

**M**

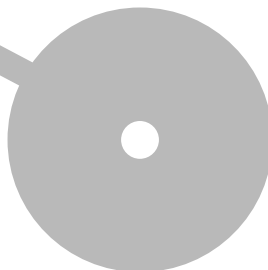
**MESTRADO**

MESTRADO EM CINEMA E FOTOGRAFIA  
ESPECIALIZAÇÃO EM CINEMA DE FICÇÃO

# A sensibilidade do corte na edição de projetos audiovisuais: estágio curricular na FilmesDaMente

José Eduardo da Rocha Ribeiro

[10/2024]



Politécnico do Porto  
Escola Superior de Media Artes e Design

José Eduardo da Rocha Ribeiro

A sensibilidade do corte na edição de projetos audiovisuais: estágio curricular na  
FilmesDaMente

Relatório de Estágio  
Mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção  
Orientação: Prof.<sup>a</sup> Doutora Maria João Cortesão

Vila do Conde, outubro de 2024

José Eduardo da Rocha Ribeiro

**A sensibilidade do corte na edição de projetos audiovisuais: estágio curricular na  
FilmesDaMente**

Relatório de Estágio

Mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção

**Membros do Júri**

Presidente

Prof.<sup>a</sup> Doutora Marta Fernandes

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

Vogal - Orientador

Prof.<sup>a</sup> Doutora Maria João Cortesão

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

Vogal - Arguente

Prof. Marco Oliveira

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

Vila do Conde, outubro de 2024

## AGRADECIMENTOS

O presente relatório encerra uma das etapas mais importantes do meu percurso académico, tendo sido esta possível graças ao apoio constante de todos aqueles que cruzaram o meu caminho. Por conseguinte, agradeço a todos eles que, de forma direta ou indireta, me auxiliaram nesta fase final.

Primeiramente, gostaria de dirigir uma palavra de especial apreço à Professora Doutora Maria João Cortesão, pelo seu contributo, disponibilidade e orientação, pois foram fatores que tiveram um papel essencial na elaboração deste documento.

À Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD), agradeço por propiciar a minha formação académica e me facultar as bases da formação profissional, através da oferta variada de recursos materiais e através aos professores que fizeram parte deste percurso, aos quais agradeço.

Gostaria de agradecer a toda a equipa da FilmesDaMente, principalmente ao meu orientador de estágio, Vítor Santos, e aos restantes membros que me acolheram calorosamente, e me proporcionaram várias experiências imprescindíveis para o meu percurso profissional.

Aos meus pais, ao meu irmão e à minha namorada, que são a base do meu trajeto, demonstrando sempre o seu apoio e amor incondicionais, dirijo um agradecimento especial.

## RESUMO ANALÍTICO

O presente relatório incide, essencialmente, sobre o percurso efetuado durante o estágio curricular na FilmesDaMente, sediada na zona de Boavista, cidade do Porto. Este foi realizado como parte integrante da unidade curricular Dissertação/Projeto/Estágio do curso de Mestrado em Cinema e Fotografia, com especialização em Cinema de Ficção da Escola Superior de Media, Artes e Design (ESMAD) do Politécnico do Porto (P. Porto).

Primeiramente, será realizada uma análise teórica e reflexiva sobre a pertinência da edição de vídeo e da sensibilidade do corte na montagem de um projeto audiovisual/cinematográfico, serão caracterizados os vídeos publicitários e institucionais, como também a relevância da operação de câmara para a criação de um vídeo. Seguidamente, será apresentada uma visão abrangente da entidade acolhedora, FilmesDaMente, incluindo uma explicação da sua metodologia de trabalho e da diversidade de projetos em que o estudante participou. Para além disso, este documento apresentará e descreverá as numerosas atividades realizadas ao longo do estágio, de quatro meses, juntamente com as competências e aprendizagens adquiridas durante este período.

Palavras-chave: Edição; Corte; Projeto audiovisual/cinematográfico.

## ABSTRACT

This report focuses essentially on the course taken during my internship at FilmesDaMente, based in the Boavista city of Porto. It was carried out as part of the Dissertation/Project/Internship curricular unit of the Master's degree course in Cinema and Photography, specializing in Fiction Cinema at the Escola Superior de Media, Artes e Design (ESMAD) of the Politécnico do Porto (P. Porto).

Firstly, a theoretical and reflective analysis will be carried out on the relevance of video editing and the sensitivity of cutting in the assembly of an audiovisual/cinematographic project, advertising and institutional videos will be characterized, as well as the relevance of camera operation for the creation of a video. This will be followed by a comprehensive overview of the host organization, FilmesDaMente, including an explanation of its working methodology and the diversity of projects in which the student has participated. In addition, this document will present and describe the numerous activities carried out throughout the four-month internship, along with the skills and learning acquired during this period.

Keywords: Edition; Cut; Audiovisual/cinematographic project

## SUMÁRIO

0. INTRODUÇÃO.....	12
PARTE I. ENQUADRAMENTO TEÓRICO.....	13
1. A EDIÇÃO DE VÍDEO E A SUA CONTEXTUALIZAÇÃO NO ÂMBITO DO CINEMA E DO AUDIOVISUAL.....	13
1.1. A importância da edição de vídeo para a compreensão da narrativa.....	15
2. A SENSIBILIDADE DO CORTE NOS MOMENTOS CHAVE DE UM PRODUTO AUDIOVISUAL/CINEMATOGRAFICO.....	19
2.1. A “Regra dos 6” – Metodologia adotada por Walter Murch.....	21
2.2. Tipos de corte.....	24
3. CARACTERIZAÇÃO DE VÍDEOS PUBLICITÁRIOS E DE VÍDEOS INSTITUCIONAIS.....	26
3.1. O ritmo, a duração e a linguagem.....	28
4. A PERTINÊNCIA DA OPERAÇÃO DE CÂMARA NA REALIZAÇÃO DE PROJETOS AUDIOVISUAIS.....	30
4.1. Tipos de planos <sup>2</sup> .....	32
4.2. Os movimentos de câmara.....	34
PARTE II. COMPONENTE PRÁTICA.....	36
1. CONTEXTUALIZAÇÃO DA FILEMESDAMENTE.....	36
1.1. Atividades desenvolvidas em contexto de estágio.....	38
1.1.1. Edição de vídeos promocionais de uma academia de formação <i>online</i> e presencial.....	38
1.1.2. <i>Making of</i> da longa-metragem "A Vida Fantástica de Sofia".....	40
1.1.3. Edição de vídeo <i>behind the scenes</i> da longa-metragem “Revolução (sem) Sangue”.....	42
1.1.4. Edição de vídeo <i>featurette</i> do elenco da “Revolução (sem) Sangue”.....	43
1.1.5. Edição de vídeo <i>featurette</i> de apresentação das personagens individualmente da “Revolução (sem) Sangue”.....	46
1.1.6. Edição de vídeo <i>featurette</i> sobre a importância do filme “Revolução (sem) Sangue”.....	47
1.1.7. Edição de vídeo <i>featurette</i> sobre como foi filmar a “Revolução (sem) Sangue”.....	48

1.1.8. Montagem de luzes em projetos audiovisuais.....	49
CONCLUSÃO E REFLEXÃO.....	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53
ANEXOS.....	55
Anexo A – CURRÍCULO DA FILMESDAMENTE.....	56

## Lista de Ilustrações

Figura 1 - <i>Timeline</i> do vídeo promocional.....	39
Figura 2 - <i>Frame</i> exemplo GPG .....	40
Figura 3 - <i>Frame</i> exemplo PG.....	41
Figura 4 - SonyFX6 .....	41
Figura 5 - <i>Timeline behind the scenes</i> "Revolução (sem) Sangue" (2024).....	43
Figura 6 - Momento de edição de um <i>frame</i> correspondente à narração do realizador .....	45
Figura 7 - <i>Timeline</i> com linha narrativa estruturada e organizada.....	45
Figura 8 - <i>Timeline</i> com duração do vídeo .....	46
Figura 9 - Processo de <i>color grading</i> .....	47
Figura 10 - <i>Timeline</i> com duração do vídeo .....	48
Figura 11 - Excerto Como foi filmar a "Revolução (sem) Sangue" .....	49
Figura 12 - Iluminação de cena em sala de aula.....	49
Figura 13 - Montagem de luzes de um projeto audiovisual.....	50

## Lista de siglas

ENG – *Electronic News Gathering*

GPG – Grande Plano Geral

PA – Plano Americano

PC – Plano Conjunto

PG – Plano Geral

## Glossário

*Behind the scenes* – Diversos momentos nos bastidores, por trás das câmaras

*Brainstorming* – Conjunto de ideias com o intuito de chegar a uma solução

*Close-ups* – Aproximação da câmara

*Color Grading* – Processo criativo de utilizar a cor para criar uma estética para um vídeo ou

*Featurette* – É um tipo de filme que, geralmente, é mais curto do que um longa-metragem, mas mais longo do que uma curta-metragem  
filme

*Frame* – Os vídeos são constituídos por *frames* ou imagens individuais, que em sequência constituem o movimento. Cada segundo de vídeo equivale a 24/25 *frames*

*Freelancer* – Profissional que trabalha por conta própria

*Gaffer* – Pessoa responsável por todo o equipamento elétrico numa produção audiovisual

*Making of* – Documentário de bastidores, que regista em imagem e som, o processo de produção, realização e repercussão de um produto audiovisual

*Motion graphics* – Estilo de vídeo que consiste na animação de grafismos

Multicâmara – Técnica que usa diversas câmaras, posicionadas em locais diferentes e onde todas gravam o mesmo ao mesmo tempo. Permite ver o mesmo, de ângulos diferentes e tornar a montagem mais dinâmica

Perche – Ferramenta utilizada em som

*Storyboard* – Organização gráfica que permite pré-visualizar um filme, ou vídeo.

*Timeline* – Linha temporal do vídeo

*Voz off* – Voz exterior ao vídeo. Normalmente narra ou descreve uma ação.

## 0. INTRODUÇÃO

O respetivo relatório de estágio, integrado no Mestrado em Cinema e Fotografia, na especialização em Cinema de Ficção incide no trabalho realizado no segundo ano do curso, com uma duração de aproximadamente quatro meses.

O objetivo de realizar um estágio em contexto profissional, reside na vontade do estudante adquirir mais conhecimentos e competências relacionadas com o mercado do audiovisual. A seleção do local de estágio prende-se com a abrangência dos produtos audiovisuais e cinematográficos produzidos pela produtora FilmesDaMente. Esta diversidade permitiu que o estudante possa ter contacto com equipas distintas (consoante o tipo de trabalho a executar), e aprender metodologias diversas no acompanhamento e execução do trabalho realizado no decurso do estágio.

Este documento consiste numa análise crítica do trabalho executado ao longo dos quatro meses de estágio, incluindo uma secção dedicada ao aprofundamento teórico das temáticas que se relacionam com o estágio executado.

O presente relatório apresenta duas partes distintas. Na primeira parte estarão explanados conceitos relacionados com a pertinência da edição de vídeo em projetos audiovisuais e a sua contextualização no âmbito do cinema, bem como a importância do corte na montagem de um produto audiovisual/cinematográfico. Além disso, serão caracterizados os vídeos publicitários e institucionais, esclarecendo as suas semelhanças e dissemelhanças; como também a relevância da operação de câmara para a criação de um produto audiovisual/cinematográfico. Na segunda parte do documento far-se-á uma contextualização da empresa de estágio, além de uma descrição e reflexão do trabalho concretizado nos vários projetos em que o estudante esteve envolvido, nomeadamente, na edição e montagem de vídeos promocionais da longa-metragem “Revolução (Sem) Sangue”, assim como a realização e a edição de um *making-of* da longa-metragem “A Vida Fantástica de Sofia”, e também a edição de dois vídeos promocionais de uma academia de formação online e presencial.

No final do relatório será feita uma reflexão sobre a aprendizagem do estudante durante o estágio e das competências adquiridas.

## PARTE I. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

### 1. A EDIÇÃO DE VÍDEO E A SUA CONTEXTUALIZAÇÃO NO ÂMBITO DO CINEMA E DO AUDIOVISUAL

A produção de um conteúdo audiovisual envolve três etapas essenciais, nomeadamente a pré-produção, a produção e a pós-produção. A fase de pós-produção é uma etapa de extrema importância, já que é considerada outra fase de criação: deve garantir que o produto final seja coerente e apelativo, de modo a atingir o seu público-alvo.

A edição de vídeo, etapa pertencente à fase de pós-produção, consiste no processo de seleção e ajuste de planos que foram filmados e definidos durante a rodagem, com o intuito de criar projetos audiovisuais coesos e sistematizados. É uma fase que “(...) exige tempo, domínio técnico de programas específicos de edição de imagem e som e, além de habilidade e criatividade, sensibilidade para entender as necessidades do vídeo e compor uma obra que corresponda aos objetivos traçados no roteiro.” (Briglia et al., 2018, p. 89).

Desta forma, é importante perceber o processo da edição e a sua evolução e transição para o “mundo físico”, desde a utilização da fita até à atualidade, isto é, o mundo digital, assim como aqueles que contribuíram para a sua evolução; e ainda entender como esta está “ligada” ao cinema.

