

Sofia Gomes

# **Estágio na Produtora Lightbox: Montagem**

Relatório de Estágio

Mestrado em Realização – Cinema e Televisão

Junho 2025

Sofia Gomes

# **Estágio na Produtora Lightbox: Montagem**

Relatório de Estágio apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Realização – Cinema e Televisão, realizada sob a orientação científica de Nelson Araújo.

## [DECLARAÇÕES]

Declaro que esta(e) ~~Dissertação / Trabalho de Projeto / Relatório de Estágio~~ é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto, nas notas e na bibliografia.

O candidato,

Sofia Gomes

Porto, 16 de Junho de 2025

---

Declaro que esta ~~Dissertação / Trabalho de Projeto / Relatório de Estágio~~ se encontra em condições de ser apreciada (o) pelo júri a designar.

O(A) orientador(a),

[Assinatura]

Porto, 16 de Junho de 2025

## **Agradecimentos**

A realização deste trabalho foi possível graças ao apoio de todos os que, de forma direta ou indireta, contribuíram para esta etapa do meu percurso.

Agradeço à Lightbox e a todas as pessoas envolvidas nesta experiência, pela oportunidade concedida, pelo acompanhamento contínuo, pelas aprendizagens partilhadas e pela forma acolhedora com que me receberam desde o início.

Ao professor Nelson Araújo, o meu sincero agradecimento por ter aceite o papel de supervisor académico, pela orientação prestada e por ter contribuído para que esta oportunidade se concretizasse.

À minha família, por todo o apoio incondicional e incentivo constante ao longo deste processo.

## **Resumo**

Estágio na Lightbox

Sofia Gomes

Palavras-chave: relatório, edição de vídeo, cinema, publicidade, produtora audiovisual

Este relatório explora a minha experiência prática na área da edição de vídeo durante o meu estágio na produtora Lightbox. Na primeira parte, descrevo os diversos projetos audiovisuais em que estive envolvido, que abrangeram desde conteúdos promocionais até vídeos de bastidores, permitindo-me desenvolver competências técnicas sólidas e uma maior sensibilidade narrativa. Através deste trabalho, aprofundei o meu entendimento sobre o papel da edição na construção da identidade visual e emocional de um projeto.

Na segunda parte, apresento uma análise crítica das técnicas de montagem utilizadas em duas longas-metragens produzidas pela Lightbox. Ao desconstruir elementos como o ritmo, o estilo visual e o design sonoro, procuro demonstrar como as escolhas de edição influenciam profundamente o impacto narrativo, a atmosfera e o grau de envolvimento do espectador.

Keywords: report, video editing, cinema, advertising, audiovisual production company

This report explores my practical experience in the field of video editing during my internship at the production company Lightbox. In the first part, I describe the various audiovisual projects I was involved in, ranging from promotional content to behind-the-scenes videos, which allowed me to develop solid technical skills and a greater narrative sensitivity. Through this work, I deepened my understanding of the role editing plays in shaping a project's visual and emotional identity.

In the second part, I present a critical analysis of the editing techniques used in two feature films produced by Lightbox. By deconstructing elements such as rhythm, visual style, and sound design, I aim to demonstrate how editing choices profoundly influence narrative impact, atmosphere, and the viewer's level of engagement.

## **Objetivo do Relatório de Estágio**

Este relatório tem como objetivo apresentar uma reflexão abrangente e uma análise cuidadosa das atividades realizadas durante o estágio curricular na produtora Lightbox, no âmbito do Mestrado em Realização – Cinema e Televisão. Durante esse período, foquei na área de edição de vídeo, tendo a oportunidade de vivenciar de perto o processo de produção audiovisual em várias situações diferentes, o que trouxe uma experiência valiosa e prática.

Entre os trabalhos desenvolvidos destacam-se: a edição de vídeos promocionais e de ‘talks’ associados a exposições no Museu de Serralves, como Yayoi Kusama: 1945 – Hoje, projetos com o artista Devendra Banhart e o ateliê de arquitetura SANAA; a realização de vídeos internos como o Break N Fast — um encontro mensal entre colaboradores da empresa; o vídeo-resumo da Festa de Final de Ano 2023 da Lightbox; e ainda o making of do filme 1618 (2021), proporcionando uma perspectiva sobre os bastidores de uma produção cinematográfica.

Complementarmente à experiência prática, este relatório tem também como objetivo explorar a história e evolução da edição no cinema enquanto linguagem fundamental na construção do discurso fílmico. Nesse sentido, inclui-se uma análise comparativa entre dois filmes produzidos pela Lightbox — Bad Investigate (2018) e 1618 (2021) — com o propósito de compreender como as estratégias de montagem se ajustam a diferentes géneros cinematográficos, nomeadamente a comédia policial e o drama histórico, respetivamente.

Desta forma, o relatório articula duas dimensões principais: por um lado, o registo reflexivo da experiência profissional na Lightbox e o desenvolvimento de competências técnicas no domínio da edição de vídeo; por outro, a análise teórica e crítica da edição como ferramenta expressiva e narrativa no cinema português contemporâneo.

## Índice

Agradecimentos .....	4
Resumo .....	5
Introdução .....	8
1. Os Primórdios do Cinema .....	8
2. Escola Soviética de Montagem .....	10
3. Edição Clássica de <i>Hollywood</i> .....	13
4. Novas Tendências na Montagem Cinematográfica (Pós-Segunda Guerra Mundial) 16	
5. A Era Digital .....	19
Análise de 1618 e Bad Investigate.....	23
Introdução .....	23
1. Enquadramentos da Edição dos Filmes.....	24
2. Ritmo Narrativo .....	24
3. Continuidade .....	26
4. Transições e Efeitos Visuais.....	29
5. Som .....	30
1. Contextualização e Objetivo de Estágio .....	32
2. Entidade Acolhedora.....	32
3. Projetos Realizados .....	33
3.1 Conteúdos Serralves .....	33
3.1.1 Yayoi Kusama: 1945 – Hoje .....	33
3.1.2 Sanaa: Sejima + Nishizawa.....	36
3.1.3 Devendra Banhart: <i>Offering Cloud of Scattered Genitalia</i> .....	38
3.2 <i>Break n Fast</i> .....	40
3.3 Festa Final de Ano 2023.....	42
3.4 <i>Making of 1618</i> .....	44
Conclusão .....	47
Bibliografia .....	48

# História da Montagem Cinematográfica

## Introdução

A história da edição cinematográfica é uma mistura de inovação tecnológica e evolução narrativa, que transformou a simples gravação de movimento numa forma de arte sofisticada. O princípio fundamental do cinema reside na ilusão: para criar a ilusão de movimento, as imagens estáticas devem aparecer em rápida sucessão. Essa ilusão foi pavimentada por uma série de descobertas iniciadas com a invenção da fotografia em 1826, o que, por sua vez, lançou um conjunto de invenções que tornaram o cinema possível (Bordwell & Thompson, 2008, p. 441)

No entanto, segundo Bordwell & Thompson (2008, p. 441), as limitações iniciais da fotografia, que exigiam exposições demoradas (inicialmente horas, depois minutos), tornavam as imagens em movimento fotografadas impossíveis. Pioneiros como Eadweard Muybridge, com suas fotografias de um cavalo a correr, estavam mais interessados em congelar fases de uma ação, não em recriar o movimento. Foi Édouard-Jules Marey quem, em 1882, deu um passo crucial ao inventar uma câmara que registava 12 imagens separadas na borda de um disco de filme de vidro giratório, um método conhecido como cronofotografia. A introdução do celuloide flexível por George Eastman em 1889 foi outra inovação tecnológica vital, que juntamente com a adaptação de "lanternas mágicas" em projetores de filmes e a incorporação da "engrenagem de cruz de Malta" de Marey, abriu caminho para a projeção cinematográfica.

### 1. Os Primórdios do Cinema

Inicialmente, o conceito de edição era praticamente inexistente. Os primeiros filmes apresentavam-se, segundo Bordwell e Thompson (2008, p. 442), como "extremamente simples em forma e estilo", consistindo geralmente "num único plano que enquadrava uma ação".

Exemplos notórios disso são os filmes dos irmãos Lumière, como *Baby at the Lunch Table* ou *A Boat Leaving Harbour*, que utilizavam a câmara "como um instrumento de gravação cuja única vantagem sobre a câmara fotográfica era poder capturar o elemento do movimento" (Reisz & Millar, 2010, p. 4). Nessas "filmagens de atualidade", a essência da cena podia ser igualmente transmitida numa fotografia estática. A novidade de ver uma imagem em movimento era tamanha que, como sublinha Dancyger (2011, p. 3), "nem mesmo uma história para o ecrã era necessária", sendo o corte "inexistente ou, na melhor

das hipóteses, mínimo, no caso de Méliès". A composição e a iluminação eram rudimentares, e a prioridade estava no desempenho, não no ritmo.

