Científico, Instituto Politécnico da Guarda]. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação. <https://www.bocc.ubi.pt/texts/bocc-canelas-cinema.pdf>
- Chion, M. (2019). *Audio-Vision: Sound on Screen*. (Gorbman, C. Trans) Columbia University Press. (Obra original publicada em 1993).
- Costa, Patrícia. (2025). *Da Ideia ao Ecrã: O Processo de Desenvolvimento da Montagem na FILMESDAMENTE*. [Relatório de Estágio, ESMAD.IPP]. RECIPP. <http://hdl.handle.net/10400.22/30421>
- Dancyger, K. (2013). *The Technique of Film & Video Editing: History, Theory, and Practice* (5ª edição). Focal Press.
- Dmytryk, E. (1984) *On Film Editing: An Introduction to the Art of Film Construction*. Focal Press.
- Eisenstein, S. (1949). *Film Form: Essays in Film Theory*. (Leyda, J. Trans.). Harvest Book-Harcourt Inc.
- Hatch, K. (2013). *Cutting Women: Margaret Booth and Hollywood's Pioneering Female Film Editors*. Columbia University Libraries. <https://wfpp.columbia.edu/essay/cutting-women/>

- Hubris-Cherrier, M. (2013). *Voice & Vision: A Creative Approach to Narrative Film & DV Production* (2ª edição). Focal Press.
- Irving, D. K., Rea, P. W. (2006). *Producing and Directing the Short Film and Video* (3ª edição). Focal Press.
- Lauzen, M. M. (2026). *The Celluloid Ceiling: Employment of Behind-the-Scenes Women on Top Grossing U.S. Films in 2025*. Center for the Study of Women in Television and Film. <https://womenintvfilm.sdsu.edu/wp-content/uploads/2025/12/2025-Celluloid-Ceiling-Report.pdf>
- Lima, Márcio. (2021). *Relatório de estágio na produtora audiovisual Filmesdamente*. [Relatório de Estágio, ESMAD.IPP]. RECIPP. <http://hdl.handle.net/10400.22/18908>
- Marques, Pedro. (2021). *Estágio curricular na Filmesdamente como assistente de imagem e em pós-produção*. [Relatório de Estágio, UCP]. Repositório UCP. <http://hdl.handle.net/10400.14/36546>
- Murch, W. (2001). *In the Blink of An Eye: A Perspective on Film Editing*. (2ª edição). Silman-James Press.
- MUTIM -Mulheres Trabalhadoras das Imagens em Movimento. (2024). *A Condição da Mulher nos Sectores do Cinema e Audiovisual em Portugal*. https://drive.google.com/file/d/1qJbpw1ynct17bVLy6oRD0xBs_4OBiJmy/view
- Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Livros LabCom.
- Nygard, R. (2022). *Cut to the Monkey: a Hollywood Editor's Behind-the-Scenes Secrets to Making Hit Comedies*. Applause Theatre & Cinema Books.
- Pearlman, K. (2009). *Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit*. Focal Press.
- Portugal Film Commission. (2024). *GREEN PRODUCTION PORTUGAL – Guia para Produção Sustentável*.
- Pudovkin, I. V. (1954). *Film Technique and Film Acting*. (Montagu I. Trans.). Vision Press Limited. (Obra original publicada em 1929).

- Reisz, K. (1966). *The Technique of Film Editing*. The Focal Press. (Obra original publicada em 1958).
- Ribeiro, C. (2021). *O uso de multiplataformas audiovisuais num canal de televisão: Estágio no Canal180 / OSTV*. [Relatório de Estágio, ESMAD.IPP]. RECIPP. <http://hdl.handle.net/10400.22/18964>
- Rivers, M. (março 9, 2024). *The pioneering women behind the invisible art of film editing*. NPR. <https://www.npr.org/2024/03/09/1236786943/oscars-movies-film-editing-women>
- Shambu, G. (setembro 12, 2019). *Hidden Histories: The Story of Women Film Editors*. The Criterion Collection. <https://www.criterion.com/current/posts/6582-hidden-histories-the-story-of-women-film-editors>
- Springer, J. P.; Rhodes, D. G. (2006). *Docufictions: Essays on the Intersection of Documentary and Fictional Filmmaking*. McFarland & Company.
- Standertskjöld, A. (2020). *Walter Murch's The Rule of Six – What is the perfect cut from one shot to another?*. [Tese, Arcada University of Applied Sciences]. Open Repository Theseus. <https://www.theseus.fi/handle/10024/341190>
- Subtle Association. (sem data). *Subtle Code of Good Subtitling*. <https://subtle-subtitlers.org.uk/code-of-good-subtitling/>
- Toscano, M. (2015, agosto 31). *Kulechov's Effect: The Man behind Soviet Montage*. The Curator. <https://www.curatormagazine.com/michaeltoscano/kuleshovs-effect-the-man-behind-soviet-montage/>
- Toscano, M. (2015, agosto 5). *Seven Minutes that Shook the World*. The Curator. <https://www.curatormagazine.com/michaeltoscano/seven-minutes-that-shook-the-world/>
- Vieira, Marco. (2023). *Estágio na produtora Filmesdamente: o som e o silêncio no sound design*. [Relatório de Estágio, ESMAD.IPP]. RECIPP. <http://hdl.handle.net/10400.22/23901>