O cinema surge no final do século XIX, não se podendo dissociar a edição deste acontecimento, pois a mesma está totalmente integrada na prática da produção cinematográfica. De 1895 a 1903 dá-se o chamado “corte”, em que os planos eram filmados a partir de um único lugar, o do espectador, e eram dispostos uns a seguir aos outros. Posteriormente, em 1900, com a “libertação” da câmara do lugar do espectador, assistiu-se ao aparecimento da edição numa escola em Inglaterra (Canelas et al., 2014, p. 28).

Apesar disso, o atual cinema narrativo teve a sua génese na montagem desenvolvida nos Estados Unidos da América, tendo como grandes impulsionadores os cineastas Edwin S. Porter e, principalmente, David W. Griffith, e cujas técnicas foram teorizadas no final da década de 1910 e durante a década seguinte. Por um lado, Porter

introduziu a utilização do *cross-dissolve*, que servia para criar mais tensão no espectador e o início da seguinte ação paralela. Por outro lado, Griffith desenvolveu várias técnicas como o *cross-cutting*, que consistia em “editar diversas cenas que foram filmadas em diferentes locais e diferentes dias de forma a parecer que estão todas a acontecer ao mesmo tempo”. Para além das técnicas referidas temos o *fade in*, que consiste num clarear gradual da tela preta demonstrando o início do filme, e o *fade out*, que permite um escurecimento gradual da tela para preto e que consta no fim do filme (Correia, 2023, p. 23).

Serguei Eisenstein, um cineasta soviético, que deu um grande ênfase e destaque à montagem, como um elemento fulcral de evolução da linguagem cinematográfica. Este defendia que a montagem era a “essência do cinema” e permitia a colisão entre várias cenas justapostas que impactavam o nível emocional do espectador. O cineasta explorou diferentes técnicas de montagem, tais como, o contraste de imagens e a utilização de ritmo e música, para criar os respetivos efeitos visuais e narrativos (Correia, 2023, p. 23).

Em conformidade com a terminologia de Eisenstein, podemos elencar vários tipos de montagem: (Canelas et al., 2014, pp. 32-33):

**Montagem Métrica:** corresponde à edição de vídeos numa sequência narrativa, em que o corte entre planos é definido pela medida métrica de uma música, produzindo uma cadência regular;

**Montagem Rítmica:** traduz-se na seleção ou criação da banda sonora pelo seu ritmo, como na montagem métrica, mas também tem em conta o que nos é apresentado no filme;

**Montagem Tonal:** neste método, a montagem é sustentada no fator dominante de um som mais emocional, isto é, a seleção para o campo sonoro é baseada na emoção que é transmitida na respetiva cena, tanto pelas personagens como pelo cenário, de forma que esta seja intensificada.

**Montagem Atonal (ou harmónica):** é uma montagem mais desenvolvida em comparação à Montagem Tonal. O tipo de som é o que distingue estas duas montagens, ou seja, no estilo atonal o som é crucial para conter uma certa lógica e coerência emocional entre todos os planos.

**Montagem Intelectual:** mais evoluída equiparada com a Montagem Atonal, em termos intelectuais. Todos os elementos constituintes são usados de forma a

seguirem uma lógica formal e emocional, porém, o que o diferencia é que esta montagem acontece num só plano, e não em todos os planos.

Mais tarde ocorre a introdução do som no cinema, uma ferramenta essencial da linguagem audiovisual. Karel Reisz e Gavin Millar mostraram que, tal como na edição de imagem, a edição de som transporta em si várias possibilidades criativas que podem resolver problemas decorrentes de estádios anteriores (Mina, 2021, pp. 26-27).

Os filmes em modo analógico e digital, deram por terminado no ano 1995, e posteriormente, a fita passou para o ecrã e o corte para o teclado. “O Paciente Inglês” (1996), filme de Anthony Minghella, é um exemplo desta transição, visto que se iniciou a edição mecanicamente, mas ao longo do processo houve uma alteração de direção em que este, passou a ser construído através do digital (Mina, 2021, p. 31).

Embora tenha passado mais de um século desde os primeiros cortes, estes ainda têm bastante influência na contemporaneidade. Ao longo do tempo, a edição em cinema passou para televisão, para peças jornalísticas, publicidade e, nas últimas décadas, para as redes sociais e empresas, priorizando-se o aperfeiçoamento das técnicas de montagem, que se reflete no sucesso dos mais variados projetos audiovisuais.

## 1.1. A importância da edição de vídeo para a compreensão da narrativa

Como supramencionado, a edição de vídeo consiste no processo de seleção e ajuste de planos que foram filmados e definidos durante a rotação, com o intuito de criar projetos audiovisuais coesos e apelativos ao público-alvo. De acordo com Dziadosz (2019, p. 4), é na edição que o material cinematográfico fragmentado, deixa de ser um conjunto de planos individuais, transformando-se em cenas, sequências, enredos, obras de arte, programas factuais, essencialmente, vídeos nas suas mais variadas formas, sendo esta a fase mais importante para a compreensão da narrativa.

Segundo Zettl (2006), como mencionado por Dudnyk (2020, p. 25), a edição de vídeo apresenta quatro funções, sendo elas:

**Combinar** – Unificar os planos de forma sequenciada e de acordo com os objetivos do projeto audiovisual;

**Ordenar** – Seleção ordenada dos planos, rejeitando aqueles que não são adequados e que, conseqüentemente, não serão utilizados;

**Corrigir** – Correção das falhas, eliminando planos mal captados ou substituindo os mesmos por uns mais adequados;

**Construir** – Função que exige mais do editor, em termos estéticos e criativos, permitindo que o mesmo dê asas à sua criatividade e veia artística.

A montagem permite controlar a narrativa através da sucessão de imagens e sons, atendendo a uma organização criativa e devidamente planeada (Briglia et al, 2018, p. 92). Sobre este assunto, Eisenstein indica que a montagem é tão importante como a realização ou a direção de fotografia no cinema (*cit in* Matos, 2018, p. 5).

Pode-se então concluir que a montagem determina o processo criativo no desenvolvimento de um objeto audiovisual ou cinematográfico.

Em relação ao editor de vídeo, este deverá ter em consideração diversas possibilidades de montagem para poder dar uma resposta eficaz ao público-alvo de um determinado produto audiovisual ou cinematográfico. Durante o processo de edição, importa ainda a seleção “de planos, do som, do ritmo e da música,” para que haja uma maior perceção do produto idealizado (Matos, 2018, p. 1).

Na ótica de Xavier (*cit in* Matos, 2018, p. 5), “a montagem é sim o processo que controla a direção psicológica do espectador”, dito por outras palavras, é através deste procedimento que podemos provocar uma reação emocional e sensorial ao público.

Deste modo, a montagem não se resume a um conjunto combinado de planos, mas sim um momento de criação ao conjugar todos os elementos que promovam a compreensão da narrativa em questão.

Primeiramente a montagem era feito apenas do corte. Mais tarde desenvolveu-se a “costura”, entendida neste contexto como um tipo de linguagem complexa que servia cumprir os propósitos dos vários géneros cinematográficos (Mina, 2021, p. 22).

Por sua vez, Murch (*cit in* Mina, 2021, p. 22) compara a edição a um ato cirúrgico descrevendo-a da seguinte forma:

Editar é como fazer uma cirurgia: já viu algum cirurgião fazer uma operação sentado? Editar também é como cozinhar, e ninguém se senta no fogão para cozinhar. Mas editar é principalmente uma espécie de dança - o filme pronto é como uma dança cristalizada e onde já se viu um dançarino sentar-se para dançar?

Por norma, existem diversas formas de montar um filme. A sua variação depende do objetivo de cada produto cinematográfico. Neste sentido, encontramos filmes nos quais observamos uma montagem com ritmo acelerado, assim como uma grande variedade de planos, noutros filmes, verificamos um ritmo de montagem mais lento. Uma montagem menos acelerada poderá permitir que o espetador usufrua de cada plano, de cada cena e da sua composição de outra forma. Tudo depende da estória que se pretende contar e do modo como pretendemos que seja percebida.

Deste modo podemos afirmar que a montagem é uma ferramenta essencial no processo da criação de um filme, já que permite expor determinados aspetos, tais como, criar ritmo, tensão, emoção e atribuir significado(s) ao filme. Além disso, através da montagem é possível moldar a experiência do espetador no momento do visionamento do filme, assim como a narrativa (Correia, 2023, p. 25).

Editar pode parecer um processo “básico”, contudo é um trabalho que requer criatividade na seleção dos planos que são rececionados pela realização. O editor tem um impacto enorme no resultado da história e do produto audiovisual, independentemente de como este foi planeado ou filmado, o que torna a edição numa ferramenta muito poderosa para enaltecer as emoções e ao subtexto. Sobre a pertinência da edição, Stolpe (2017, p. 7) indica que como qualquer outro artista de outra área, a principal tarefa do editor é a busca da verdade, emoções e simplicidade.

Muitas vezes, o editor por se encontrar mais distante do filme, poderá sugerir alterações relativamente à edição dos planos que poderão enaltecer o produto final, encontrando-se numa posição especial, pois pode experimentar e “brincar” com toda a estrutura e história. Contudo, é importante que a própria natureza e emoção da história não seja alterada, uma vez que, uma modificação pode funcionar melhor, mas ao mesmo tempo podem-se perder a essência geral e a verdade da história (Murch, *cit in* Stolpe, 2017, p. 17).

Numa outra perspetiva, Stolpe (2017, p. 11) refere que, o editor deve ter em consideração os elementos mais tangíveis que influenciam o sucesso da edição, mais concretamente, o guião, isto é, a história com a qual o editor trabalha. Dito de outro modo, todo o material, ou seja, tudo o que as filmagens envolvem, não esquecendo ainda a sua estreita colaboração com o realizador e o editor. Todos estes elementos estão interligados e têm influência uns sobre os outros.

Através de entrevistas realizadas a diferentes profissionais<sup>1</sup> ligados à edição cinematográfica, Mina (2021, pp. 37-42) expõe algumas das considerações tecidas pelos entrevistados relacionadas com os seguintes tópicos: “Poder do corte e influência na mensagem do produto final”, “O ritmo da edição” e “O poder do editor”.

Quando entrevistado, relativamente ao tema “Poder do corte e influência na mensagem do produto final”, Pedro Ferreira afirmou que a edição é deveras importante na mensagem que pretende transmitir, pois ao longo da visualização das imagens, estas podem ter diversos significados, apenas depende da forma como se editam. Uma parte que o editor não se pode esquecer, é a sua ética, porque uma imagem se for passada fora do contexto, pode levar em erro a mensagem pretendida a passar aos espetadores (Mina, 2021, p. 37).

Por sua vez, neste mesmo tópico, João Braz abordou outro aspeto importante, que é o poder de criar um certo significado através de sons e imagens. Neste caso, o poder da montagem é levado e interpretado no sentido de saber ouvir o material, senti-lo e reconhecer a sua força e direção. Ainda, como editor de cinema, Tomás Baltasar, aponta que tudo o que envolva a noção de tempo, está sem sombra de dúvidas ligado à edição (Mina, 2021, p. 37).

Ainda dentro deste ponto, José Miguel Moreira mencionou o facto de a montagem poder facilmente manipular o discurso no vídeo/filme, corrigindo assim, se necessário, algum tipo de problema existente no argumento ou durante as rodagens. É dada como exemplo a informação televisiva, em que as reportagens estão com constante manipulação e modificação do conteúdo, com o propósito de manipular o público tendo em vista o objetivo principal (Mina, 2021, p. 37).

No que toca ao item “O ritmo da edição” para uma melhor compreensão da narrativa, Bruno Sousa defende que uma edição para ser considerada boa é aquela em que a mesma não se nota, ou seja, não existe uma separação entre o espectador e o ecrã. O profissional refere ainda que a edição não se restringe a nenhuma regra em específico, sendo ela sempre subjetiva à sua classificação (Mina, 2021, p. 40).

Para um montador, é sempre necessário saber trabalhar com o ritmo, porque quando o corte é feito no momento certo, consecutivamente o ritmo de um filme estará correto.

Relativamente ao “ritmo da edição”, Pedro Ferreira salientou na sua entrevista que é fundamental haver organização por parte do editor, de forma a conseguir manter-se objetivo, e conseguir prender e cativar o espectador com o ritmo adequado (Mina, 2021, p. 40).

Ainda dentro deste tema, Pedro Ferreira menciona outro ponto, quanto à velocidade usada nas edições, em que se não for bem aplicada, poderá resultar de forma positiva ou negativa. Durante uma edição de um vídeo, o editor, para além de ter de estar atento à quantidade e duração dos planos, tem de saber quando não cortar, quando deve acelerar ou até mesmo quando se deve respirar (Mina, 2021, p. 40).

Sobre o tópico “O poder do editor”, Tomás Baltazar (citado por Mina, 2021, p.41) afirma que “O poder nasce de forças dos cortes que tu fizeste: não tanto por cada corte, mas sim pela união dos cortes todos – ou seja, acima de tudo, a tua identidade é essencial”. Ademais, José Miguel Moreira indica que o facto de o editor pertencer à fase final da produção, acaba por ter um papel mais visível e preponderante, e Pedro Ferreira concorda com a ideia e relata que “(...) o papel do editor é tão fundamental como qualquer outro numa produção cinematográfica (...)” (Mina, 2021, p. 42).