A indústria cinematográfica desenvolvia-se em paralelo em várias geografias — nos Estados Unidos, com a *Edison Manufacturing Company*, e em França, com a *Lumière Frères* (Bordwell & Thompson, *Film Art: An Introduction*, 2008, pp. 441-442). Foi precisamente a dicotomia estética entre os Lumière e Georges Méliès que definiu os primeiros rumos do cinema. Enquanto os Lumière procuravam representar fielmente o tempo, o espaço e a atmosfera, sem narrativas explícitas, Méliès — vindo do mundo da magia — percebeu de imediato o potencial do cinema para a ilusão e a fantasia (Monaco, 2000, p. 285).

Méliès começou a construir cenários elaborados para criar mundos fantásticos e foi pioneiro no uso de cortes como truques visuais. Bordwell e Thompson (2008, p. 443) reconhecem que as suas famosas transformações eram "criadas por cortes concebidos para serem impercetíveis no ecrã", representando uma das primeiras utilizações conscientes da montagem — ainda que com fins de ilusão, e não de narrativa. Filmes como *Cinderella* (1899) tentavam contar histórias com múltiplos episódios, mas, como explicam Reisz e Millar (2010, p. 4), a continuidade era apenas temática, sem ligação de ação entre planos e com relações temporais indefinidas.

A verdadeira viragem na evolução da edição ocorreu com Edwin S. Porter. Em 1903, Porter começou a usar uma continuidade visual que tornava os seus filmes mais dinâmicos e descobriu que o plano era o bloco de construção básico do filme (Dancyger, 2011, p. 4). A sua decisão de construir uma história a partir de material pré-filmado foi sem precedentes e implicava que o significado de um plano não era necessariamente autocontido, mas podia ser modificado ao juntar o plano a outros (Reisz & Millar, 2010, p. 5). Em *The Life of an American Fireman* (1903), Porter apresentou a história de seis minutos da perspectiva das vítimas e dos seus salvadores, utilizando uma alternância plano a plano de interiores e exteriores que tornava a história do resgate dinâmica. Essa justaposição podia criar uma nova realidade maior do que a de cada plano individual. Em *The Great Train Robbery* (1903), Porter demonstrou que nenhum plano por si só regista uma ação do início ao fim, permitindo mudanças de tempo e lugar, e a narrativa permanecia clara porque o significado geral da história provinha da coletividade dos planos. A contribuição de Porter para a edição foi, portanto, a organização dos planos para apresentar uma continuidade narrativa (Dancyger, 2011, pp. 4-5).

No entanto, segundo Dancyger (2011, p. 5) é D. W. Griffith que é amplamente reconhecido como o pai da edição cinematográfica no seu sentido moderno. Griffith aprendeu a fazer com que a justaposição de planos tivesse um impacto dramático muito maior do que

Porter. As suas inovações abrangem toda a gama da construção dramática: a variação dos planos para impacto, incluindo o plano geral extremo, o *close-up*, o *cutaway* e o plano de acompanhamento; edição paralela; e variações de ritmo. Griffith demonstrou que uma cena podia ser fragmentada em planos gerais, planos médios e *close-ups* para permitir que o público se movesse gradualmente para o coração emocional da cena. Isso também resolveu o problema do tempo, pois o tempo dramático começou a substituir o tempo real como critério para as decisões de edição.

Como descrevem Reisz e Millar (2010, p. 11), Griffith utilizou o *close-up* para transmitir os pensamentos ou emoções de uma personagem, aproximando a câmara do ator e registando as suas expressões faciais com maior detalhe. Em *The Greaser's Gauntlet* (1908), o *match-cutting* de dois planos permitia que o público entrasse na cena num instante de emoção intensificada. Em *The Lonely Villa* (1909), Griffith construiu as cenas usando planos cada vez mais curtos para aumentar o impacto dramático. (Dancyger, 2011, pp. 5-6) Essa manipulação do ritmo, ou *padding*, tornou-se uma marca registada de Griffith, especialmente evidente no aumento do ritmo de corte em direção ao clímax para dar uma impressão de tensão crescente. A sua técnica de *cross-cutting* na perseguição final de um filme de ação ficou conhecida na indústria como o "resgate de última hora de Griffith". (Reisz & Millar, 2010, p. 12)

Filmes como *The Birth of a Nation* (1915), com 1544 planos, e *Intolerance* (1916), que entrelaçou quatro histórias distintas, solidificaram as contribuições de Griffith, mostrando como a edição podia construir narrativas complexas e explorar temas conceituais (Dancyger, 2011, pp. 6-7). Ao fragmentar cenas em pequenos componentes, Griffith levantou a questão crucial para o editor: quanto tempo cada plano deveria permanecer no ecrã? Ele demonstrou que o diretor, através do controlo da ordem e da forma como o espectador vê planos consecutivos, podia realçar ou suavizar uma cena à sua escolha (Reisz & Millar, 2010, p. 12).

## **2. Escola Soviética de Montagem**

A Revolução Russa de 1917, com a nacionalização gradual da indústria cinematográfica, impulsionou uma nova era na edição. O governo soviético, vendo o cinema como uma ferramenta poderosa para a educação e a comunicação política, encorajou o desenvolvimento de novas abordagens (Bordwell & Thompson, *Film Art: An Introduction*, 2008, pp. 453-454). Os jovens diretores soviéticos, muitos deles vindos de outras áreas, como *Eisenstein* da engenharia e *Pudovkin* da química, procuraram, através de novos métodos de edição, não apenas contar histórias, mas também interpretá-las e delas extrair conclusões intelectuais (Reisz & Millar, 2010, p. 13; Bordwell & Thompson, 2008, p. 454).

Lev Kuleshov, em particular, foi pioneiro na teorização da edição na recém-fundada Escola Estatal de Arte Cinematográfica, influenciado por cineastas americanos como D.W. Griffith (Bordwell & Thompson, 2008, pp. 453-454).

#### A Edição Construtiva de Pudovkin

Vsevolod I. Pudovkin, um dos principais teóricos da edição soviética, via o material bruto do diretor como as peças de celuloide filmadas a partir de vários pontos de vista, totalmente sujeitas à vontade do editor. Para Pudovkin, a edição permitia eliminar pontos de intervalo e concentrar a ação no tempo, criando uma continuidade ilusória que só existe no ecrã, análoga à eliminação de anos entre atos numa peça de teatro (Reisz & Millar, 2010, p. 14).

Pudovkin criticava a abordagem de Griffith de encenar cenas em plano geral (long shot) e usar planos próximos (*close shots*) de detalhes para intensificar o drama. Para ele, uma continuidade mais impressionante seria obtida construindo uma sequência puramente a partir de detalhes significativos, eliminando a ideia de "interpolação" ou "cortes". A edição construtiva, segundo Pudovkin, permitia ao espectador focar-se em cada detalhe, em vez de apenas uma impressão geral (Reisz & Millar, 2010, pp. 14-15).

Segundo Reisz & Millar (2010, p. 15), o famoso Efeito Kuleshov, em que a justaposição de um plano de um ator com expressões neutras a outros planos (como um prato de sopa, uma mulher morta ou uma criança a brincar) levava os espectadores a atribuir-lhe diferentes estados emocionais (fome, tristeza, alegria), ilustra a crença de Pudovkin de que o significado é gerado na combinação de planos. Este fenómeno sublinha a ideia de que a arte cinematográfica não começa na atuação ou na filmagem, mas no momento em que o diretor combina e junta as várias peças de filme. Pudovkin definiu a montagem como o método que controla a "orientação psicológica" do espectador, categorizando-a em "contraste, paralelismo, simbolismo, simultaneidade e *leitmotif*". (2000, p. 401)

A edição de Pudovkin, embora construtiva, tendia a manter o foco na situação dramática e aprimorar o drama narrativo através de comentários indiretos (Reisz & Millar, p. 16). O seu estilo, caracterizado pela construção de cenas a partir de séries de detalhes cuidadosamente planeados e pela obtenção de efeitos através de suas justaposições, contrastava com o de Griffith, que se concentrava mais nos conflitos humanos e nas ações dos atores (Reisz & Millar, p. 16).

#### A Montagem Intelectual de Eisenstein

De acordo com Monaco (2000, p. 402) Sergei Eisenstein, por sua vez, divergiu significativamente de Pudovkin, defendendo uma teoria da montagem como colisão, e não como ligação. Para Eisenstein, a montagem não era apenas uma ferramenta narrativa,

mas um gerador de significado. Ele via o conto apenas como uma estrutura conveniente para a exposição de ideias, com as conclusões e abstrações derivadas dos eventos reais a serem de interesse primordial (Reisz & Millar, 2010, p. 16). Eisenstein tinha como objetivo estender o poder do meio cinematográfico para além da simples narrativa, permitindo que a montagem direcionasse todo o processo de pensamento do espectador, e não apenas as suas emoções (Reisz & Millar, 2010, p. 20).

Em filmes como *October* (1928), Eisenstein frequentemente sacrificava a clareza narrativa em favor de uma exposição de ideias. Segundo Reisz & Millar (2010, pp. 21-23), a montagem intelectual de Eisenstein visava criar um "conflito" entre os planos, gerando uma nova impressão na mente do espectador. Ele comparou a sequência de peças de montagem a uma série de explosões num motor de combustão interna, onde a dinâmica da montagem impulsiona o filme. A sua sátira à figura de Kerensky em *October* (1928) exemplifica esta abordagem: a justaposição de planos do seu ascenso cerimonial pela escadaria do palácio com títulos como "Ditador, Generalíssimo" e com estátuas, revela a sua não-entidade essencial satiricamente. O significado é transmitido através de comentários e alusões simbólicas, como a comparação de Kerensky com um busto de Napoleão, seguida por copos de vinho e soldados de brincar, ridicularizando a sua pretensão vazia. Este método de conflito não se estabelece em termos de exércitos ou declarações políticas, mas através de símbolos de ideologias opostas.