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

- Apple, W. (2004). *The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing*. A.C.E; British Broadcasting Corporation (BBC); NHK Enterprises.
- Burnett, M. (Produtor Executivo). (2000-). *Survivor*. [Série Televisiva]. Mark Burnett Productions; Castaway Television Productions; MGM Television.
- Butler, G.; Fiore, R. (1977). *Pumping Iron*. Rollie Robinson; White Mountain Films.
- Chaplin, C. (1936). *Modern Times*. Charlie Chaplin Productions.
- Coutinho, E. (1993). *Boca de Lixo*. Centro de Criação de Imagem Popular (CECIP).
- DeMille, C. B. (1940). *North West Mounted Police*. Paramount Pictures.
- Eisenstein, S. (1925). *Bronenosets Potyomkin*. [O Couraçado Potemkin]. Mosfilm.
- Fargeat, C. (2024). *The Substance*. Working Title Films; Blacksmith; A Good Story.
- Fleming, G.S., Porter, E. S. (1903). *Life of an American Fireman*. Edison Manufacturing Company.
- Glassman, A.; McCarthy, T.; Samuels, S. (1992). *Visions of Light*. American Film Institute (AFI); NHK
- Godard, J.L. (1960). *À Bout de Souffle*. [O Acossado]. Les Films Impéria; Les Productions Georges de Beauregard; Société Nouvelle de Cinématographie (SNC).
- Gordon, D; Zidane, Z. (2006). *Zidane: A 21st Century Portrait*. Anna Lena Films; Naflastrenfir; Fondazione Sandretto Re Rebaudengo.
- Griffith, D.W. (1915). *The Birth of a Nation*. David Griffith Corp.; Epoch Producing Corporation.
- Griffith, D.W. (1916). *Intolerance*. D.W. Griffith Productions.

Hitchcock, A. (1954). *Rear Window*. Alfred J. Hitchcock Productions.

Hitchcock, A. (1960). *Psycho*. Alfred J. Hitchcock Productions; Shamley Productions.

James, S. (1994). *Hoop Dreams*. Kartemquin Films; KTCA Minneapolis.

Lee, S. (2009). *Kobe Doin' Work*. 40 Acres & A Mule Filmworks; ESPN Films.

Mann, K. (2024). *Inside Out 2*. Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios.

Porter, E. S. (1903). *The great Train Robbery*. Edison Manufacturing Company.

Scorsese, M. (1980). *Raging Bull*. Chartoff-Winkler Productions.

Scorsese, M. (1974). *Italianamerican*. National Communications Foundation.

Spielberg, S. (1975). *Jaws*. Zanuck/Brown Productions; Universal Pictures.

Tarantino, Q. (1994). *Pulp Fiction*. Miramax; A Band Apart; Jersey Films.

ANEXOS

ANEXO A – [CALENDARIZAÇÃO FINAL DE ESTÁGIO CURRICULAR]

CALENDARIZAÇÃO DE ESTÁGIO CURRICULAR - FILMESDAMENTE LDA.					
	NOVEMBRO (18-30)	DEZEMBRO	JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO (01-25)
INTRODUÇÃO: CURSO ONLINE DAVINCI RESOLVE					
EXERCÍCIO PRÁTICO					
ACADEMIA FORMAÇÃO PRESENCIAL/DISTÂNCIA N1					
ACADEMIA FORMAÇÃO PRESENCIAL/DISTÂNCIA N2					
ACADEMIA FORMAÇÃO PRESENCIAL/DISTÂNCIA N3					
CONTEÚDO PROMOCIONAL FDM					
MULTINACIONAL TECNOLOGIA/EQUIP. MÉDICOS					
SÉRIE TELEVISIVA DOCUMENTAL					
MARCA MOBILIÁRIO PORTUGUÊS CONTEMPORÂNEO					
INTRODUÇÃO E APRENDIZAGENS					
EQUIPAMENTO E RODAGENS					
PÓS-PROD. EDIÇÃO E MONTAGEM					

ANEXO B – [PARECER DE AVALIAÇÃO DE ESTÁGIO CURRICULAR]



AVALIAÇÃO DE ESTÁGIO

AVALIAÇÃO DE ESTÁGIO: MESTRADO ESMAD / FILMESDAMENTE

A aluna Inês de Lucena Pereira realizou um estágio curricular entre 19 de novembro de 2025 e 25 de março de 2026 na FILMESDAMENTE.

Durante o período de estágio, Inês foi integrada na produção de conteúdos introdutórios para cursos b-learning de Fotografia, Interior Design e Graphic Design, destinados a uma empresa que atua no Reino Unido, Irlanda e Austrália. Apesar de se tratar do seu primeiro projeto na produtora, apresentou uma rápida adaptação à linguagem e ao conceito dos vídeos já existentes, demonstrando uma excelente capacidade de análise ao detalhe de nuances estilísticas e técnicas de montagem, que soube replicar quase na perfeição desde o primeiro vídeo.

Participou ainda de forma mais ativa, durante um período mais prolongado, como assistente de montagem de uma série documental sobre a reabilitação de um clube de futebol do 4.º escalão do Campeonato de Portugal. Neste caso, embora tenha de seguir um estilo já implementado pela editora principal, foi-lhe dada a liberdade de explorar novas ideias junto do realizador, o que lhe permitiu não só desenvolver as suas competências técnicas, como também explorar a sua criatividade.

No desenrolar destes projetos, Inês demonstrou uma capacidade de trabalho em equipa e profissionalismo acima da média, apresentando ainda competências de escuta ativa e proatividade, o que culminou no convite para a realização de um estágio profissional na produtora após o término do estágio curricular.

Por tudo o que foi mencionado, pode considerar-se que a prestação de Inês de Lucena Pereira no seu estágio na FILMESDAMENTE foi Excelente.

Porto, 30 de Março de 2026

Assinado por: **Elsa Cristina Oliveira Ferreira dos Santos**
Num. de Identificação: 12991504
Data: 2026.03.30 17:38:10+01'00'

Elsa dos Santos (tutora FILMESDAMENTE)