Após a análise destas entrevistas é possível concluir quais as características decisivas para uma boa edição e compreensão da narrativa, a importância da criatividade, do ritmo e como se pode obter uma boa interpretação. O papel do editor é tão vital como qualquer outro, numa produção cinematográfica, dado ser o profissional que faz “a magia acontecer” (Mina, 2021, p. 42).

## 2. A SENSIBILIDADE DO CORTE NOS MOMENTOS CHAVE DE UM PRODUTO AUDIOVISUAL/CINEMATOGRAFICO

Não podemos negar que o corte apresenta uma grande e impactante influência no resultado de cada peça, tornando-se um elemento imprescindível da edição.

O corte, momento de transição para o plano seguinte, é considerado uma prática que define a velocidade narrativa, sendo um elemento de manipulação da realidade, que pode introduzir a mudança de câmara, de movimento, de cena, de ponto de vista, de modo a criar uma continuidade visual, muitas das vezes impercetível ao espectador (Briglia, *et al*, 2018, pp. 92-93).

É necessário encontrar o momento exato em que a cena deve ser cortada, e sensibilidade para captar o que a imagem evoca e necessita. Este processo requer não só capacidades técnicas, mas também um entendimento claro da narrativa.

É necessário recuar no tempo e perceber como e quando se deu o primeiro corte no cinema. No início do século XX, nos filmes “*The Life of an American Fireman*” (1903) e “*The Great Train Robbery*” (1903) de Edwin Porter “se para o escritor existe a palavra e para o músico a nota, nascia a máxima mais importante para um cineasta e editor: o *frame*” (cit in Mina, 2021, p. 22).

Ao longo dos anos, com as experiências de edição, foram decididas e escritas algumas regras. Não existe um método específico e certo no mundo do corte, mas, é importante perceber que existem duas faces a nível do corte, ora simples, ora inexplicável, nos respetivos momentos de decisão. Existem cortes que são feitos que simplesmente não tem uma explicação nem sabemos por vezes justificá-lo, mas é possível reconhecer que tinha de ser feito naquele exato momento (Mina, 2021, p. 22).

A edição, como mencionada anteriormente, tem a capacidade de tornar qualquer ficção numa realidade através da manipulação constante. Tanto em vídeo institucional ou publicitário, como em ficção, as imagens são regularmente manipuladas tendo em vista os seus propósitos. Temos como exemplo as peças jornalísticas, em que a maneira e a forma de como se cortam e colam as imagens, tem um objetivo próprio para conduzir as pessoas a um determinado pensamento, que pode ser totalmente diferente da realidade (Mina, 2021, pp. 25-26).

Sabe-se que a edição carrega uma forte magia que leva a decisões teóricas, “(...) mas também produz sentidos e efeitos inexplicáveis: (...), serve claramente diferentes géneros onde diferentes cortes produzem diferentes sentidos” (Mina, 2021, p. 28).

De acordo com Murch, (cit in Mina 2021, p. 31), “o trabalho de edição não é tanto o de colar pedaços, mas muito mais o de achar o caminho”. Por norma, um editor gasta pouco tempo a cortar e a colar, o principal desafio está no explorar do terreno, passando por partes que não importam, e tentando sempre não ser influenciado pelo processo de criação de imagens. É de salientar, que o editor visualize as imagens como o público, sem ser persuadido pelas imagens que foram gravadas, separando o que se deseja daquilo que realmente existe.

Atualmente, a maneira de como vemos o nosso dia-a-dia é contínua, ou seja, desde o momento em se acorda até quando se deita, e este termo sempre foi assim durante milhões de anos. A partir do momento em que a edição surge, tudo muda, existindo uma descontinuidade que alegadamente é “fora do normal” (Mina, 2021, p. 31).

Numa entrevista a Louise Sweeney (Christian Science Monitor, 1973, como citado por Mina, 2021, p. 31), John Huston refere que:

Para mim o filme perfeito é aquele que se desenrola como que por trás dos seus olhos, como se os seus olhos o projetassem e você estivesse vendo o que quer ver. Filme é como pensamento. De todas as artes, é a mais próxima do processo de pensar. Olhe para aquela lâmpada ali. Agora olhe para mim de novo. Viu o que fez? Você piscou. Isso são cortes. Depois de ver uma primeira vez, você sabe que não precisa fazer um movimento contínuo entre mim e a lâmpada porque já sabe o que tem no meio. A sua mente corta a cena. Primeiro você olha a lâmpada. Corta. Depois olha para mim.

O corte é considerado a chave de uma boa edição pois, apesar da descontinuidade que se presencia com a edição, é possível obter um fluxo perfeito e contínuo, permitindo que o público se conecte emocionalmente a qualquer que seja o produto audiovisual. Por um lado, cortes rápidos podem criar uma sensação de tensão, enquanto, por outro lado, os cortes com transições mais lentas permitem dramatizar a cena, determinando como a narrativa é percebida pelo espectador. (Standertskjöld, 2020, p. 6).

## 2.1. A “Regra dos 6” – Metodologia adotada por Walter Murch

A “Regra dos 6”, consiste segundo Murch num conjunto de seis regras ou elementos que, segundo o autor, devem ser tidos em consideração no momento da realização de um corte (*cit in* Standerskjöld, 2020, pp. 7-8):

“An ideal cut (for me) is the one that satisfies all the following six criteria at once: 1: it is true to the emotion of the moment, 2: it advances the story, 3: it occurs at a moment that is rhythmically interesting and “right”, 4: it acknowledges what you might call “eye trace” – the concern with the location and movement of the audience’s focus of interest within the frame, 5: it respects “planarity” – the grammar of three dimensions transposed by photography to two (the questions of stage-line etc.) 6: and it respects the three dimensional continuity of the actual space (where people are in the room and in relation to one another)”.

Conforme é possível observar na Tabela 1, abaixo indicada, além destes 6 critérios, o editor também deve atribuir a cada critério uma determinada percentagem, pela ordem que considera ser mais pertinente ao efetuar um corte. No caso de haver cortes em que não seja plausível considerar todos os seis critérios, o editor deve atender àqueles que apresentam maior percentagem de significância e sacrificar os pontos de menor valor, até que o corte pareça correto (Standertskjöld, 2020, p. 9).

**Tabela 1** – A “Regra dos 6” de Walter Murch

Regra dos 6	Importância em %
1: Emoção	51%
2: História	23%
3: Ritmo	10%
4: Traço ocular	7%
5: Plano bidimensional da tela	5%
6: Espaço tridimensional da ação	4%

**Fonte:** (Adaptação dos conceitos de Standertskjöld, 2020, p. 8)

Murch pressupõe que, ao realizar um corte, se a emoção for transmitida como é desejada e a história avançar de forma interessante e significativa, com um ritmo satisfatório, é possível que o público-alvo não reconheça problemas na edição relativamente aos critérios de ordem que foram indicados com uma percentagem inferior. Para o autor, a emoção é o elemento que se deve priorizar sempre em qualquer circunstância.

Para compreender melhor a “Regra dos 6”, os seis critérios vão ser abordados individualmente.

### **1. Emoção**

A realização de projetos audiovisuais consiste, essencialmente, em proporcionar uma montanha-russa de emoções ao espectador, não apenas no momento da visualização da cena, mas também após o término da mesma. Para que a emoção certa seja encontrada, o editor deve pensar em como o espectador será afetado a nível emocional aquando do momento do corte, de modo a expressar as emoções que as personagens transmitem no decorrer da história (Standertskjöld, 2020, pp. 9-10).

Para satisfazer este critério, os *close-up* são os planos mais significativos que o editor deve recorrer. A título de exemplo, os olhos comunicam emoções, o que propicia a conexão emocional do público com a personagem (Keast, 2001, p. 23, como citado por Standertskjöld, 2020, p. 10).

## 2. História

O editor deve ponderar e refletir o momento em que cada corte é realizado, pois é importante que a história avance de forma significativa, sem quebrar o dinamismo de cada cena. Para que tal seja possível, os cortes devem trazer informações novas ou atualizadas em relação à cena anterior, revelando-se a história de forma crescente, a fim de suscitar a curiosidade e a atenção por parte do público-alvo para as cenas seguintes (Standertskjöld, 2020, p. 11).

## 3. Ritmo

O ritmo está intimamente ligado à emoção e à história, ou seja, o editor deve produzir uma sensação rítmica que seja capaz de refletir as emoções desejadas a serem transmitidas no decurso da história.

Para Murch (*cit in* Standertskjöld, 2020, pp. 12-13), perceber “*where the actor blinks*” é umas das muitas maneiras de editar um ritmo proposicional. Neste sentido o ritmo e a velocidade do corte devem estar relacionados com qualquer que seja a cena que o público esteja a assistir. Ele explica que o conceito “*blinking*” está ligado aos nossos pensamentos íntimos sendo estes os “possíveis pontos de corte”, afirmando que o trabalho do editor é antecipar e controlar parcialmente o processo de pensamento do público, fazendo com que este se conecte emocionalmente a cada cena.

## 4. Traço ocular

Durante a visualização de um projeto audiovisual, os nossos olhos fixam temporariamente apenas algumas áreas da tela, codificando e selecionando a informação que é realmente importante. Neste sentido, os cineastas podem controlar o que o público vê, direcionando os olhos do espectador para aquilo que é desejado, através do rastreamento ocular. Se na cena anterior os olhos do espectador estão centrados na tela, na realização de um corte o editor deve usar isso a seu favor, pois sabe onde os mesmos estarão focados no momento de transição para a próxima cena (Standertskjöld, 2020, p. 14)

Por conseguinte, ao focar a atenção do público numa determinada parte da tela, também é possível esconder algo que é desejável permanecer invisível noutra parte da mesma. Essas edições geralmente são feitas em áreas da tela com pouco interesse ou pouca iluminação. (Standertskjöld, 2020, pp. 14-15).

## **5. Plano bidimensional da tela**

Dada a impossibilidade de visualizar o espaço tridimensional de uma cena, como no mundo real, é importante tornar a cena o mais realista possível através do plano bidimensional da tela. Para isso, é necessário demonstrar que os atores estão em relação uns com os outros, isto é, que a pessoa A está de facto a olhar para a pessoa B (Standertskjöld, 2020, p. 16).

De modo a manter essa continuidade, os cineastas devem ter em atenção a “linha dos olhos” e a “regra dos 180 graus”. Por um lado, respeitar a linha dos olhos é fundamental nas cenas de diálogo, pois permite guiar os olhos do espectador na mesma direção que o ator está a olhar, ou criar a ilusão de que dois atores estão a olhar um para o outro. É assim responsabilidade do editor certificar-se que a linha dos olhos é correspondida, permitindo que os espectadores saibam onde focar a sua atenção na cena seguinte. Por outro lado, a “regra dos 180 graus” ajuda a esclarecer onde os atores estão em relação uns aos outros. Segundo esta, a câmara deve permanecer sempre num dos lados do “eixo imaginário” para manter a orientação correta (Standertskjöld, 2020, pp. 16-17).

## **6. Espaço tridimensional da ação**

O espaço tridimensional da ação, também denominado de continuidade tridimensional, estabelece a compreensão do espectador sobre o tempo e o espaço no filme. Isto é garantido através da filmagem da mesma cena de diferentes ângulos, possibilitando que o editor pegue nas diferentes peças, transformando a história num produto único (Standertskjöld, 2020, p. 17).

### **2.2. Tipos de corte**

Depois da pesquisa sobre a sensibilidade do corte e a sua importância, é essencial saber e conseguir distinguir quais os diferentes tipos de corte, as suas características e a sua definição.

Na tabela 2, são expostos treze tipos de corte. Estes podem ser repartidos por dois planos ou apenas conter alto significado na narrativa pretendida. Tanto como Porter, Griffith ou Eisenstein, utilizaram todos o mesmo método para “costurar” os seus projetos audiovisuais/cinematográficos e com a mesma peça, o corte, sendo possível obter resultados totalmente diferentes (Mina, 2021, p. 33).

**Tabela 2 – Tipos de corte e as suas características**

<i>Cut</i>	É um corte básico que separa dois planos diferentes.
<i>Jumpcut</i>	Existe uma transição temporal na ação, em que tanto pode ser notável como pode ser oculto.
<i>L cut e J cut</i>	São cortes muito utilizados em cinema. O <i>L cut</i> , ocorre quando o áudio que se encontra no primeiro plano é passado para o segundo clip. O <i>J cut</i> , é basicamente o contrário, quando o áudio que se encontra no segundo clip já é notório, enquanto ainda se está no primeiro plano.
<i>Cutaway</i>	É um corte usado para passar a ação principal para um plano totalmente dissemelhante.
<i>Match cut</i>	É um corte de duas cenas totalmente opostas com imagens idênticas.
<i>Invisible cut</i>	É utilizado para se ocultar o corte e dar seguimento a uma determinada cena.
<i>Dynamic cut</i>	Tipo de edição usada para destacar uma sequência em concreto, com a sucessiva rapidez de imagens (Babiolakis, 2020).
<i>Contrast cut</i>	São cortes utilizados com o propósito de criar desigualdade. Os contrastes costumam ser muito usados em filmes para dar um ênfase à intenção de determinados momentos: como a tristeza ou a alegria (Babiolakis, 2020).
<i>Cross-dissolve</i>	Corte que serve para criar mais tensão no espectador e o início da seguinte ação paralela (Correia, 2023, p. 23).
<i>Cross-cut</i>	Corte que serve para “editar diversas cenas que foram filmadas em diferentes locais e diferentes dias de forma a parecer que estão todas a acontecer ao mesmo tempo” (Correia, 2023, p. 23).