Eisenstein acreditava que a função do diretor era desenvolver séries de conflitos de planos e expressar as suas ideias através dos novos significados que daí surgiam. Em contraste com a edição suave, as suas continuidades procediam por uma série de colisões, dando a impressão de um argumento em constante mudança e desenvolvimento (Reisz & Millar, 2010, p. 23).

#### O Radicalismo de Vertov: Cinema-Olho e Realismo Documental

Dziga Vertov apresentou uma perspetiva ainda mais radical, rejeitando totalmente as convenções da ficção e da teatralidade no cinema. O seu filme *Man with a Movie Camera* (1929) é uma experiência na transmissão cinematográfica de fenómenos visuais sem o auxílio de intertítulos, roteiro ou teatro. Vertov via esta abordagem como um afastamento total do cinema narrativo, visando criar uma "linguagem cinematográfica verdadeiramente internacional". (Dancyger, 2011, p. 23)

Vertov frequentemente lembrava o espectador da artificialidade e não-realismo do cinema, sublinhando a manipulação inerente ao processo de fazer filmes. Apesar dos seus objetivos radicais, o seu trabalho era lúdico e livre, sugerindo que fazer filmes era tanto um prazer quanto uma manipulação. A sua influência é sentida tanto no cinema experimental quanto

no documentário, sendo um precursor do movimento *cinéma vérité*. (Dancyger, 2011, pp. 24-25)

Concluindo, a história da edição cinematográfica na União Soviética foi um período de efervescência teórica e prática. Enquanto D.W. Griffith lançou as bases da edição narrativa, Pudovkin e Eisenstein, juntamente com o trabalho de Kuleshov, revolucionaram o campo ao explorar o potencial da montagem para criar significado, influenciar emoções e expressar ideias. Vertov, por sua vez, abraçou um cinema-olho radical, livre de narrativas e convenções teatrais, em busca de uma verdade documental. Embora as suas abordagens e objetivos fossem distintos, todos contribuíram imensamente para a compreensão da edição como a essência da arte cinematográfica, uma ferramenta poderosa para moldar a percepção e o intelecto do espectador.

### **3. Edição Clássica de *Hollywood***

A edição cinematográfica em *Hollywood*, particularmente entre 1917 e 1960, desenvolveu-se como um estilo distinto e homogêneo, cujos princípios permaneceram notavelmente constantes através de décadas, gêneros e estúdios. Este período consolidou o que André Bazin viria a declarar em 1939 como uma "arte clássica", legitimando a própria nomenclatura de "edição clássica de *Hollywood*". O mérito desse sistema não residia apenas na qualidade de realizadores individuais, mas na vitalidade e excelência de uma tradição que se estabeleceu. (Bordwell, Staiger, & Thompson, 2005, p. 2)

No centro do estilo clássico de *Hollywood* encontra-se a intenção de ocultar a sua própria técnica, buscando uma "narrativa 'invisível'" e a "continuidade" para "ocultar a sua artificialidade". O objetivo primordial da montagem clássica é servir a história, tornando-se um veículo transparente para o desenrolar dos eventos. Contar uma história é a preocupação formal básica, a unidade é um atributo fundamental da forma fílmica; o filme deve ser compreensível e inequívoco; e possui um apelo emocional fundamental que transcende classe e nação. (Bordwell, Staiger, & Thompson, 2005, p. 3) A montagem é, portanto, parte integrante de um sistema concebido para garantir clareza narrativa e um apelo emocional universal, minimizando a percepção do espectador sobre a intervenção técnica.

O filme clássico é frequentemente caracterizado pela presença de "pelo menos duas linhas de ação, ambas causalmente ligando o mesmo grupo de personagens", sendo que "quase invariavelmente, uma dessas linhas de ação envolve o amor romântico heterossexual". O cinema clássico de *Hollywood* integra o segundo subenredo de forma que este seja "causalmente relacionado à ação romântica". (Bordwell, Staiger, & Thompson, 2005, p. 16)

Essa "causalidade psicológica, apresentada através de personagens definidas agindo para alcançar objetivos anunciados, dá ao filme clássico a sua progressão característica". Este movimento contínuo de causa e efeito, em busca de objetivos abrangentes, explica em parte "porque *Hollywood* tanto valoriza a continuidade" (Bordwell, Staiger, & Thompson, 2005, p. 16). O ideal narrativo clássico é o do encerramento total, onde, citando Lewis Herman, "cuidado deve ser tomado para que cada buraco seja tapado; que cada ponta solta seja amarrada [...] que nenhuma questão desconcertante seja deixada no final do filme para prejudicar a apreciação do público" (Bordwell, Staiger, & Thompson, 2005, p. 18). Filmes que se desviam desse modelo, como *Greed* (1924) de Erich von Stroheim, mostram como um esquema causal naturalista é "incompatível com o modelo clássico", onde a causalidade reside na natureza e não nas pessoas.

As transições desempenhavam um papel crucial na edição clássica. Entre 1917 e 1921, os *fade-ins*, *fade-outs* e *iris-ins* e *iris-outs* eram as transições mais comuns, sendo que o *iris* foi substituído pelo *fade* entre 1921 e 1928. Estas "marcas de pontuação óticas eram frequentemente comparadas com convenções teatrais ou literárias (cortina, fim de capítulo)". A sequência de montagem era usada para "comprimir" o tempo, permitindo que uma guerra, uma sentença de prisão ou uma carreira fossem resumidas em poucos planos. Era particularmente importante em adaptações literárias, cujos enredos tendiam a cobrir longos períodos. A partir do final da década de 1920 até o início dos anos 1950, as cenas frequentemente começavam com uma tomada de um edifício ou letreiro e depois dissolviam para a ação propriamente dita. Somente no final da década de 1950 alguns filmes começaram a eliminar essa pontuação interna, usando simplesmente o corte direto para ligar cenas e sub-cenas. (Bordwell, Staiger, & Thompson, 2005, p. 45)

A introdução do som diegético criou uma duração perceptual concreta que auxiliou a edição na criação de uma "continuidade temporal perfeita". Bordwell, Staiger, & Thompson (2005, p. 46) citam um editor britânico: o "fluxo do som sobre um corte é uma das características mais importantes da edição de filmes sonoros – em particular, de filmes de diálogo". Filmes clássicos frequentemente motivam um corte por um som *offscreen*, como o barulho de uma porta a abrir ou uma personagem a começar a falar, ajudando o som a fluir sobre o corte. A "passagem da música sobre grandes elipses" mostra como a "vaguidade temporal da música pode fazer com que o som cumpra funções narrativas". (Bordwell, Staiger, & Thompson, 2005, p. 47)

A edição foi o primeiro domínio rítmico que o cinema clássico explorou sistematicamente. Já em 1920, roteiristas recomendavam o uso de tomadas curtas para aumentar a emoção. A edição acelerada no cinema de *Hollywood* guia o espectador, "preparando-o para esperar uma gama muito estreita de resultados alternativos", com as tomadas a passarem tão rapidamente que o espectador só consegue "lê-las em termos gerais". Robert Parrish

afirma que o ritmo rápido pode "cobrir problemas de história", pois "o público nunca tem chance de relaxar e pensar sobre os buracos da história. Eles já estão na próxima cena antes que tenham tempo de pensar na última". (Bordwell, Staiger, & Thompson, 2005, p. 48)

O *crosscutting*, uma categoria de edição alternada, entrelaça "duas ou mais linhas de ação em diferentes locais". Se a simultaneidade temporal não é pertinente, a edição pode ser chamada de edição paralela; se as séries são tomadas como temporalmente simultâneas, então temos o *crosscutting*. Christian Metz aponta que tal sequência manipula tanto a ordem quanto a duração, frequentemente "saltando intervalos" e criando um conjunto único de relações temporais para fins narrativos específicos. (Bordwell, Staiger, & Thompson, 2005, pp. 48-49)

Embora 84% dos filmes mudos americanos usassem extensas passagens de *crosscutting*, a sua frequência diminuiu com a chegada do som, pois o diálogo não era cortado tão rapidamente quanto a ação silenciosa, e "linhas de diálogo em *crosscutting* provavelmente pareciam demasiado intrusivas narrativamente para a produção de filmes de Hollywood". No entanto, o "princípio por trás do *crosscutting* permaneceu importante para o filme sonoro", encontrando equivalentes funcionais no ritmo das rápidas mudanças de cena do filme sonoro, motivadas por links sonoros (música, rádio, conversas telefônicas, etc.) que simulavam a simultaneidade do *crosscutting*. (Bordwell, Staiger, & Thompson, 2005, p. 49)

#### Edição de Continuidade e Orientação Espacial

Bazin enfatiza a "verosimilhança do espaço", onde a posição do ator é sempre determinada. As mudanças de ponto de vista da câmara, segundo Bazin, "apresentariam a realidade um pouco mais vigorosamente, primeiro permitindo uma melhor visão e depois colocando a ênfase onde ela pertence" (Bordwell, Staiger, & Thompson, 2005, p. 56). A regra dos 180° é um pilar da coerência espacial, criando um ponto de vista semelhante ao de um espectador no palco (Bordwell et al., 1985). Robert Aldrich sublinha a importância de "desenhar a linha central" e "nunca cruzar a linha". (Bordwell, Staiger, & Thompson, 2005, p. 57)

A edição clássica, ao tornar o espectador um "observador idealmente posicionado", reconhece a sua presença sem que ele seja intrusivo, de modo que a "ação e o espectador estejam separados (...), mas a narração reconhece o observador". *Julian Hochberg* compara a construção do espaço editado pelo espectador a um "mapeamento cognitivo", onde "a tarefa do cineasta é, portanto, fazer com que o espectador faça uma pergunta visual e depois a resposta por ele" (Bordwell, Staiger, & Thompson, 2005, pp. 58-59)

#### **4. Novas Tendências na Montagem Cinematográfica (Pós-Segunda Guerra Mundial)**

##### Neorrealismo Italiano

O Neorrealismo Italiano, um termo que "surgiu no início da década de 1940 nos escritos de críticos italianos", emergiu como um desejo de uma geração mais jovem de se "libertar das convenções do cinema italiano comum" que dominava o período sob Mussolini. A estética neorrealista era definida por um profundo compromisso com a realidade, empregando "locais reais, e o seu trabalho fotográfico tendia à aspereza bruta dos documentários". Esse compromisso estendia-se à escolha do elenco, que frequentemente incluía "não-atores, recrutados pela sua aparência ou comportamento realistas". (Bordwell & Thompson, 2008, pp. 459-460)

No que tange à montagem e ao enquadramento, a "liberdade improvisacional na atuação e no cenário" era acompanhada por uma "certa flexibilidade de enquadramento". A narrativa neorrealista rompia com o modelo clássico, permitindo "a intrusão de detalhes não causalmente motivados" e apresentando uma estrutura "francamente episódica", como em *Paisà de Rossellini*. Frequentemente, o espectador não era informado sobre o "resultado de um evento, a consequência de uma causa", refletindo a ideia de que "a totalidade da realidade é simplesmente incognoscível". O desfecho de *Ladrões de Bicicletas*, com "o trabalhador e o seu filho a vagarear pela rua, a bicicleta roubada ainda desaparecida, o futuro incerto", ilustra a ausência de uma resolução típica fílmica. (Bordwell & Thompson, 2008, p. 460)

##### Nouvelle Vague Francesa

A *Nouvelle Vague*, segundo Reisz & Millar (2010, pp. 272-274), embora não fosse um "movimento consciente e claramente definido com objetivos estabelecidos", representou uma "súbita mudança na indústria cinematográfica: uma mudança nos métodos de produção, uma mudança no tema, uma mudança talvez nas atitudes morais; certamente uma mudança no estilo e na aparência do filme". A inovação estilística foi um pilar da *Nouvelle Vague*. O "novo cinema era culto e autoconsciente", e o "assunto do filme moderno é, portanto, muitas vezes não tanto na 'história' quanto na relação entre o diretor e o seu material". Esses cineastas intencionalmente "romperam convenções narrativas e estilísticas", demonstrando que o "enredo é uma convenção, como qualquer outra, e que não é necessário, para que uma obra tenha significado, ter uma linha de história que progride logicamente". Eles substituíram a "lógica da geografia e da cronologia" pela

"lógica dos processos de pensamento do cérebro: saltitante, alusiva, fragmentária, descontínua, fazendo conexões incomuns que nos seria difícil defender em palavras".

A liberdade e o controlo criativo eram essenciais, com a crença de que "todas as armas são úteis se forem usadas com habilidade e inteligência e forem feitas para funcionar de forma precisa — isto é, se o ímpeto da ideia se impõe através do dispositivo". Um "diretor com forte controlo do seu meio, redefine as suas armas e signos à medida que os usa, como um poema pode mudar permanentemente o significado de algumas palavras" (Reisz & Millar, 2010, p. 276).

Dentro da efusão criativa da *Nouvelle Vague*, a montagem surge como uma ferramenta central para a expressão autoral. Como Reisz e Millar (Reisz & Millar, 2010, p. 277) sublinham, "o cinema nas suas formas mais representativas e avançadas dos anos sessenta é um meio tão pessoal que a única categoria significativa para a análise é a dos próprios realizadores". François Truffaut e Jean-Luc Godard personificam esta filosofia, cada um com uma abordagem singular à edição que refletia as suas visões de mundo.

A abordagem de Truffaut à montagem é descrita como "*um éclatement de genres par un mélange de genres*"<sup>1</sup>, que visa "confundir as expectativas do espectador e privilegiar a surpresa e a diversidade tonal". Os seus filmes, de acordo com Reisz e Millar (2010, pp. 277-278), refletem "a filosofia da descontinuidade", através de mudanças rápidas de tom e ritmo que "espelham uma visão da vida fragmentária e não-linear, distante da lógica narrativa clássica".

Jean-Luc Godard, por sua vez, destacava-se "imprevisibilidade". Godard demonstrava um "desinteresse pela composição clássica da imagem", afirmando que antes, um "plano de Seberg seria feito de um ponto de vista puramente 'cinematográfico'", mas agora ele simplesmente "faz as coisas sem se preocupar como elas aparecerão cinematicamente" (Reisz & Millar, 2010, p. 290)

O seu estilo visual e narrativo era intencionalmente não convencional, com "saltos abruptos frequentes" e cortes bruscos "de uma cena para outra com pouco aviso e sem tentativa de suavidade". A sua montagem não procurava uma "moralidade confortável", pois "os ângulos, as durações dos planos, o ritmo, falham em nos dizer quem amar, quem desaprovar". (Reisz & Millar, 2010, p. 290)

### *New Hollywood: Ambiguidade, Inovação e o Bloco de Filmes Contemporâneo*

---

<sup>1</sup> "uma explosão de géneros por uma mistura de géneros"

O termo "*New Hollywood*" é de uma "complexidade e ambiguidade" (King, 2002, p. 1), englobando uma "gama por vezes desconcertante e contraditória de características do cinema de Hollywood nas últimas décadas". Não há "acordo sobre uma definição inequívoca de '*New Hollywood*', ou mesmo se ela existe de forma clara", pois "Hollywood é, como sugere Murray Smith, 'uma criatura multifacetada' e não pode ser reduzida a uma única essência, 'Antiga' ou 'Nova'". (King, 2002, pp. 1-2)

Em termos de estilo, a *New Hollywood* apresenta uma relação de ruptura e continuidade com o "clássico". Alguns filmes do chamado "*Hollywood Renaissance*" são caracterizados por "quebras no regime de edição de continuidade do *Hollywood* clássico, largamente inspiradas pelos filmes da *French New Wave*". No entanto, "o estilo clássico não foi abandonado. Longe disso, as convenções da edição de continuidade e da estrutura narrativa de causa-efeito permanecem largamente em vigor". Algumas "aparentes divergências podem ser explicadas tanto por uma qualificação da nossa compreensão do que aconteceu na era supostamente 'clássica' quanto por quaisquer grandes mudanças nas décadas mais recentes" (King, 2002, pp. 5-6)

O surgimento do *blockbuster* e a espetacularização também tiveram um impacto significativo na edição e na narrativa. Regimes de edição tradicionais foram "comprometidos pela importação para os filmes de longa-metragem do corte rápido e da imagem 'superficial' da publicidade ou da *MTV*". A preocupação do *blockbuster* contemporâneo em "oferecer uma experiência espetacular em tela grande e gerar *spin-offs* lucrativos noutros media" levou outros a proclamar a "morte da coerência narrativa que se dizia caracterizar o *Hollywood* clássico" (King, 2002, p. 5).

#### O Mito e o Significado do *Hollywood Renaissance*

Segundo King (2002, pp. 9-10), o período do final da década de 1960 até meados ou final da década de 1970 "ganhou um estatuto quase mítico nos anais de Hollywood", com o seu início marcado pelo sucesso de *Bonnie and Clyde*, *The Graduate* e *Easy Rider*. É lembrado como uma era em que *Hollywood* produziu "um número relativamente alto de filmes inovadores que pareciam ir além dos limites da oferta convencional do estúdio em termos de seu conteúdo e estilo e sua existência como produtos de um sistema puramente comercial ou corporativo". Para alguns, este período representou o "nascimento (ou renascimento) do filme 'de arte' de *Hollywood*", enquanto para outros, foi um momento em que *Hollywood* "fez um gesto em direção às forças mais liberais ou radicais na sociedade americana". É frequentemente usado como "um ponto de referência para medir o estado de *Hollywood* nas décadas subseqüentes". Este período foi "claramente, em certa medida, um produto de um contexto social e histórico particular: do fermento da

radicalismo e contracultura dos anos 1960 à paranoia gelada do período pós-Watergate". A capacidade desse contexto de se traduzir em cinema foi "condicionada em grande parte pelos desenvolvimentos na estrutura industrial e nas estratégias de *Hollywood* a partir da década de 1950". A compreensão do *Hollywood Renaissance* exige uma "necessidade de combinar... perspectivas sociais, industriais e formais". As "inovações estilísticas do *Renaissance* também têm a sua própria dinâmica... rastreável a fontes como o filme de 'arte' europeu". Questionar "mitos e ideologias dominantes implica pelo menos alguma partida das convenções formais que desempenham um papel significativo na sua manutenção".