**Fonte:** (Adaptação de Mina, 2021, p. 34)

Os tipos de corte são muito usados em vídeos institucionais, publicitários e de entretenimento, tendo a simples intenção de elucidar duas ações diferentes ou conter alto significado para o público-alvo. Como mencionado por Mina (2021, p. 33), com o passar dos anos, “desde o cinema a preto e branco até aos vídeos virais de Youtube, o simples corte ganhou novas dimensões e multiplicou-se em vários tipos”.

### 3. CARACTERIZAÇÃO DE VÍDEOS PUBLICITÁRIOS E DE VÍDEOS INSTITUCIONAIS

Durante os anos 70 e 80, surgiram os primeiros vídeos institucionais. Nesta altura, para as empresas a realização deste tipo de produto era algo ainda complexo, já que não existiam praticamente referências bibliográficas que pudessem auxiliar a construção deste género de divulgação das empresas (institucional) (Correia, 2023, pp. 12-13).

O vídeo institucional é caracterizado por ser um meio de comunicação audiovisual, usado para auxiliar a promoção/divulgação de uma empresa/marca ou serviço. O seu objetivo principal é dar a conhecer ao público-alvo a entidade em causa. Correia (2023, p. 11) indica que a pertinência destes vídeos consiste em “(...) promover uma entidade, organização ou empresa, de forma a transmitir as suas informações base: identidade, valores, missão, produtos, serviços e objetos.”

Importa referir que existe mais do que um estilo de vídeo de cariz institucional, tais como, os vídeos de apresentação, entrevista e vídeo de evento. Os vídeos de apresentação, têm como propósito apresentar a respetiva empresa, mostrando ao público-alvo as suas instalações, o seu staff, os seus investidores e parceiros, os seus produtos e a sua missão. Por sua vez, os vídeos baseados em entrevistas, tem por norma como interlocutores os funcionários, parceiros, ou outras identidades. A informação reside na partilha das experiências com a empresa ou com os produtos da mesma. Por último, os vídeos de evento, são construídos com imagens de arquivo de eventos realizados pelas empresas, dando deste modo a conhecer os serviços da instituição, assim como as suas capacidades em determinadas áreas, de forma a captar a atenção de futuros parceiros (Correia, 2023, p. 12).

Todos os vídeos têm objetivos, e neste caso, os vídeos institucionais, conforme foi supramencionado, auxiliam a visibilidade da empresa/organização. De acordo com Correia (2023, p. 14), estes tipos de vídeos têm como funções de maior importância.

**Informar:** fornece informação sobre a empresa para o público da área de atividade, da forma como é dirigida e os respetivos pontos fortes e diferenciadores, conseguindo também facultar informações específicas sobre o sector que atuam e em qual se destacam.

**Educar:** a empresa tem a possibilidade de dar a conhecer pontos específicos sobre a mesma. Exibe dados técnicos, metodologias de produção, a sua política de controlo de qualidade e, ainda, a tecnologia usada.

**Promover:** o vídeo institucional é também uma forma de publicitar uma empresa, já que permite a promoção de campanhas de carácter promocional, assim como o lançamento de novos produtos ou serviços, além de incentivar o público-alvo a conhecer o seu site, pontos de venda e por fim a aquisição dos seus produtos.

No que concerne ao vídeo publicitário, apesar de ter alguns pontos semelhantes ao vídeo institucional, referimos algumas características que o distingue. O vídeo publicitário tem como principal objetivo impactar o público-alvo, dar a conhecer um produto, uma marca ou um serviço e levá-lo à aquisição do mesmo. Na ótica de Alves (2020, p. 62) e Reino e Carvalho (2015, p. 2) o vídeo publicitário tem como propósito principal, gerar um acréscimo das vendas de um produto ou serviço específico.

Atualmente importa referir que a comunicação publicitária de produtos/serviços ou marcas é uma das formas mais pertinentes para comunicar as sociedades de consumo. Trata-se de um processo que requer um planeamento que resulte numa campanha capaz de “seduzir, convencer, sensibilizar” e envolver os consumidores (Alves, 2020, p. 62).

Posto isto, os vídeos publicitários baseiam-se na mensagem que mais se adequa aos seus públicos. Conforme indica Alves (2020, p. 62) o discurso publicitário “... procurar ir de encontro às suas expectativas e necessidades ...”, e como principal aspeto conseguir incentivar o máximo de pessoas possíveis à compra.

### 3.1. O ritmo, a duração e a linguagem

Este capítulo reflete como o ritmo, a duração e a linguagem poderão ter ou não impacto na diferenciação e resultado de um vídeo institucional e um vídeo publicitário, visto que estes, como referido no ponto 3, apresentam funções distintas.

Nos vídeos institucionais é recorrente o uso de elementos infográficos para comunicar ao espectador o que vai ser demonstrado. Costumam, também, ser aplicados os designados grafismos de corte, normalmente utilizados entre a troca de planos, com o propósito de suavizar a transição, sem ser necessário usar, como por exemplo, o *cross-dissolve* (Correia, 2023, p. 15).

Durante a realização destes vídeos, sobretudo se o vídeo possuir a identificação corporativa, por norma as empresas recorrem às “intros” e às “outros” como ponto chave, o que é rápido e eficaz na perceção do público-alvo, em relação a quem se está a apresentar ou que será apresentado ao longo do projeto audiovisual (Correia, 2023, p. 15).

Ainda, no que se refere a vídeos institucionais, são utilizados maioritariamente cortes simples, como por exemplo hard cut e fade (in/out), com a intenção de passagem do tempo, planos mais extensos, uma linha narrativa e cronológica mais compreensível, de modo que seja possível, através da edição, transmitir a mensagem pretendida. Um dos pontos a ter em atenção, é que a mensagem deve ser congruente, expositiva e clara, com o intuito de não confundir o espectador, atingindo assim todo o tipo de público (Mina, 2021, p. 30).

Nos vídeos em que são gravadas entrevistas, além dos objetos infográficos como referido anteriormente, também é crucial conter uma edição coesa de acordo com o interveniente. A título de exemplo, Correia (2023, pp.15-16) menciona o seguinte:

Por exemplo, se estivermos a editar um depoimento de um dos principais sócios de uma empresa, é importante intercalar o plano principal, onde aparece o entrevistado, com planos que correspondam com o seu discurso, principalmente, quando este refere espaços/atividades da empresa, para facilitar a compreensão do discurso por parte do público.

Nas entrevistas que Mina (2021, pp. 37-42) realizou e abordou no seu estudo, as quais já foram explanadas no ponto 1.1., este expõe algumas das considerações tecidas

pelos entrevistados relacionadas com o tópico “Os diferentes géneros que a edição comporta”:

Bruno indica que num vídeo institucional é utilizada com maior frequência uma linguagem cinemática e publicitária. Por outro lado, Pedro Ferreira afirma que existem semelhanças entre os diferentes géneros de vídeo e não há limitação no que toca à criatividade. Sustenta ainda que os editores vão ao encontro de um conceito estudado, o que indica que um vídeo publicitário reúne características de um vídeo institucional e de entretenimento (Mina, 2021, p. 38).

João Braz afirma que a linguagem ao longo dos anos vai-se desenvolvendo e integrando nos meios existentes. Refere que nos vídeos publicitários que a liberdade do editor é quase inexistente, mas que isso lhe permite ser capaz de usufruir da melhor maneira possível de todo o tipo de conteúdo que existe, originando um vídeo que vá ao encontro do que é pretendido. Tomás Baltazar tem uma opinião muito idêntica e menciona também existe pouca ou nenhuma liberdade nos vídeos publicitários, mas o que realmente fará diferença num vídeo deste género, é o ritmo e o “ir além do *storyboard*”, o que requer uma parte da intuição. (Mina, 2021, p. 38).

Ao longo da sua entrevista, José Miguel Moreira, reforça que o ritmo é crucial na edição de um vídeo. Uma das características citada por este profissional, é que todas as montagens contêm as suas dissemelhanças, ou seja, cada montagem é feita e adequada “a cada realidade específica” (Mina, 2021, p. 38).

Tendo em consideração tudo o referido neste subcapítulo, é possível concluir que o vídeo institucional é um tipo de vídeo que transmite simplicidade, ou seja, utiliza o menor número de cortes possíveis e um maior período temporal entre os planos existentes. O seu principal objetivo é exclusivamente transmitir a mensagem pretendida (Mina, 2021, p. 46).

Por outro lado, num vídeo publicitário acontece o oposto a nível de cortes, pois são apresentados vários cortes, com a finalidade de vender um produto específico. Outro dos seus objetivos é o entretenimento, que tem como finalidade ganhar a atenção do espectador (Mina, 2021, p. 46).

Sobre o ritmo, pode-se afirmar que é das principais características diferenciadoras num vídeo. Num vídeo institucional, visto ter um maior número de cortes e planos mais longos, o ritmo é mais lento. Já num vídeo publicitário, são usados

os dois estilos, incluindo características de um vídeo de entretenimento (aceleração de cortes) e também de um vídeo institucional (pausas e ritmo mais brando) (Mina, 2021, p. 46).

#### 4. A PERTINÊNCIA DA OPERAÇÃO DE CÂMARA NA REALIZAÇÃO DE PROJETOS AUDIOVISUAIS

O operador de câmara assume um papel essencial na produção cinematográfica. Como mencionado por Elkins (2005, como citado por Magalhães, 2023, p. 22) o operador de câmara tem a responsabilidade de manipular e operar a câmara durante as gravações, sempre em conjunto com o responsável pela Direção de Fotografia, com o propósito de captar as imagens pretendidas. Deve ter a capacidade e conhecimentos técnicos dos equipamentos utilizados nos projetos audiovisuais, tais como, câmaras, tripés, lentes, monitores e entre outros. Uma das principais funções do operador de câmara é conseguir configurar e ajustar a câmara consoante o que o Diretor de Fotografia vai pedindo, conseguindo assim, certificar que está com a exposição correta, o foco adequado e o enquadramento pretendido.

Existe também uma parceria de trabalho com o departamento de som, para informar quais os limites da moldura do ecrã, para evitar que qualquer tipo de entrada de equipamento de som apareça no quadro de filmagem. Elkins (2005, como mencionado Cavaco, 2022, p. 17) refere que o operador de câmara tem um papel fundamental e ativo na aprovação de todos os planos, devendo verificar e ter um cuidado com a possibilidade de aparecimento de algum elemento não relevante, como uma perche.

Ao longo das filmagens, o operador de câmara para conseguir obter imagens mais eficazes, captar os ângulos, *close-ups* e movimentos pretendidos, tem de conter um bom sentido visual. Com isto, consegue garantir uma pós-produção mais espontânea e agradável, e consecutivamente, vai transmitir a narrativa visual desejada (Mascelli, 1965, como citado por Magalhães, 2023, p. 22).

O “olhar” do espetador é trabalhado pelo operador de câmara, visto que este tem a responsabilidade de obter informações visuais, e que o imprevisto e a novidade são dilemas que estão frequentemente presentes nos operadores de câmaras. Nos casos

onde isso acontece, são obrigados a pensar em novas formas de resolver o problema e trazer o seu lado criativo, de modo a transmitir a imagem pretendida ao espectador. Para que os trabalhos sejam satisfatórios e corram bem, é essencial haver uma enorme concentração de equipa em estúdio, tal como é referido por Millerson (1996, p. 26, como citado por Almeida, 2014, p. 8):

Es un mundo irreal en el que los intérpretes hablan a una audiencia invisible, rodeados de una escenografía brillantemente iluminada y de un grupo de silenciosos técnicos. Se percibe la concentración que tiene el equipo y que la mecánica que ponen en juego está cuidadosamente organizada (...).

Na função operação de câmara encontram-se alguns objetivos gerais que se tem de ter em conta durante todo o processo de filmagem, tais como: ter noções de posicionamento da câmara; conhecer as diferentes tipos de câmaras, como cada uma funciona e quais as suas particularidades; saber algumas das possibilidades de operação de câmara: multicâmara, ENG; conseguir juntar-se a uma equipa de multicâmara em ocasião de estúdio; perceber e compreender as necessidades contidas pelo operador de câmara no funcionamento de estúdio; ter o mínimo de noção de áudio: funcionamento de vias e aplicação/ colocar microfones em situações de estúdio e ter o mínimo de noção em iluminação, ou seja, saber colocar os cenários e pessoas em relação à iluminação estabelecida (Almeida, 2014, pp. 9-10).