## 5. A Era Digital

Murch (2001, s/n) traça um paralelo intrigante entre a revolução postal do século XIX e o advento da mídia digital, afirmando que "As pessoas rotineiramente rascunhavam cartas de vinte páginas três vezes por semana (...) não tanto porque tivessem algo particularmente interessante para dizer (...), mas simplesmente pela exaltação de poder dizê-lo - e tê-lo recebido de forma confiável (...)". Ele observa que "Algo semelhante está a acontecer hoje com a internet (...) o que é comunicado é menos importante do que o meio pelo qual é comunicado". Esta ideia ressoa na forma como a edição digital, com a sua facilidade de uso e acesso, democratizou o processo, permitindo uma experimentação sem precedentes. (Murch, 2001, s/n)

O próprio Murch (2001, s/n) foi um pioneiro na edição digital, testemunhando e moldando os seus marcos. Ele notou que, em 2001, "os primeiros três desses marcos já foram ultrapassados, e o quarto — a projeção digital — está connosco, mas ainda não é universal". A capacidade de armazenar vastas quantidades de material digitalmente era revolucionária, como exemplificado por *The Insider* (1999), que "armazenou 1.200.000 pés (222 horas) de *workprint*, o máximo que qualquer filme tinha digitalizado até aquele ponto (...)". A disponibilidade de software como o *Open Media Framework* em 1997, que "reproduzia exatamente todos os cortes de som, sobreposições, alterações de nível, fades e dissolves", consolidou a transição.

A integração de edição e efeitos tornou-se uma fronteira empolgante. Murch (2001, s/n) previu que máquinas como o *Avid* "se fundiriam com máquinas de efeitos especiais como o *Inferno*" (Murch, 2001, s/n), questionando se o trabalho seria dividido entre "uma Equipa Vertical e uma Equipa Horizontal". Ele via o "Santo Graal" como "uma máquina de edição/efeitos *Avid/Inferno* que realmente produz o produto final, (...)". Esta fusão prometia uma flexibilidade criativa sem precedentes, mas também levantava questões sobre a divisão do trabalho e a natureza da colaboração (Murch, 2001, s/n).

O declínio dos sistemas analógicos era inevitável. Murch observou o "fim do filme magnético", com o filme de som magnético perfurado a ser "já deslocado por unidades removíveis a funcionar em sincronia com o projetor". A sua visão para o futuro era clara: "Chegará o dia em que o editor estará a lidar com imagens de tal resolução que serão projetáveis num cinema. De facto, a saída do *Avid* será a cópia final" (Murch, 2001, s/n).

No início do novo milénio, o cinema encontrava-se num período de transição, com Murch a caracterizá-lo como um "mundo híbrido onde o filme de 35mm perfurado desempenha um papel importante (...), mas duvido que o filme permaneça vital por muito mais tempo". Ele descreve o cinema como estando numa "fase de 'candelabro duplo' em que temos de lidar com o filme como um meio material, fotográfico e perfurado, e com a imagem eletrónica como um meio digital, virtual e imaterial". A pergunta final de Murch sobre as implicações artísticas de um cinema totalmente digital — "Que implicações técnicas e artísticas terá, então, um cinema completamente digital? Será a sua própria espécie de 'chama sem carne'...?" — ressoa até hoje, enquanto exploramos os limites e possibilidades do digital (Murch, 2001, s/n).

#### A Aceleração do Ritmo e a Influência da *Music Television* (MTV)

A ideia de que a edição digital tornou os filmes mais rápidos é complexa. Murch (2001, s/n) reconhece que "é mais fácil cortar rapidamente em máquinas digitais porque se tem acesso aleatório e não se tem de fazer todas aquelas emendas físicas e arquivar todos aqueles cortes". No entanto, ele atribui o aumento geral do ritmo da edição dos filmes na última metade do século XX à "influência dos anúncios de televisão, que nos habituaram a uma abreviatura visual (...) para atrair e manter o olhar". Ele fornece dados comparativos impressionantes: "*Sunset Boulevard* (1950) (...) cerca de 85 cortes nos primeiros vinte minutos. (...) *O Sexto Sentido* (1999) tem exatamente o dobro desse número — 170. E os vinte minutos finais de *Fight Club* (1999) têm mais do que o dobro novamente — 375". Murch (2001, s/n) também sugere que a menor quantidade de detalhes visíveis num monitor de edição pode levar o "editor descuidado a cortar mais cedo do que se estivesse a olhar para a imagem de filme totalmente detalhada". Ele enfatiza a disparidade entre o monitor de edição e o ecrã de cinema, afirmando que "se tende a olhar para um ecrã pequeno, mas para um ecrã grande. (...) Com um filme teatral (...) o ecrã não é uma superfície, é uma janela mágica, uma espécie de espelho através do qual todo o seu corpo passa e se envolve na ação". Para Murch (2001, s/n), "a televisão é um meio de 'olhar para', enquanto o cinema é um meio de 'olhar para dentro'", o que explica a preferência da televisão por cortes rápidos e outras técnicas para "fazer as coisas colidir dentro daquela pequena moldura" (Murch, 2001, s/n).

#### A Estética da MTV: Uma Nova Forma de Contar Histórias

Ken Dancyger (2011, p. 165) aprofunda a influência da MTV, inicialmente vista como um "veículo para vender discos", mas que rapidamente se tornou uma força poderosa na redefinição da linguagem visual. O "estilo MTV", ele explica, "substituiu [os objetivos narrativos tradicionais] por uma abordagem multicamadas". O tempo e o espaço tornam-se fluidos, com "o tempo no *music video* a ser qualquer tempo", permitindo que os criadores "vaguem no mundo da sua meditação mediática imaginada". Esta abordagem ressoou com uma "audiência jovem e rebelde" que "sente a simulação da sua liberdade e celebra a sua rejeição da tradição — da nossa perspectiva, a rejeição da tradição da narrativa".

A influência da MTV estendeu-se para além dos videoclipes, com Dancyger a afirmar que "o estilo MTV é hoje principalmente associado à televisão, embora a sua influência tenha superado a televisão". A sua presença é "uma força poderosa na transmissão" devido ao volume de produção e ao apelo ao público jovem, com a sua "inter-relação com a publicidade a sustentar a sua influência". A estética da MTV é, portanto, "uma nova forma de contar histórias visuais. Parte narrativa, parte atmosfera, intensa em som e rica em imagem", atraindo uma nova geração de cineastas e *videomakers*. Diretores como Adrian Lyne, Tony Scott, Ridley Scott e Oliver Stone, especialmente com *Natural Born Killers* (1994), abraçaram essa estética. (Dancyger, 2011, pp. 165-167)

Para criar estados de sentimento e desvalorizar a trama, o cineasta deve "comprometer o impulso *gestalt* — dar sentido ao que vemos". Isso implica "comprometer o sentido de tempo e espaço no filme ou vídeo no estilo MTV". A influência de diretores modernistas abriu caminho para essa abordagem, com a "anulação de um sentido convencional de tempo e lugar" tornando-se central para o estilo MTV. Ao focar no estado de sentimento, misturando sonho e medo, e "anulando a história e substituindo-a por uma nova mitologia", o estilo "nos move para uma experiência menos narrativa, uma experiência mais de sensação". (Dancyger, 2011, pp. 169-170)

## Conclusão

A história do cinema, especialmente na sua forma de contar histórias por meio da edição, é, no fundo, uma história sobre como o filme como arte evoluiu ao longo do tempo. Desde o início, a montagem não apareceu apenas como uma questão de técnica, mas destacou-se logo como um elemento cheio de criatividade e expressividade na linguagem cinematográfica. O seu desenvolvimento andou lado a lado com as mudanças estéticas, tecnológicas e ideológicas do cinema, influenciando não só a maneira como os filmes são feitos, mas também como são percebidos e sentidos pelo público.

Nos tempos do cinema mudo, os primeiros editores perceberam, muitas vezes de forma intuitiva, que colocar imagens lado a lado podia criar significados novos. Entenderam o poder narrativo e emocional do corte e da troca de planos, estabelecendo as bases da continuidade clássica e do cinema narrativo que conhecemos hoje. Por outro lado, na União Soviética, a montagem ganhou um estatuto teórico e ideológico. A montagem não era apenas uma maneira de organizar cenas, mas um instrumento fundamental para expressão, criatividade e construção de sentido capaz de provocar emoções, ideias e até promover mudanças sociais. Os conceitos da altura tornaram-se essenciais para entender o cinema até os dias de hoje. Com os avanços como o som e o crescimento dos estúdios, a montagem tornou-se mais invisível, seguindo regras de continuidade que ajudam a contar a história de forma fluida. Ainda assim, muitos cineastas e movimentos sempre desafiaram estas convenções, como o neorrealismo italiano ou a *Nouvelle Vague* francesa, que usavam com cortes abruptos, saltos no tempo e quebras na lógica linear. Assim, editar virou também uma ferramenta de inovação estética e de questionamento. Nos últimos anos, com a chegada da montagem digital, o trabalho do editor passou por uma mudança radical. Ferramentas como Avid oferecem uma liberdade sem precedentes para manipular imagens e sons, transformando a edição numa verdadeira forma de arte de composição.

Hoje, editar não é só cortar imagens, mas também incorporar efeitos visuais, corrigir cores, criar trilhas sonora, entre outros. Mesmo com todas essas mudanças tecnológicas, os princípios básicos da montagem continuam ligados à capacidade de emocionar as pessoas e estruturar o filme. A edição continua a ser a alma do cinema: uma arte que, muitas vezes, passa despercebida, mas que é fundamental para moldar o tempo, o espaço e a experiência do espectador. Entender a história é, portanto, compreender não só a técnica, mas também a linguagem e a poesia que fazem o cinema tão rico e complexo.

## **Análise de 1618 e Bad Investigate**

### **Introdução**

A edição, frequentemente relegada a um segundo plano na percepção do público, emerge como o verdadeiro coração da arte cinematográfica. Longe de ser uma mera fase técnica, é no processo de edição que o filme "mais claramente se separa das artes concorrentes", solidificando a sua linguagem única e expressiva. (Monaco, 2000, p. 129)

A distinção fundamental da edição reside na sua capacidade de moldar o tempo e o espaço de uma forma que nenhuma outra arte pode replicar com a mesma fluidez e impacto. Como Monaco (Monaco, 2000, p. 129) sublinha, a edição é "o fulcro da arte cinematográfica". O ato de editar transformou o cinema de uma simples documentação de eventos para uma forma de arte narrativa elaborada. Inicialmente, a "tecnologia nascente de tiras de filme de emulsão e câmaras de filme de manivela só permitia aproximadamente um minuto de qualquer evento a ser fotografado". Contudo, a necessidade de "aparar a 'gordura' visual e estruturar melhor a história" impulsionou o surgimento da edição. Rapidamente, "uma linguagem visual mais complexa de fotografia de cinema e edição evoluiu", elevando a edição de uma ferramenta de corte para um "poderoso instrumento na caixa de ferramentas do cineasta" (Thompson & Bowen, 2009, p. 2). A capacidade de manipular a duração e a justaposição de planos confere à edição o estatuto de elemento primordial na criação da experiência cinematográfica.

Este trabalho tem como objetivo analisar a edição de dois filmes portugueses: *1618* (2021) e *Bad Investigate* (2018), ambos da autoria do realizador Luís Ismael — com o intuito de compreender como as escolhas de montagem contribuem e se adaptam para diferentes tipos de filmes. Ambos os filmes foram produzidos pela Lightbox, o que permite uma leitura e comparação das suas escolhas estilísticas, especialmente ao nível da montagem. Apesar de partilharem a mesma autoria, estas obras situam-se em géneros bastante distintos:

O filme "1618", dirigido pelo Luís Ismael e lançado em 2021, é um drama histórico inspirado em fatos reais. Ele conta a história da perseguição aos judeus em Portugal no século XVII. A narrativa acompanha a equipe do Visitador do Santo Ofício que chega ao Porto, liderada por Sebastião Noronha, enviada pela Inquisição para investigar e punir práticas judaicas escondidas na cidade. O filme mostra um cenário cheio de medo e tensão, onde várias famílias vivem sob a constante ameaça de serem denunciadas e presas.

Lançado em 2018 e também realizado por Luís Ismael, "*Bad Investigate*" é uma comédia policial que mistura ação e crime assumindo um estilo que nos lembra do gênero policial norte-americano em forma de paródia. A história segue Alex e Cid, dois detetives privados que trabalham fora da lei e acabam envolvidos num plano montado por Romeu, um subcomissário da polícia corrupto. O objetivo é enganar Sam Folkes, um agente do FBI, e conseguir prender Xavier Cruz, um traficante mexicano.

Ao comparar estas obras, quero perceber como é que a edição se adapta a diferentes gêneros cinematográficos. Para isso vou fazer uma análise de elementos como o ritmo, a continuidade, os efeitos visuais e sonoros e como estes contribuem para o impacto e a história de cada filme.

## **1. Enquadramentos da Edição dos Filmes**

O filme 1618 (2021) trata de temas complexos e pesados como a perseguição religiosa e a resistência na Inquisição portuguesa. A violência da Inquisição é mostrada para que possamos sentir o medo, a repressão das comunidades não católicas naquele momento. Neste contexto, a edição tem um papel importante na história, mantendo continuidade e coerência, de uma atmosfera de tensão e angústia. A edição vai além de uma simples transição entre cenas, pois tem um papel essencial para definir o tom e a intensidade do filme. É usado para intensificar o drama e mostrar os conflitos morais, políticos e religiosos. Assim, a edição faz com que a história respeite a sua cronologia e, ao mesmo tempo, mostra a tensão e a carga emocional da narrativa.

Já *Bad Investigate* (2018) apresenta uma abordagem que combina elementos de comédia e ação policial, aproximando-se de modelos narrativos internacionais, sobretudo do subgênero norte-americano das buddy cop comedies. O filme procura atrair o público através de um ritmo acelerado, situações absurdas e personagens caricatas. Assim, a montagem de *Bad Investigate* é fundamental para marcar o ritmo, o tom, e dar peso às piadas e à história como um todo e envolver o espectador numa aventura cheia de ação e humor.

## **2. Ritmo Narrativo**

O ritmo de um filme, determinado pela edição, é um fator crucial para o envolvimento do espectador. "A variação do ritmo é significativa apenas na medida em que acelera ou diminui o interesse do espectador no que vê no ecrã". Uma sequência pode ser "ao mesmo tempo rápida e aborrecida [...] ou pode ser lenta e tensa", o que realça que o ritmo não é apenas sobre a velocidade dos cortes, mas sobre a sua eficácia dramática. A impressão

de uma ação rápida e emocionante pode ser criada "simplesmente cortando uma sequência a grande velocidade", mas é vital que este "aceleramento do corte seja realizado com a mais estreita atenção ao conteúdo dos planos". Cada imagem tem a sua "própria história e deve, portanto, ser considerada individualmente", garantindo que "cada plano permaneça no ecrã o tempo suficiente para ser inteligível". (Reisz & Millar, 2010, pp. 201-202)

Nos filmes *1618* e *Bad Investigate*, o ritmo narrativo surge como uma ferramenta essencial para diferenciar dois géneros cinematográficos distintos: o drama histórico e a comédia policial. Através da montagem, da duração, dos planos e da estrutura narrativa, cada filme estabelece um tempo único, meticulosamente ajustado à sua intenção dramática, ao seu tom e ao público-alvo.

Em *1618*, o ritmo desempenha um papel essencial na construção da tensão dramática e na transmissão de uma experiência emocional intensa ao espectador. O filme alterna momentos mais lentos com outros mais rápidos, de acordo com as exigências emocionais e narrativas de cada cena. Nas sequências de introspeção, o ritmo desacelera, usando planos longos que incentivam à contemplação. Esses planos prolongados são muitas vezes usados quando as personagens enfrentam dilemas morais, sentimentos de medo ou incerteza, convidando o público a observar atentamente diálogos, silêncios e expressões faciais. Essa cadência mais lenta permite uma compreensão mais profunda do conteúdo dramático, fomentando empatia e reflexão. Por outro lado, nas cenas em que a tensão se intensifica — como perseguições, interrogatórios ou momentos de revelação — o ritmo acelera consideravelmente. A montagem torna-se mais fragmentada, com cortes mais rápidos e maior variedade de enquadramentos, criando uma sensação de urgência e ameaça iminente. Essa estratégia ritmada é eficaz para gerar ansiedade e antecipação, mantendo o público emocionalmente envolvido e atento ao desfecho das personagens.

Já *Bad Investigate*, inserido no universo da comédia policial com elementos de ação, costuma adotar um ritmo mais acelerado, que segue as convenções do género. A montagem com planos curtos e cortes frequentes, especialmente em cenas de ação e perseguição, ajuda a manter a energia elevada e a atenção do espectador constantemente estimulada. Porém, o filme também tem momentos de desaceleração, como nas cenas de diálogo ou momentos de exposição, quando o ritmo diminui estrategicamente. Esses momentos funcionam como pausas necessárias no fluxo intenso da narrativa, oferecendo ao público respiros e criando oportunidades para o desenvolvimento de personagens e relações. Ao contrário de *1618*, que usa a montagem principalmente para reforçar o peso dramático dos acontecimentos, *Bad Investigate* valoriza a duração dos planos e os cortes também para um efeito adicional: o timing cómico. A comédia do filme muitas vezes apoia-

se na precisão dos cortes, que potencializam o efeito humorístico, seja através de pausas estratégicas, reações inesperadas ou contrapontos visuais. Assim, a montagem acaba por assumir um papel quase performativo, funcionando como uma extensão do humor presente na narrativa e nas atuações.