Podemos também mencionar diversos objetivos específicos em operação de câmara, nomeadamente saber trabalhar em equipa, obter noções de escalas dos planos,

ter facilidade na utilização dos equipamentos que o compete e saber aplicar as diferentes linguagens e estilos nos diferentes projetos audiovisuais (Almeida, 2014, p. 10).

No decorrer de todo o processo de gravação, o operador de câmara deve ter sempre em atenção os planos e os movimentos de câmara e, acima de tudo, pensar sempre no propósito final, nunca esquecendo de dar asas à sua imaginação para tornar o vídeo o mais apelativo possível (Montes, 2013, p. 25).

Durante os planos, o operador de câmara necessita de conseguir relacionar o elemento personagem, o fundo e o ponto de vista de onde é colocada a câmara, não esquecendo da atenção ao tempo de um plano para o outro (Montes, 2013, p. 26).

Um plano de câmara é designado por uma imagem captada por uma câmara de cinema ou vídeo, que tente representar e enquadrar, por norma um ser humano. David Griffith foi o primeiro cineasta a mencionar e a padronizar os enquadramentos, e por isto, é conhecido como o pai da linguagem cinematográfica em diversas escolas de cinema (Pisani, 2013, p. 16).

A linguagem de Griffith apesar de ser ignorada por alguns cineastas em produções alternativas, é também, muito fácil de ser compreendida, nomeadamente pela sua forma de trabalhar os planos de câmara, pela composição e pelo enquadramento e, com isto, conseguiu trazer avanços significativos à estrutura narrativa.

De agora em diante, vão ser mencionados e explicados alguns planos e respetivos significados. Em geral, existem dois tipos principais de planos, mas cada um com as suas subdivisões, ou seja, uns planos mais abertos que são descritivos e ajudam a situar o espectador na história, e planos mais fechados, que podem ajudar a expressar emoções, visto que a proximidade auxilia a captação dos sentimentos das personagens, (Hotmart, 2022).

#### **4.1. Tipos de planos<sup>2</sup>**

##### **Grande Plano Geral (GPG)**

Começando pelo GPG, tem como principal função passar ao espectador uma referência geográfica. É crucial salientar que pela distância da câmara para o objetivo, fica impossível a pessoa ser reconhecida, mas permite identificar a existência de uma multidão de pessoas.

Normalmente é usado no início de uma sequência para dar a informação ao espectador da referência do local onde se encontra e decorrer a ação (Pisani, 2013, p. 17).

### **Plano Geral (PG)**

Quanto ao PG, tem como papel dar uma referência mais concreta do local, conseguindo assim ser possível de identificar pessoas. Tal como o GPG, o PG, é também usado no início de uma sequência, com o objetivo de dar a informação ao espectador onde se encontra a decorrer o ato, e se existir uma ausência deste plano, pode causar “vazios” na narrativa visual, porém, não significa que a falta deste mesmo plano seja algum erro de direção (Pisani, 2013, p. 17).

### **Plano Americano (PA)**

É um plano que enquadra o personagem do joelho até à cabeça, portanto este plano apenas fica possível para ser aplicado em humanos. O PA é um plano que por norma tem diversas controvérsias, porque em algumas escolas de cinema é enquadrado na altura da cintura e outras escolas designam por plano conjunto (Pisani, 2013, p. 18).

### **Plano Conjunto (PC)**

É um plano que normalmente não está preso a uma parte do corpo (joelho, cabeça, cintura, tórax), apenas à ideia que é pretendida passar ao espectador, ou seja, se estiver a ser filmada a personagem em sua casa ao lado do seu carro, temos a hipótese de enquadrá-lo de corpo inteiro, e com isto, o PC pode ser chamado PG também (Pisani, 2013, p. 19).

Temos ainda outra perspetiva, em que se pode estar a captar a conversa entre duas personagens, num corredor, em que é decidido enquadrar as personagens da altura do joelho, levando ao espectador a um aumento de atenção ao diálogo na cena. Teríamos neste PC, também um PA.

### **Plano Médio**

Por norma, capta o personagem da cintura para a cabeça. É um plano muito usado em telejornalismo por uma simples razão, em que à medida que a câmara é aproximada do personagem, vai haver um decréscimo do espaço de fundo e um aumento da visibilidade do personagem no campo (Pisani, 2013, p. 19).

### **Meio Primeiro Plano**

Já é um plano ligeiramente diferente, em que é captado da altura do tórax para a cabeça. É usada regularmente em campanhas eleitorais pelo simples facto de estar bem

concentrada na pessoa, conseguindo assim expor melhor as suas principais ideias (Pisani, 2013, p. 20).

### *Close*

O operador de câmara para tentar mostrar as expressões de sentimentos e emoções, tem de usar um plano *close* que vai do queixo à testa. Com isto, o rosto do personagem vai ser ocupado em quase todo o campo visual, com o objetivo de mandar a total atenção ao espetador, sobre o sentimento do mesmo (Pisani, 2013, p. 21).

### *Detalhe*

Para uma melhor compreensão da narrativa visual, o detalhe é imensas vezes considerado essencial. É com este plano, que o espectador está dependente do produtor de vídeo, visto que apenas são mostrados os detalhes do que convém, conseguindo suprimir qualquer tipo de informação que consiga causar uma imagem oposta ao que é pretendido do produto audiovisual (Pisani, 2013, p. 21).

## 4.2. Os movimentos de câmara

Durante as gravações o operador de câmara convém obter a melhor eficácia possível para facilitar o trabalho do editor, enquanto edita o filme e conseguir transmitir as sensações e imagem idealizada.

Nisto, entram os movimentos, em que no início da história do cinema, a câmara era posicionada para ficar estática, enquanto captava as imagens e as pessoas se moviam perante a mesma. Com o passar dos anos, a câmara começou a obter imagens em movimento, por exemplo em barcos (Pisani, 2013, p. 22).

Com o progresso da câmara estática para a câmara de cinema, fez com que houvesse uma capacidade de interação com a cena, conseguindo assim, uma linguagem mais específica com o personagem, fornecendo uma ajuda para o editor no produto final.

O *travelling* apareceu com a deslocação lateral da câmara, mas também com a aproximação e afastamento das imagens (Pisani, 2013, p. 22).

Podemos por fim mencionar também a *dolly*, permite efetuar um deslocamento vertical da câmara. Serviam para evidenciar por exemplo um vestido de uma atriz ao pormenor, ficando exibido de ver o campo visual (Pisani, 2013, p. 23).

Com o avanço dos equipamentos, técnicas e as múltiplas possibilidades de enquadramentos que o operador de câmara pode optar, foi uma mais-valia para todos, sobretudo para o editor, pois proporcionam as hipóteses de o editor “jogar” com a história de várias formas, conseguindo transmitir as sensações e emoções idealizadas ao público-alvo, fazendo com que o projeto audiovisual/cinematográfico apresente o melhor resultado possível.

## PARTE II. COMPONENTE PRÁTICA

### 1. CONTEXTUALIZAÇÃO DA FILEMESDAMENTE

A FilmesDaMente foi fundada no ano de 2010 com o objetivo de “... produzir conteúdo criativo na área do audiovisual e fornecer experiências marcantes e emocionantes” (FilmesDaMente, 2023). A empresa é especializada na produção audiovisual para cinema e publicidade e regista já mais de 60 prémios de festivais de cinema a nível mundial, incluindo o trabalho de produção cinematográfica e o de produção de vídeos publicitários.

A sede da FilmesDaMente localiza-se na Rua Infanta Dona Maria, na zona da Boavista no Porto, e é gerida atualmente por três sócios, nomeadamente, Vítor Santos, Roberto Santos e Nuno Rocha. A sua localização é um ponto a favor visto à proximidade ao centro do Porto, o que facilita a rápida comunicação com o cliente.

A empresa está associada à LikeFilms, que é exatamente composta pelos mesmos membros e serviços, porém de cariz mais institucional e com orçamentos mais baixos (Nunes, 2021, p. 17). Como um futuro objetivo pretendem que ambas sejam independentes, a FilmesDaMente virada para o cinema e a LikeFilms produtora de vídeos promocionais e institucionais. Na maior parte do seu tempo, a FilmesDaMente trabalha sobretudo com produção de vídeos de cariz publicitário e institucional, contudo, não descartam todo o tipo de trabalhos em que se possam envolver na produção de cinema.

O nome FilmesDaMente fundou-se na ideia de permitir criar filmes para mexer com a mente do público e, normalmente, costuma ser uma tarefa difícil e crucial para o realizador conseguir concretizar.

A empresa contém uma boa reputação e é considerada umas das melhores produtoras audiovisuais do Porto. No que toca ao audiovisual, a produtora obtém diversos serviços que consegue oferecer aos seus clientes, tal como a pré-produção, produção e pós-produção. Algumas características fortes e consideráveis da produtora são a sua parte criativa, a sua eficiência técnica e o profissionalismo envolvido por parte de toda a equipa nas respetivas produções.

A equipa não é constituída por um número grande de pessoas. Uma parte destas é direcionada para a edição de vídeo, outra parte para o *motion graphics* e outra parte

para *gaffer*. Posto isto, quando surgem trabalhos que necessitam de grandes equipas, a FilmesDaMente conta com *freelancers*.

Atualmente estão a ser desenvolvidas duas longas-metragens de ficção, denominadas “Anatomy of the Sun” e “A Sinfonia”, e uma curta-metragem de ficção “O Quarto Homem”. Para além disso, apresenta-se em rodagem “A Vida Fantástica de Sofia” – longa-metragem, ficção – e “Fontainhas” – curta-metragem, documentário (FilmesDaMente, 2024). O currículo da FilmesDaMente pode ser consultado no **Anexo A**.

Tendo em vista a importância que o corte acarreta para o êxito do produto final, juntamente com a docente orientadora, o aluno decidiu abordar a temática “A sensibilidade do corte na edição de projetos audiovisuais: estágio curricular na FilmesDaMente”.

Com o estágio curricular nesta produtora audiovisual o aluno pretende alcançar vários objetivos, nomeadamente, aprofundar e dominar conhecimentos sobre o programa de edição *DaVinci*; acompanhar as fases de produção e de pós-produção de projetos audiovisuais; adquirir e aprofundar conhecimentos sobre a produção e pós-produção de vídeo, em particular, vídeos institucionais e vídeos publicitários; participar ativamente na filmagem e edição de vídeos; aprimorar técnicas de edição de vídeo; editar vídeos de curta duração e acompanhar o processo de operação de câmara.

De modo a haver uma melhor estruturação de objetivos e competências a obter ao longo do estágio, foram traçadas algumas funções que o aluno iria realizar no ramo da produção. Houve também uma conversa entre o orientador de estágio e o estudante, com o propósito de na possibilidade de experiências oportunas, exercer funções diferentes, para além da edição de vídeo.

Neste sentido, o aluno participou ativamente em vários projetos: Edição de vídeos promocionais de uma academia de formação *online* e presencial; *Making of* da longa-metragem “A Vida Fantástica de Sofia”; Edição de vídeo *behind the scenes* da longa-metragem “Revolução Sem Sangue”; Edição de vídeo *featurette* do elenco da “Revolução (sem) Sangue”; Edição de vídeo *featurette* de apresentação das personagens individualmente da “Revolução (sem) Sangue”; Edição de vídeo *featurette* sobre a importância do filme “Revolução (sem) Sangue”; Edição de vídeo *featurette* sobre como foi filmar a “Revolução (sem) Sangue”, e Montagem de luzes em projetos audiovisuais.

Numa empresa, a edição está dependente do propósito de cada projeto audiovisual e o estágio na FilmesDaMente possibilitou essa experiência, uma vez que a mesma é especializada na produção cinematográfica e publicitária, o que me deu a oportunidade de editar vídeos de gêneros completamente distintos. Um vídeo publicitário, ou puramente institucional apresentam uma edição completamente diferente e que suporta cada gênero.

O programa usado na edição dos projetos desenvolvidos na FilmesDaMente, e que permitiu ao aluno desenvolver competências na área de edição, foi o *DaVinci*. *DaVinci* é um conceituado *software*, desenvolvido pela *Blackmagicdesign*, que combina edição profissional, correção de cores, efeitos visuais, gráficos em movimento e pós-produção (Blackmagicdesign, 2023).

## 1.1. Atividades desenvolvidas em contexto de estágio

### 1.1.1. Edição de vídeos promocionais de uma academia de formação *online* e presencial

Para efeitos de sigilo profissional, foi exigido ao mestrando a não identificação da academia de formação *online* e presencial que é mencionada no decorrer deste subcapítulo.

A edição deste vídeo promocional corresponde ao primeiro trabalho realizado em contexto de estágio e durou cerca de três dias a ser finalizado. Consistia na elaboração de um vídeo curto, com um segmento de imagens em que fosse perceptível qual a área que estava a ser demonstrada. Neste vídeo em específico, o *design* de roupa foi o foco do seu conteúdo.