A gestão do ritmo em ambos os filmes, não apenas evita a monotonia, como também funciona como uma escolha estética e funcional alinhada aos gêneros. Enquanto 1618 aposta em um ritmo reflexivo e emocional, *Bad Investigate* adota um ritmo mais dinâmico e divertido.

### **3. Continuidade**

A excelência na edição manifesta-se frequentemente na sua invisibilidade. "Proporcionar uma continuidade suave e sem falhas nas transições é um elemento muito importante para manter as suas edições despercebidas pelo espectador". Embora os editores não sejam "responsáveis pela qualidade da filmagem que lhes é dada", são "responsáveis por massajar esse material no melhor filme possível" (Thompson & Bowen, 2009, p. 66). Existem várias formas de continuidade a serem consideradas:

- Continuidade de Conteúdo
  - A continuidade de conteúdo exige que "ações realizadas pelo talento em câmara devem corresponder de um plano para o próximo" (Thompson & Bowen, 2009, p. 67). Isto abrange guarda-roupa, penteado, adereços, os atores, carros no fundo, a hora no relógio. A responsabilidade cai sobre o *script supervisor*, que em conjunto com outros departamentos, devem assegurar que todos estes itens correspondem de um plano para o próximo. (Brown, 2002, p. 80). A edição é, em certa medida, um ato de "magia ou ilusionismo, distraindo propositadamente os olhos da audiência para cobrir o truque da edição". (Thompson & Bowen, 2009, p. 68)
- Continuidade de Movimento
  - A continuidade de movimento é crucial para manter a fluidez da ação, assegurando que "qualquer coisa que esteja a mover-se num plano deve ter um movimento no plano seguinte que seja uma continuação perfeita do que foi iniciado". (Brown, 2002, p. 80) A regra dos 180 graus é fundamental aqui.
  - A regra dos 180 graus diz-nos que, numa cena com dois ou mais personagens, uma linha imaginária é estabelecida entre eles. A câmara deve permanecer sempre do mesmo lado dessa linha para todos os planos da

sequência. Se a câmara passar para o outro lado – os personagens saltarão para lados opostos do ecrã. (Brown, 2002, p. 84)

- Continuidade de Posição
  - A continuidade de posição refere-se à manutenção da orientação espacial de sujeitos e objetos dentro do enquadramento. É importante para o editor encadear planos onde essa colocação de sujeito ou objeto é mantida continuamente. Por exemplo, se um ator aparece no lado direito do enquadramento num plano, ele deve estar em algum lugar no lado direito do enquadramento em quaisquer planos subsequentes durante essa cena. Falhas nesta continuidade distrairão o espectador e a ilusão de edição suave será quebrada. (Thompson & Bowen, 2009, p. 69)

Em 1618, a montagem tinha um papel importante para garantir que a narrativa permaneça clara e eficaz, especialmente ao lidar com a continuidade e a coerência espacial. A criação dessa continuidade é feita seguindo princípios tradicionais da chamada 'montagem invisível'. Ela respeita as regras básicas do cinema, como a regra dos 180 graus, os eixos de ação e os *raccords* de movimento e olhar, para evitar que o espectador perceba mudanças abruptas ou se sinta perdido no espaço. Essas estratégias asseguram uma narrativa fluida que mantém o espectador imerso no universo diegético, evitando que o espectador fique confuso e desorientado em termos de espaço. O uso do plano e contraplano em cenas de diálogo ajuda a manter uma orientação clara entre os personagens, além de preservar a tensão dramática, principalmente em momentos de forte carga emocional, como os interrogatórios da Inquisição. Nesses momentos, a alternância entre planos médios e close-ups, aliada à coerência dos eixos de montagem, ajuda a criar uma atmosfera claustrofóbica e formal, intensificando a carga emocional e a tensão dessas cenas. Para além da continuidade entre planos, 1618 constrói uma geografia diegética precisa e convincente, que transita entre os interiores austeros dos tribunais inquisitoriais e as ruas e residências privadas da cidade. A montagem usa planos de estabelecimento para mostrar os diferentes ambientes, facilitando a compreensão do público sobre os espaços e como eles se relacionam entre si. A progressão lógica entre planos gerais, médios e *close-ups* facilita a compreensão da ação, além de auxiliar na leitura das relações entre personagens e dos elementos visuais do cenário. A continuidade também é reforçada por uma estética visual coesa, tanto do ponto de vista cromático quanto na direção de arte, além de movimentos de câmara fluidos, muitas vezes integrados por cortes motivados pelo movimento, que mantêm o ritmo da narrativa e a coerência física da ação. Essa abordagem, que mantém uma linha contínua e uma coerência espacial, reforça a credibilidade da narrativa histórica e a solenidade do enredo.

Além disso, contribui para criar uma atmosfera intensa e envolvente, que captura bem o clima do filme.

Por outro lado, a *Bad Investigate* opta por uma edição mais descontraída, adaptando a montagem ao tom divertido e enérgico do filme. Apesar de haver uma preocupação constante com a clareza espacial, especialmente em cenas de perseguição e ação, a lógica tradicional do espaço às vezes é intencionalmente desafiada. A montagem faz uso pontual de *jump cuts*, variações súbitas de escala ou mudanças no eixo de visão, criando efeitos de surpresa ou momentos de confusão momentânea que aumentam o humor ou aceleram o ritmo da história. Essas quebras são sempre controladas e não comprometem a compreensão do espaço pelo público. Uma mise-en-scène clara, aliada a uma edição ágil, garante que, mesmo quando o espaço narrativo se fragmenta, a ação continue clara e envolvente. Quanto à continuidade clássica, a montagem de *Bad Investigate* mantém uma abordagem, privilegiando um estilo de edição que seja discreto, de modo que os cortes não interrompam a fluidez da narrativa, seja no espaço ou no tempo. Isso ajuda a criar uma sensação de naturalidade e coerência na sequência das cenas. A regra dos 180 graus é respeitada de maneira consistente, especialmente durante diálogos, perseguições ou confrontos, o que ajuda a manter a orientação espacial do público. Essa estratégia facilita o acompanhamento da posição dos personagens e da direção da ação, evitando confusões visuais e promovendo uma imersão mais natural na narrativa. Além disso, a edição costuma usar planos e contraplanos, técnica que reforça a continuidade visual e mantém a coesão entre diferentes perspectivas durante os diálogos. Essa estrutura torna a leitura emocional mais fluida, destacando as reações dos personagens e organizando a conversa de maneira a ficar mais fácil de entender. Mesmo em cenas mais agitadas ou cômicas, essas regras permanecem, demonstrando a intenção de manter a clareza, independentemente do ritmo ou do conteúdo. No que toca à coerência espacial em cenas de ação, como perseguições, a montagem mostra preocupação em manter a orientação do espectador. Por meio de cortes em continuidade e de planos de estabelecimento, o filme frequentemente situa a ação no espaço, apresentando uma geografia compreensível dos locais. Além disso, usam cortes motivados por movimentos ou olhares, reforçando a conexão entre os planos e evitando cortes que possam desconcertar o público. A coerência espacial é fortalecida ao usar uma montagem que alterna entre diferentes personagens e ambientes, adotando uma estrutura paralela que reforça a compreensão da narrativa. Essa técnica exige um trabalho delicado de edição, pois a troca constante entre linhas narrativas pode comprometer a linearidade. No entanto, o filme garante uma transição clara entre essas linhas, muitas vezes usando transições motivadas por elementos visuais, sonoros ou narrativos, que ajudam a criar uma continuidade entre os espaços e as ações.

De forma geral, a montagem adapta-se às diferentes exigências de gênero e estilo de cada narrativa. Assim, a organização do espaço dentro da narrativa não é apenas uma questão técnica, mas um elemento fundamental que define a identidade formal e estética de cada filme, refletindo as diferentes intenções narrativas e emocionais de cada obra.

#### **4. Transições e Efeitos Visuais**

Segundo Thompson & Bowen (Thompson & Bowen, 2009, p. 4) A edição é, na sua essência, a montagem de planos individuais de imagem e som numa história coerente. O "corte" é o ponto de transição, o lugar onde um plano termina e outro plano separado começa. O termo "corte" tem a sua origem nos dias em que o editor determinava onde cortar fisicamente o filme entre as imagens, usando tesouras ou uma lâmina de barbear, e depois unia as tiras com cola ou fita adesiva.

Existem quatro transições básicas que permitem passar de um plano para outro: corte, dissolve, *wipe* e *fade*. Cada uma destas transições possui uma "gramática" própria, compreendida universalmente pelas audiências:

- Corte: Uma mudança instantânea de um plano para o seguinte. O último fotograma completo de um plano é imediatamente seguido pelo primeiro fotograma completo do plano seguinte.
- Dissolve: Uma mudança gradual das imagens finais de um plano para as imagens iniciais do plano seguinte... À medida que o fim do primeiro plano se 'dissolve', o início do plano seguinte 'resolve-se' no ecrã ao mesmo tempo.
- *Wipe*: Uma linha, que progride num determinado ângulo, ou uma forma, desloca-se pelo ecrã, removendo a imagem do plano que acaba de terminar e revelando simultaneamente o plano seguinte por trás da linha ou da forma.
- *Fade*: Uma mudança gradual de um ecrã preto sólido para uma imagem totalmente visível (*fade from black* ou *fade-in*) ou uma mudança gradual de uma imagem totalmente visível para um ecrã preto sólido (*fade to black* ou *fade-out*).