Foram fornecidos inúmeros vídeos ao estagiário. A sua responsabilidade recaia em fazer uma seleção de vídeos (imagens) que melhor se adaptavam na duração do vídeo pretendido, bem como, no tema escolhido. Depois de terem sido selecionados os vídeos, o corte foi a ferramenta utilizada para iniciar o projeto. Uma vez que um vídeo promocional deve ser curto para captar a atenção do consumidor, e deve transmitir a mensagem da forma mais rápida possível, o corte que o aluno decidiu utilizar foi o

*Dynamic cut*, visto que através deste é possível destacar uma sequência de imagens de forma rápida.

Na **Figura 1** está presente a *timeline* do vídeo dividida em vários *frames*, nos quais é possível observar a sua periodicidade, sendo esta de curta duração. Quando concluído, o vídeo não ultrapassou os sessenta segundos, outra das características associadas aos vídeos de carácter promocional.

Visto que este trabalho é de carácter privado, a empresa FilmesDaMente viu-se obrigada a não divulgar ou partilhar qualquer conteúdo relacionado com o mesmo a entidades externas, inclusive o estagiário. Por conseguinte, impossibilitou que o aluno exibisse qualquer *frame* desse vídeo.

O aluno esteve envolvido num outro vídeo desta empresa, em que o tema era “jardim”. O processo foi semelhante ao anterior, ou seja, escolher os vídeos adequados, cortar no *timing* que considerasse correto e construir uma narrativa lógica para transmitir a mensagem que era pretendida



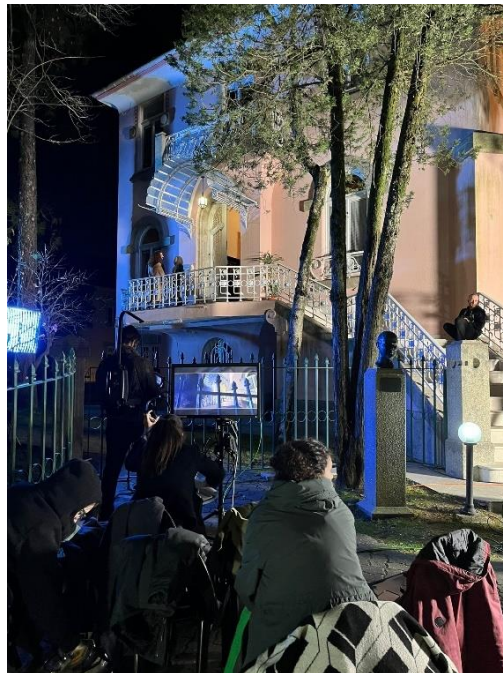
Figura 1 - *Timeline* do vídeo promocional

### 1.1.2. *Making of* da longa-metragem "A Vida Fantástica de Sofia"

Surgiu uma primeira oportunidade de participar como operador de câmara, neste caso, tratar do *making of* da longa-metragem “A Vida Fantástica de Sofia”, e o aluno esteve presente também como assistente da equipa de iluminação. Foram quatro dias contínuos e intensos de gravações em que houve uma atenção nos enquadramentos que foram feitos durante as gravações do *making of*.

Os enquadramentos que o estagiário optou por utilizar mais frequentemente durante o *making of* foram o GPG e o PG. Os dois planos foram usados com o intuito de fornecer ao espectador o local mais concreto onde a ação se passava, sendo que no GPG os rostos das pessoas não são perceptíveis, em contrapartida, no PG são visíveis, podendo explorar as expressões e emoções dos intervenientes de forma mais eficaz.

A **Figura 2** representa um *frame* exemplo de GPG, sendo possível observar o espaço em que situa a ação de uma forma mais ampla, sem qualquer perceção das pessoas no espaço, tanto a nível de atores, como da equipa de produção. Em contrapartida, a **Figura 3** representa um *frame* exemplo de PG, em que demonstra, uma vez mais, o local em que ocorre a gravação, porém permite ao público identificar com mais facilidade os elementos e o ambiente da rodagem, ocorrido na “Vida Fantástica de Sofia” de 2024.



Fonte: (A Vida Fantástica de Sofia, 2024)

**Figura 2** - *Frame* exemplo GPG



Fonte: (A Vida Fantástica de Sofia, 2024)

Figura 3 - *Frame* exemplo PG

Como último ponto a ser mencionado, a câmara utilizada na gravação do *making of* foi a Sony FX6 (Figura 4).



Figura 4 - Sony FX6

### 1.1.3. Edição de vídeo *behind the scenes* da longa-metragem “Revolução (sem) Sangue”

Na primeira semana de janeiro, após o término da edição dos vídeos promocionais de uma academia de formação *online* e presencial, foi dada ao mestrando uma nova tarefa, que se resumiu em editar um vídeo do *behind the scenes* da longa-metragem “Revolução (sem) Sangue”. Como o próprio nome indica, compreende um aglomerado de gravações dos bastidores e de todo o processo envolvente, desde a construção da ideia à concretização e finalização da mesma.

Este processo foi iniciado através da escolha de diversos vídeos. Os quais foram sendo agrupados e ordenados, para tentar perceber qual iria ser o rumo da narrativa, e o modo como se poderia tornar mais interessante.

Posteriormente, foi começada a parte do corte no *frame* pretendido, sempre com o objetivo de enquadrar as imagens, tentando que a sua sequência pudesse resultar na construção de uma narrativa o mais fluída possível. Ao mesmo tempo, fez-se uma pesquisa de música(s) que fossem ao encontro e que correspondessem com o tipo de vídeo pretendido: um vídeo com dinamismo e ritmo, utilizando-se para tal o *ArtList*. Este consiste num *site* que dispõe de várias músicas, efeitos sonoros, filmagens, modelos, entre outros, que auxiliam o editor a selecionar os produtos que se enquadram melhor no projeto audiovisual em causa.

Houve algumas críticas ao longo de todo este processo, nomeadamente a nível da narrativa e na sensibilidade dos cortes existentes, que tinham de ser melhorados. Eram cortes “secos” e que, em muitas das vezes, ficavam demasiado longos num só vídeo ou ficavam muito rápidos. Isto fazia com que, por vezes, fosse necessário deixar “respirar” para se conseguir compreender o intuito pretendido no vídeo.

Depois de estar finalizada a parte do vídeo, o estagiário desenvolveu a parte do *color grading*, que foi necessária para melhorar a qualidade de imagem do vídeo.

Como é possível verificar na **Figura 5**, é exibida a *timeline* do vídeo, em que se pode constatar a duração do mesmo até ao momento.

Na edição deste vídeo, o estagiário optou por utilizar, maioritariamente, cortes como o *jumpcut*, com a intenção de notar a transição temporal das ações, e o *cross-cut*,

que permite a junção de diversas cenas que foram filmadas em locais e dias distintos, de forma a parecer que estão todas a acontecer simultaneamente.



Figura 5 - *Timeline behind the scenes* "Revolução (sem) Sangue" (2024)

Dado que este foi o primeiro vídeo mais extenso, no qual o aluno participou como editor, surgiram alguns desafios aquando da execução do mesmo. Em primeiro lugar, o facto de existirem vários vídeos, dificultou a escolha dos mais adequados à construção de uma linha narrativa coerente. Numa fase posterior, após seleção dos vídeos, foi notável a dificuldade em realizar os cortes no momento certo, principalmente na transição de imagens ou vídeos que coincidissem com a voz *off*.

Apesar dos impasses que surgiram, a participação neste projeto audiovisual foi essencial para o mestrando aumentar a sua capacidade em edição e criatividade, assim como explorar o corte de forma mais pensada.

#### 1.1.4. Edição de vídeo *featurette* do elenco da “Revolução (sem) Sangue”

No dia vinte e nove de janeiro, houve uma reunião entre todos os constituintes da equipa da empresa para uma melhor organização dos projetos e das rodagens que iriam decorrer nos próximos dias da semana. Durante essa reunião, o mestrando ficou encarregue de realizar o *featurette* do filme “Revolução (sem) Sangue, em que o tema a ser abordado no vídeo era o próprio elenco.

Como primeiro passo, prioritariamente, o mestrando reuniu todas as entrevistas realizadas aos atores principais e as gravações feitas ao realizador, assim como, conjugou as gravações do *behind the scenes* com partes do filme. Com isto, foi possível a construção de uma linha narrativa que demonstrasse coesão, tanto na mudança, como no aparecimento de novas personagens ao longo do vídeo.

Foram feitas diversas versões à medida que o orientador de estágio dava a sua opinião e pontos de vista a serem melhorados ou definitivamente alterados. Este processo demorou cerca de um mês e meio, devido à ideia inicial não estar totalmente definida, o que, por conseguinte, levou a imensas alterações no vídeo. Foi sempre essencial a opinião tanto do orientador e do realizador, como dos colegas de trabalho, para que o vídeo se aproximasse o mais possível da ideia desejada.

Um ponto fulcral que esteve envolvido durante a edição deste projeto audiovisual, foi a melhoria da sensibilidade no corte, porque todos os cortes que eram executados tinham de ser bem pensados e conseguir responder ao “quando, onde e como?”. Durante toda esta linha narrativa, era essencial que o vídeo, apesar de ser um *featurette* com uma dimensão um bocado extensa, compreendesse um ritmo favorável e ao mesmo tempo que fosse perceptível qual a mensagem subentendida a ser transmitida.

Existiu uma melhoria no que toca ao *color grading*, que foi crucial na atribuição de vida à imagem, agradável de ser vista aos olhos do espectador.

Ao longo do vídeo foram usados alguns tipos de corte como o *fade in* e o *fade out*, que evidenciam através de um clareamento/escurecimento da tela o início ou o fim do vídeo. Foi utilizado também o *dynamic cut*, pois como mencionado anteriormente, é através deste que conseguimos destacar uma sequência de imagens de forma rápida. O mais usado foi o simples *cut*, que apenas separa dois planos distintos, e foi através dele que se conseguiu formar a linha narrativa pretendida desde o início.

Na **Figura 6** é possível observar um exemplo de edição de um *frame* em que o narrador é o realizador da longa-metragem e a **Figura 7** demonstra a construção do vídeo com uma linha narrativa mais definida e estruturada.



Figura 6 – Momento de edição de um *frame* correspondente à narração do realizador

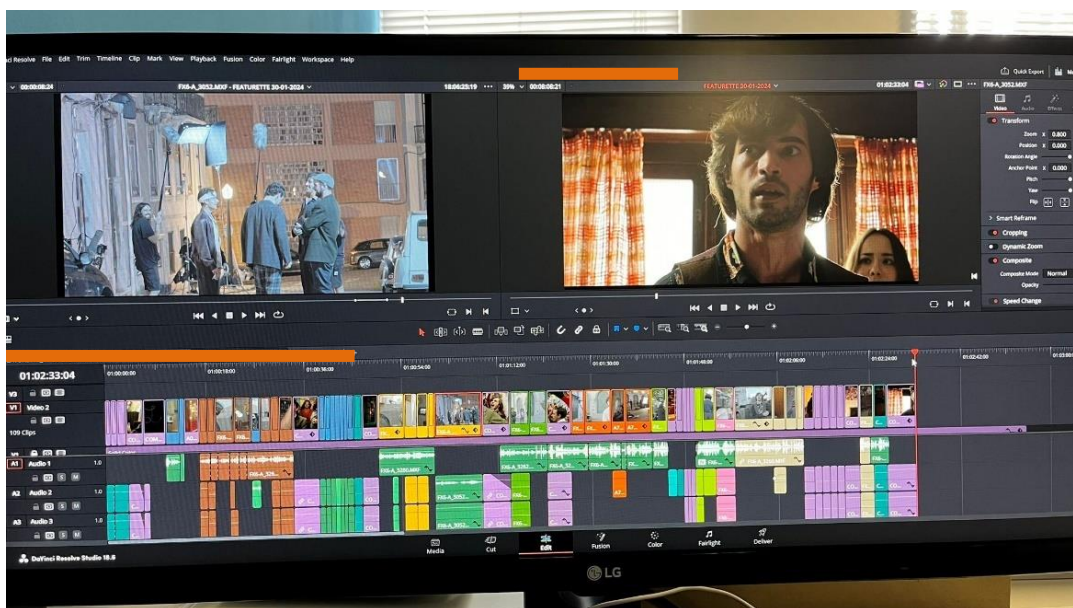


Figura 7 - *Timeline* com linha narrativa estruturada e organizada

### 1.1.5. Edição de vídeo *featurette* de apresentação das personagens individualmente da “Revolução (sem) Sangue”

Em princípios de março, iniciou-se outro trabalho, mas ainda associado à longa-metragem “Revolução (sem) Sangue”. Consistia em vídeos de trinta segundos, com a apresentação individual dos atores, falando também das suas personagens. No total, o estagiário realizou 8 vídeos, de forma autónoma.

Este tipo de vídeos são de curta duração com o intuito de captar o máximo da atenção ao espectador, em que se decorrem *frames* de vídeos ritmados com um pequeno período de visualização, para que num curto espaço de tempo, se consiga transmitir a maior informação possível. Visualizando a **Figura 8**, na *timeline* presente, a duração do vídeo era de apenas trinta segundos. Observam-se também as legendas e todo o processo envolvente para a finalização do vídeo.

Durante a edição destes vídeos, foi fundamental utilizar o *color grading* (**Figura 9**), pelo facto que as gravações nunca obtêm uma imagem e cor tão viva e nítida.

Nestes vídeos, o corte que foi mais utilizado foi o *dynamic cut*, pela dinâmica que era exigida no vídeo.

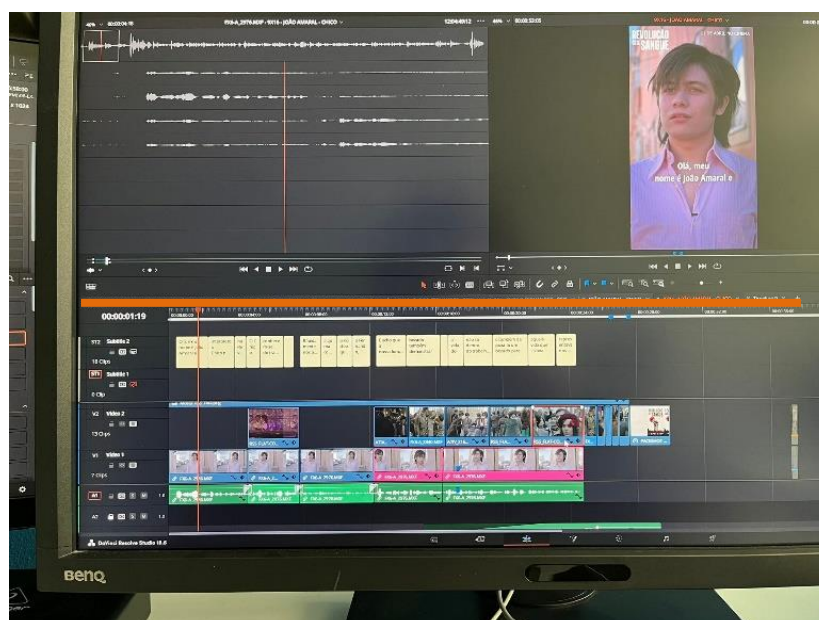


Figura 8 - *Timeline* com duração do vídeo



Figura 9 - Processo de *color grading*

### 1.1.6. Edição de vídeo *featurette* sobre a importância do filme “Revolução (sem) Sangue”

Durante o mês de março, depois de terem sido finalizados os vídeos do ponto anterior, iniciou-se a realização de alguns vídeos, em que o intuito era os atores principais falarem e exprimirem a sua opinião sobre qual a importância do filme "Revolução (sem) Sangue".

As características dos vídeos eram semelhantes aos do tópico anterior, tanto na periodicidade do vídeo, como na sucessiva rapidez de imagens que decorriam ao longo do mesmo.

No que toca ao *color grading*, também foi necessário retocar, para que ficasse com a melhor qualidade de imagem possível. O tipo de corte mais utilizado neste tipo de vídeos foi sem dúvida, mais uma vez, o *dynamic cut*, pela sucessiva rapidez de imagens.

Na **Figura 10** observa-se a durabilidade do vídeo, em que neste caso específico foi de trinta e oito segundos. Constata-se ainda que, nesse curto período, foram utilizados, no total, treze excertos do filme, com cerca de 2-3 segundos cada um.

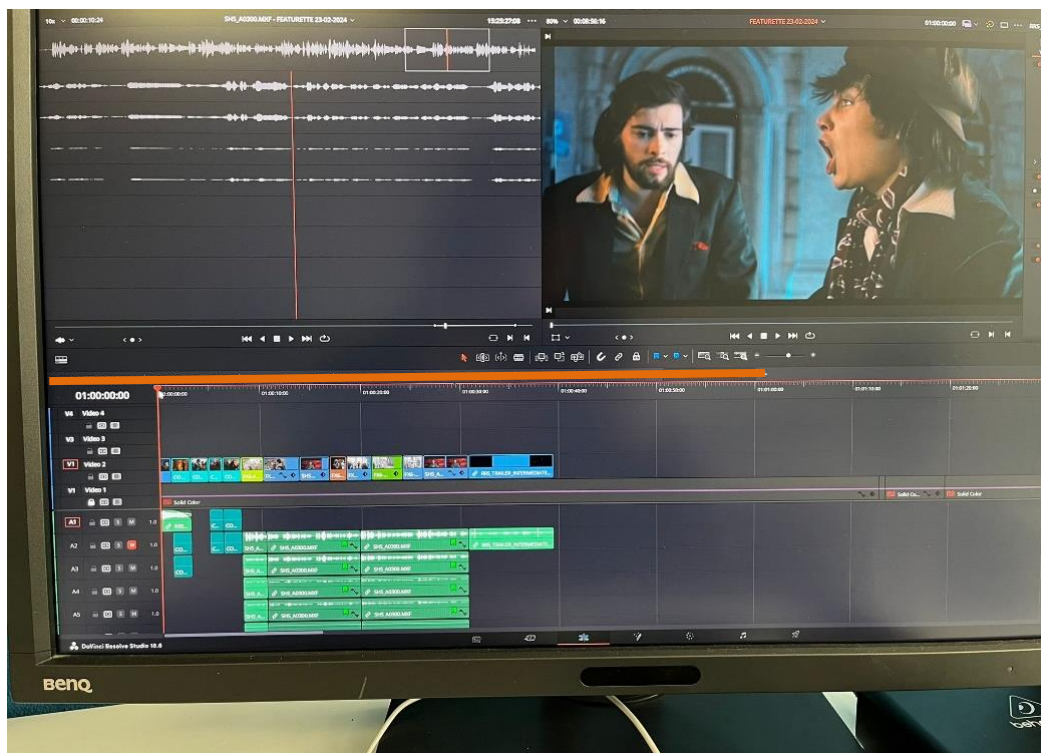


Figura 10 - *Timeline* com duração do vídeo

### 1.1.7. Edição de vídeo *featurette* sobre como foi filmar a “Revolução (sem) Sangue”

Como últimos vídeos a serem feitos para a longa-metragem “Revolução (sem) Sangue”, estes centralizaram-se na temática “como foi filmar” a mesma. Nestes vídeos recorreu-se à seleção de atores específicos, com capacidade de atingir um maior número de pessoas e com um discurso mais apelativo.

Quanto ao vídeo em si, não existem grandes diferenças a nível de processo em relação aos vídeos do ponto anterior, a única diferença que havia era a nível de imagem. Mais uma vez, o corte utilizado como referência foi o *dynamic cut*.

Através da **Figura 11** é possível constatar exatamente isso, uma vez que são apresentados vários *frames* numa questão de segundos. Ao longo da narração de um ator, são apresentados quatro vídeos diferentes, o que demonstra que cada vídeo foi revelado durante um curto período.



Fonte: [Revolução (sem) Sangue, 2024]

Figura 11 - Excerto Como foi filmar a "Revolução (sem) Sangue"

### 1.1.8. Montagem de luzes em projetos audiovisuais

Durante o percurso do estágio, o aluno durante os projetos audiovisuais que esteve envolvido, prestou auxílio relativamente à iluminação, no que toca à montagem e desmontagem de luzes, zeferinos, entre outros, visto ser algo que não continha grande experiência.

Nas Figuras 12 e 13 é perceptível alguma parte de tudo o que envolve a iluminação e que foi montada pelo estagiário.



Figura 12 - Iluminação de cena em sala de aula



Figura 13 - Montagem de luzes de um projeto audiovisual

A correta montagem de luzes proporciona um ambiente apropriado ao cenário que se pretende obter, melhorando a qualidade de imagem e contribui para a fácil compreensão do produto audiovisual, por parte do público-alvo.

Neste sentido, é importante atender à direção e intensidade da luz, assim como recorrer à utilização de luz quente ou luz fria, para transmitir o ambiente desejado.

## CONCLUSÃO E REFLEXÃO

Após a conclusão do estágio curricular, e a experiência prática nos diversos projetos que participou, é possível afirmar que foram adquiridas competências valiosas, no que concerne ao domínio de determinadas ferramentas, e o modo como as devemos utilizar nos diversos desafios encontrados.

A escolha do estudante optar pela realização de um estágio curricular surgiu pela oportunidade e interesse em aprofundar e melhorar conhecimentos e competências na área do audiovisual. A produtora FilmesDaMente conseguiu proporcionar ao estagiário a aquisição de métodos de trabalho, e adquirir capacidades no âmbito da edição de vídeo e na operação de câmara.

Inicialmente, foram segmentados e delineados objetivos a cumprir e competências a adquirir. Uma das propostas seria amplificar o conhecimento do mestrando na edição de vídeo.

Durante o percurso do estágio curricular, o estagiário conseguiu progredir no modo como pensou e tomou opções nos trabalhos que executou, através de tentativa e erro, mas sempre melhorando e aperfeiçoando o seu trabalho.

Surgiram diversas oportunidades de trabalhar em conjunto com vários profissionais da área, como produtores, realizadores, fotografia, editores, entre outros, o que permitiu a experiência em trabalhar em equipa e discutir ideias, relacionadas com a edição de vídeo.

Trabalhar numa empresa tendo como foco a execução de vídeos institucionais e publicitários, exigiu uma aprendizagem relativa ao ritmo de trabalho exigido neste tipo de produtos, no âmbito da edição de vídeo. É de notar a importância das datas de entrega dos vídeos para os clientes, que necessitavam de uma constante avaliação até serem totalmente entregues. Conseguiu-se perceber que, a existência de prazos de entrega dos projetos audiovisuais, mostrou-se significativa para a boa gestão e organização por parte da equipa. Um outro ponto a salientar foi a notória relevância da comunicação por parte dos elementos envolvidos na realização e montagem dos vídeos, ou seja, haver um *brainstorming* das ideias e uma supervisão dos chefes da empresa de todo o processo de produção do trabalho existente.

A revisão bibliográfica feita no durante a escrita deste documento foi crucial para o mestrando saber de um modo mais aprofundado conceitos teóricos sobre edição de vídeo e operação de câmara existentes. Durante a realização de cada vídeo, há uma duração por vezes específica que tem de ser cumprida e conter a ideia que se deseja transmitir ao público, o que por sua vez, torna a execução mais complexa.

Através da pesquisa teórica sobre o cinema, edição de vídeo, e essencialmente, o corte, juntamente com as experiências em contexto prático, foi possível ao discente obter algumas lições. Em primeiro lugar, o corte é decididamente fundamental no conteúdo, isto é, é ele que cria sentido num vídeo abrindo caminho para a sua correta compreensão. Um simples corte é capaz de proporcionar diferentes sensações ao espectador, ou seja, encontrar o momento exato em que a cena deve ser cortada, e ter a sensibilidade para captar o que a imagem evoca e necessita. Foi ainda aprendido ao longo deste percurso, que o entendimento da narrativa é o ponto-chave para a decisão de um corte.

Em suma, pode-se afirmar que a experiência de estágio na FilmesDaMente foi bastante benéfica e motivadora. A experiência em executar projetos em contexto profissional, foi fulcral para o desenvolvimento de capacidades enquanto editor, tais como conhecer novas ferramentas, técnicas e criativas. Para além disso, permitiu ao mestrando adquirir diversas aptidões no meio audiovisual e que por sua vez, poderão ser aplicados e usados futuramente no âmbito profissional. Assim, complementando a experiência prática com a teoria, foi possível concluir a importância da sensibilidade do corte e da sua influência, no produto final de um projeto audiovisual e/ou cinematográfico.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida, J. A. M. (2014). *Relatório de Estágio Operação de Câmara e Edição – Porto Canal* [Dissertação de mestrado, ESMAE]. Repositório Científico do Instituto Politécnico do Porto. <http://hdl.handle.net/10400.22/9832>
- Alves, S. R. G. (2020). *A identidade cromática e o seu potencial nos vídeos institucionais e publicitários* [Dissertação de mestrado, Instituto de Ciências Sociais]. Repositório da Universidade do Minho. <https://hdl.handle.net/1822/69855>
- Babiolakis, A. (2020, junho 15). *Editing: Types of cuts*. <https://www.filmsfatale.com/blog/2020/6/14/editing-types-of-cuts>
- Blackmagicdesign. (2023). *DaVinci Resolve 19: edição, cores, feitos e pós de som profissionais*. <https://www.blackmagicdesign.com/pt/products/davinciresolve>
- Briglia, T. M., Júnior, D. A. S., Piantavinha, T. M. B. S., & Barreto, B. M. V. B. (2018). Pós-Produção. *Programe-se: uma proposta de experimentação transmídia*. Editus, pp. 88-117. <https://doi.org/10.7476/9788574555317.0005>
- Camargo, H. W. (2012). A composição mítica do filme publicitário. *discursos fotográficos*, 8(12), 101-128. <https://doi.org/10.5433/1984-7939.2012v8n12p101>
- Canelas, C., Abreu, J. F. & Godinho, J. (2014). As Bases Históricas e Teóricas da Montagem no Cinema. *Avança / Cinema*. pp. 622-629. <http://hdl.handle.net/10314/3437>
- Cavaco, R. F. C. S. (2022). *Relatório de estágio – assistente de imagem na Lightbox*. [Dissertação de mestrado, Universidade Católica Portuguesa]. Repositório institucional da Universidade Católica Portuguesa. <http://hdl.handle.net/10400.14/37937>
- Correia, B. M. S. (2023). *Diferenças e semelhanças de montagem entre vídeos institucionais e cinema: estágio na Esfera Cúbica* [Dissertação de Mestrado, Escola Superior de Media, Artes e Design]. Repositório Científico do Instituto Politécnico do Porto. <http://hdl.handle.net/10400.22/23898>
- Dudnyk, T. I. (2020). *Relatório de estágio* [Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto]. Biblioteca digital do IPG. <http://hdl.handle.net/10314/5186>
- Dziadosz, B. (2019). *On the meaning of a cut: towards a theory editing* (Tese de doutoramento, Birkbeck, Universidade de Londres). ORBIT. <https://doi.org/10.18743/PUB.00040391>

- FilmesDaMente. (2024). *About*. <https://www.filmesdamente.com/en/about/>
- Hotmart. (2022, dezembro 24). *Conheça os principais planos de câmara*. <https://hotmart-com/pt-br/blog/planos-de-camera>
- Magalhães, P. S. M. (2023). *Assistente de imagem das empresas Lightbox e Toolbox* [Dissertação de mestrado, Universidade Católica Portuguesa]. Repositório institucional da Universidade Católica Portuguesa. <http://hdl.handle.net/10400.14/43921>
- Matos, D. G. V. F. (2018). *Opções narrativas e Criativas da Montagem Cinematográfica no filme Ruído* [Dissertação de Mestrado, Escola Superior de Media Artes e Design]. Repositório Científico do Instituto Politécnico do Porto. [https://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/12655/1/DM\\_DanielaMatos\\_2018.pdf](https://recipp.ipp.pt/bitstream/10400.22/12655/1/DM_DanielaMatos_2018.pdf)
- Mina, F. N. R. (2021). *Edição enquanto linguagem: a importância do corte* [Dissertação de mestrado, Instituto de Ciências Sociais]. Biblioteca da Universidade do Minho. <https://hdl.handle.net/1822/78586>
- Montes, F. A. N. (2013). *Relatório de estágio* [Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto]. Biblioteca digital do IPG. <http://hdl.handle.net/10314/1710>
- Nunes, M. B. (2021). *O cinema português: A distribuição de apoios financeiros para a produção de cinema* [Dissertação de mestrado, Instituto de Ciências Sociais]. Repositório da Universidade do Minho. <https://hdl.handle.net/1822/79328>
- Pisani, M. M. (2013). *A linguagem cinematográfica de planos e movimentos. Material do curso de produção de vídeo*, 16-27. <https://tinyurl.com/96sy2yzc>
- Standertskjöld, A. (2020). *Walter Murch's The Rule of Six: What is the perfect cut from one shot to another?* [Degree Thesis, Arcada]. <https://www.theseus.fi/handle/10024/341190>
- Stolpe, R. (2017). *Editing - What the story was and what the film is* [Degree Thesis, Arcada]. <https://www.theseus.fi/handle/10024/129879>

## ANEXOS

## Anexo A – CURRÍCULO DA FILMESDAMENTE

- 2009 – “3×3” – Curta-metragem; Ficção

É de noite. Um vigilante de um complexo desportivo passa o tempo a atirar bolas ao cesto de basquetebol. Passa tantas horas a fazer isso que se tornou num perito. O tamanho do seu ego vem ao de cima quando mostra os seus dotes a um simples empregado de limpeza, que também como ele, passa ali as noites.

- 2010 – “Perdido e Achado” – Curta-metragem; Ficção

SINOPSE: Três amigos nas férias deparam-se com uma mala abandonada numa paragem de autocarro. Decidem ficar com ela, mas rapidamente percebem que pode não ser assim tão fácil.

- 2010 – “Momentos” – Curta-metragem; Ficção; Brand Entertainment

SINOPSE: Um sem abrigo vive em frente a uma montra, de repente uma carrinha pára e dois homens carregam caixas para o interior. O sem abrigo tenta perceber o que está a acontecer.

Em 2010 Fullsix, a agência que trabalhava com a LG Portugal, desafiou-nos a criar uma Curta-metragem sob a premissa "A vida é boa".

Nuno Rocha realizou-a. Foi-nos dada total liberdade para criar o conteúdo que quiséssemos.

No espaço de poucas semanas desenvolvemos uma história e num mês e meio de trabalho árduo "Momentos" ficou disponível *online*.

Foi premiada 13 vezes em festivais de todo o mundo e um enorme sucesso. Atualmente ultrapassa as 1.5 milhões de visualizações.

- 2010 – “Creativity Award ZON” – Comercial; Publicidade

Anúncio para o concurso Zon Award Creativity contest de 2010 a 2012.

Desenvolvido em animação stop motion.

- 2010 – “**Justino**” – Curta-metragem; Ficção

Justino conta-nos a breve história da rotina de um misantropo.

Justino é um homem pobre que vive sozinho numa pequena vila. O seu desejo é ter como companhia uma televisão que há muito deseja comprar.

- 2010 – “**Vicky e Sam**” – Curta-metragem; Ficção

Enquanto trabalha na loja de filmes local, Vicky conhece Sam que rapidamente se torna cliente habitual. Ambos se apaixonam, alheios à verdadeira razão que os une.

As filmagens decorreram numa video store em Austin (Texas).

Esta Curta-metragem ganhou 24 prémios mundiais!

- 2011 – “**A City called Porto**” – Documentário; Curta-metragem

Em 2011, fomos convidados para testar a nova câmara Sony F3. Nós adoramos experimentar novas máquinas, mas não o fizemos apenas com a câmara, criámos um vídeo muito especial sobre o Porto - 24 horas num dia da nossa querida cidade.

Este ano, 2020, usamos as filmagens originais em HD, fizemos correção de cor e adicionamos uma versão remasterizada da música original.

- “**Fotograma 23**” – Curta-metragem; Ficção

SINOPSE: Um fotógrafo observa um conjunto de películas acabadas de revelar. Olhando para os fotogramas ele também olha para um instante na vida de alguém, um instante que conta uma história.

Inspirado no filme de Antonioni "*Blowup*" esta curta-metragem desenrola-se à volta da fotografia que mostra um desconhecido a correr numa rua movimentada.

Foi premiada com o melhor *Editing Award* no *FestFilmes* 2012 (Brasil).

- 2012 – “Frankie Chavez” – Documentário; Videoclip

“Frankie tens ideias para o teu documentário?” é com esta pergunta que o realizador Jorge Pelicano abre este mini documentário. Deambulando pelas várias ideias sugeridas vamos conhecendo um pouco mais sobre a sua carreira.”

- 2012 – “Playday” – Curta-Metragem; Ficção

«Numa tarde solarenga quatro amigos jogam à bola. Entre sonhos e competições a bola escapa-lhes para a casa de um velho solitário. Recuperá-la transforma-se numa aventura.»

- 2014 – «“Todos Tugas” Rádio Popular» - Comercial

No Mundial de Football de 2014, Portugal estava quase na final contra a Suíça. As probabilidades de ganharmos eram fortes e os fãs estavam empolgados.

Esta foi uma campanha web para apoiar a equipa de futebol portuguesa no Campeonato de 2014.

- 2016 – “O impossível” - Comercial; Brand Entertainment

"O impossível demora só mais um pouco"

Às vezes fazemos coisas só pela diversão e neste caso em particular foi muito empolgante gravar este "anúncio". Sentimos vontade de inspirar as pessoas a conquistar aquilo que consideram impossível.

- 2017 – “Solero” – Comercial; Brand Entertainment

Em 2017, a agência Fullsix convidou-nos para produzir um spot publicitário em forma de pequeno filme.

Esta publicidade conta-nos a história de Tomás, o dono de uma pequena frutaria.

Todas as manhãs ele vê a bela Joana a passar em frente à sua loja.

Num desses dias, tanto ela como outros clientes habituais não param para comprar as frutas do costume. O que se poderá estar a passar?

- 2018 – “**Michelin, Power Transmission**” – Comercial

Resistência, Desempenho, Segurança.

Anúncio para o novo produto da Michelin Power Transmission.

- 2018 – «**”Love Story” by PPS**» - Comercial; Brand Entertainment

Dois desconhecidos, um homem e uma mulher, fazem check-in num hotel romântico, chocam acidentalmente um contra o outro e sem querer trocam as chaves dos seus quartos. Todos os ingredientes para uma história de amor...

Este filme foi produzido para os escritórios de design de interiores PPS (Pilar Paiva de Sousa) e foi nomeado inúmeras vezes em festivais de publicidade.

As rodagens aconteceram no hotel de cinco estrelas, Tiara Château Hôtel Mont Real, perto da floresta Chantilly.

- 2019 – «**Throes and The Shine “Musseque”**» - Videoclipe

Musseque é o segundo single lançado do "Enza", o novo álbum dos nossos amigos Throes + The Shine. Uma música que tem como colaborador um dos melhores rappers portugueses do momento, o grande Mike El Nite.

- 2019 - «**Throes and The Shine “Silver & Gold”**» - Videoclip

Para o terceiro single de “Enza”, Throes + The Shine optaram por lançar “Silver & Gold”.

Uma faixa muito diferente das anteriores, que traz para a mesa um lado mais introspetivo e emotivo do trio português.

- 2019 – “**!Solid**” - Comercial; Brand Entertainment

Spot publicitário de moda para a coleção de Outono da marca Dinamarquesa !Solid

"Independentemente do quão diferente fores, continuas a pertencer"

- 2019 – “**Fruut – Diogo Piçarra**” – Videoclip; Comercial; Brand Entertainment

Diogo Piçarra é um cantor português, famoso entre as gerações mais novas. Foi convidado pela Fruut para escrever uma canção para os novos snacks de fruta. Este vídeo e a música transmitem uma mensagem sobre a importância da natureza e simplicidade da vida.

- 2019 – “**Reverso**” – Curta-metragem; Ficção

26 de Abril de 1974, a primeira noite após a queda do regime fascista. Um homem chega a um hotel e transporta uma pequena mala. Desconfiado, mas cansado, adormece profundamente e acorda com o seu telemóvel a tocar. Do outro lado uma voz perturba-o repetindo tudo o que ele diz.

- 2020 – “**Porto, a City Under Attack**” – Documentário; Curta-metragem

No dia 29 de Março de 1809, os habitantes do Porto confiavam que a cidade estava segura. Eles subestimaram o poder do exército Francês, preparado para invadir Portugal pela segunda vez.

Neste curto documentário, três historiadores vão contar a história de um dos mais sangrentos episódios da cidade do Porto. O documentário pode ser visto em «Porto Across The Ages» uma experiência do World of Wine Museum.

- 2021 – “**Fontainhas**” – Documentário; Curta-metragem; Em rodagem

Nas Fontainhas vislumbram-se as memórias daqueles que ainda vivem no bairro situado na margem do Rio Douro, no Porto.

Numa época em que o turismo aumenta abruptamente e a especulação imobiliária altera radicalmente o panorama social, económico e cultural da cidade, as Fontainhas também sofre esse processo de gentrificação como não há memória.

- 2021 – “**A Vida Fantástica de Sofia**” – Longa-metragem; Ficção; Em rodagem

Um casal sem-abrigo ocupa uma casa cujos donos estão ausentes. Há uma ligação misteriosa entre eles e a casa que os impede de abandoná-la.

- **“A Sinfonia”** – Longa-metragem; Ficção; Em desenvolvimento

«Howard Aguillard é um génio e compositor Inglês há muito esquecido que escolhe o Porto para passar a sua reforma. Ele vive sozinho, sem socializar, até que a melodia de um violino da porta ao lado o desperta para uma nova vida.»

«A SINFONIA» é uma longa-metragem de 90 minutos centrada em duas personagens principais, Howard Aguillard, o ex-brilhante compositor britânico que vive a sua reforma em Portugal e Lara, a talentosa pré-adolescente que vê Howard como seu mestre. A SINFONIA mostra-nos uma amizade invulgar moldada pela perspetiva com que cada um encara o mundo em seu redor. Emocionante e divertida esta história, transporta-nos para o universo de duas mentes brilhantes de gerações e culturas diferentes, unidas pela música.

- **“O Quarto Homem”** – Curta-metragem; Ficção; Animação; Em desenvolvimento

"1918, primeira guerra mundial. Na frente de batalha na Flandres um jovem soldado português numa missão de recuperação de uma mensagem na “terra de ninguém” encontra um livro esquecido nos escombros de uma casa."

Este filme em fase de desenvolvimento usa técnicas mistas de stop-motion, animação 2d e 3D.

- **“Anatomy of the Sun”** - Longa-metragem; Ficção; Em desenvolvimento

SINOPSE: Alex acorda na sua casa de praia que tinha deixado há uns anos sem saber como foi lá parar. As suas memórias do passado encontram-se turvas obrigando-o a redescobrir-se sob circunstâncias familiares extremas.

Atualmente em pré-produção esta longa-metragem inclui alguns atores reconhecidos tais como, Alba Batista (Warrior Nun), Joaquim de Almeida (The

Legion, Warrior Nun, Clear and Present Danger), Antoine Olivier Pilon (Most Wanted, Mommy) e Amira Casar (Call Me by Your Name, Kandisha).