Independentemente do tipo de transição, o objetivo final é sempre o mesmo: "ter uma peça acabada que seja exibida para a sua audiência e forneça o máximo de entretenimento ou informação possível". (Thompson & Bowen, 2009, p. 6)

Em 1618, opta-se por uma montagem invisível, utilizando cortes diretos que garantem a continuidade no tempo e espaço, ajudando a manter o espectador focado na história sem distrações. Essa escolha estilística respeita a solenidade dos acontecimentos e intensifica a carga emocional das personagens, mantendo o foco na narrativa e na atmosfera austera do período. Sempre que necessário, são usadas transições visuais mais evidentes, como

dissolvências e *fades*, de forma estratégica para sinalizar elipses temporais ou mudanças de cenário, funcionando como recursos sutis que facilitam a compreensão do espectador. Todos os efeitos são utilizados de forma coerente, harmonizando-se com o estilo visual realista do filme e reforçando a narrativa sem comprometer sua seriedade.

Em "*Bad Investigate*", a edição combina aspectos da montagem tradicional com um uso criativo e claramente perceptível de transições e efeitos visuais. Apesar de predominar os cortes diretos para manter o ritmo ágil, é possível observar *wipes*, *match cuts*, sobreposições, *freeze frames* e cortes ritmados sincronizados com a música. Esses recursos reforçam o tom leve e irreverente do filme, contribuindo para o humor físico e definindo sua identidade visual. A edição também explora técnicas que desafiam a linearidade narrativa, como a repetição de ações com pequenas variações ou a inclusão de planos de reação inesperados, trazendo uma dimensão cômica adicional e remetendo a linguagens próximas da televisão ou paródia cinematográfica.

## **5. Som**

A continuidade do som é tão vital quanto a visual para manter a imersão da audiência. "Se a ação da cena está a acontecer no mesmo lugar e ao mesmo tempo, então o som continuará de um plano para o próximo". Isso inclui a consistência dos níveis de voz e de objetos, ajustando o volume conforme a distância do objeto da câmara (Thompson & Bowen, 2009, p. 70).

Para a percepção visual, Reisz e Millar (2010, p. 215) argumentam que a mudança de uma cena para outra através de um corte é natural, espelhando a forma como nossa atenção visual se desloca na vida real. No entanto, para o som, a lógica é inversa. Diferente do olho, o ouvido capta estímulos de qualquer direção. Assim, um corte abrupto de uma trilha sonora para outra soaria artificial, pois não reflete a experiência auditiva natural.

A manipulação do som no cinema é uma ferramenta criativa poderosa. O diretor deve interpretar um evento, buscando a renderização dramática mais eficaz dentro dos limites da credibilidade. Isso implica que a imagem deve ser concebida não de forma isolada, mas em termos de suas possíveis associações sonoras. Um editor, por exemplo, não deve se contentar com qualquer gravação de uma buzina; ele precisa entender o significado exato desse som na cena e preparar uma trilha sonora que corresponda a essa intenção (Reisz & Millar, 2010, p. 217).

Em 1618, o som é conduzido de forma equilibrada, com sobriedade e precisão dramática. A edição de som segue uma lógica de minimalismo expressivo, onde elementos como

passos sobre pedras, o ranger de portas, o vento a soprar ou vozes em eco são utilizados com moderação e realismo. Essa abordagem proporciona uma experiência sensorial mais envolvente, trazendo à vida tanto o espaço quanto o período histórico. Esse conjunto de sons, reforça a atmosfera dura da Inquisição e a solidão das personagens, funcionando como uma extensão emocional de seu estado interior. O silêncio ganha um papel importante na narrativa, funcionando como uma pausa que desacelera o ritmo da cena, convidando o espectador a refletir e atribuindo significado especial a olhares, gestos ou decisões silenciosas. A trilha sonora de *1618* também mantém um tom discreto, reforçando essa atmosfera mais contida. Com uma tonalidade clássica, grave e melancólica, aparece apenas em momentos estratégicos, apoiando emoções relacionadas a acontecimentos de forte carga simbólica ou dramática. Assim, a música atua principalmente como elemento de atmosfera e estrutura, pontuando a narrativa emocionalmente sem competir com as imagens.

Por outro lado, *Bad Investigate* adota uma abordagem sonora totalmente diferente. Como uma comédia de ação repleta de elementos de paródia, o filme utiliza uma trilha sonora que é bastante exagerada e performativa. Nesse contexto, o som vai além de simplesmente acompanhar as imagens — muitas vezes, ele antecipa o que está a acontecer ou até mesmo dirige a cena. Os efeitos sonoros são deliberadamente exagerados, remissivos do universo cartunesco: pancadas, tropeços, caretas e olhares são muitas vezes realçados com efeitos que amplificam o humor físico. Essa estratégia conecta o filme à tradição da animação e do *slapstick*, onde o áudio desempenha um papel ativo na geração do riso. A trilha sonora em *Bad Investigate* acompanha quase toda a narrativa, destacando-se pelos impactos rítmicos marcantes que complementam a atmosfera do filme. Estilos como o rock e música eletrônica acompanham as cenas de ação, fortalecendo o tom irreverente da narrativa e atribuindo traços caricaturais aos personagens. Muitas sequências são editadas seguindo a técnica do *cutting to the beat*, na qual os cortes visuais precisam estar sincronizados com o ritmo da música, criando uma atmosfera semelhante de um videoclipe. A montagem sonora em *Bad Investigate* funciona como motor da narrativa e do estilo visual, contribuindo para a rapidez do ritmo do filme e reforçando a sua natureza paródica e autoconfiante. O som é manipulado não apenas como elemento de suporte, mas como recurso estilístico e estratégia de humor destacando sua ligação às *buddy cop comedies* americanas.

Ao comparar os dois filmes, é possível perceber a versatilidade estilística na edição sonora. Em ambas as obras, o trabalho de som não é apenas um complemento, mas uma parte fundamental na construção narrativa e estética. A escuta ativa passa a ser uma ferramenta essencial na experiência cinematográfica, evidenciando o som como instrumento de expressão de grande impacto na linguagem audiovisual contemporânea.

## **1. Contextualização e Objetivo de Estágio**

O estágio curricular teve lugar na *Lightbox*, uma produtora audiovisual com uma forte presença no panorama cinematográfico e publicitário nacional. Reconhecida pela qualidade técnica e criatividade dos seus conteúdos, a empresa desenvolve projetos que vão desde campanhas publicitárias até longas-metragens de ficção. O estágio proporcionou-me um contacto direto com o processo de pós-produção de conteúdos audiovisuais.

O principal objetivo do estágio foi o desenvolvimento de competências práticas na área da edição de vídeo, através da colaboração em projetos reais, com prazos. Incentivou uma compreensão crítica sobre as decisões criativas envolvidas no processo de montagem, permitindo-me articular conhecimentos teóricos adquiridos no âmbito académico com a prática profissional. Este estágio representou uma oportunidade fundamental para consolidar a minha identidade enquanto editora e aprofundar a minha visão sobre a linguagem cinematográfica.

## **2. Entidade Acolhedora**

A *Lightbox* é uma produtora audiovisual sediada no Porto, especializada na criação de conteúdos para cinema, publicidade e comunicação institucional. O seu portfólio abrange uma ampla gama de serviços, que vão desde a produção de filmes promocionais, institucionais e corporativos até à pós-produção de conteúdos audiovisuais de alta qualidade.

Entre os serviços oferecidos, incluem-se a edição de vídeo, o desenvolvimento de *motion graphics*, animação em 2D e 3D, correção de cor, entre outros, assegurando sempre uma estética cuidada e coerente com os objetivos comunicacionais de cada projeto. A *Lightbox* aposta ainda na inovação tecnológica e na valorização da narrativa visual como elementos centrais do seu trabalho, o que lhe permite colaborar com marcas e instituições de renome nacional. Esta abordagem integrada reflete-se numa produção audiovisual que combina criatividade, estratégia e eficácia na transmissão de mensagens.

## 3. Projetos Realizados

### 3.1 Conteúdos Serralves

#### 3.1.1 Yayoi Kusama: 1945 – Hoje

O Museu de Arte Contemporânea de Serralves recebeu, em 2024, a artista japonesa Yayoi Kusama, numa colaboração com o M+, um museu de cultura visual contemporânea de Hong Kong.

Sob o nome "1945 - Hoje", a exposição reúne cerca de 160 trabalhos, incluindo pinturas, desenhos, esculturas, instalações e materiais de arquivo. Traça a carreira de Kusama desde os seus primeiros desenhos, criados na adolescência durante a Segunda Guerra Mundial, até às suas mais recentes obras de arte imersivas.

Organizada cronologicamente e dividida por temas, a exposição explora diferentes conceitos ao longo da trajetória da artista: Infinito, Acumulação, Conectividade Radical, Biocósmico, Morte e Força de Vida.

Para promover a exposição, são produzidos vários vídeos destinados às redes sociais e a outros meios de comunicação. Entre estes, destaca-se um vídeo promocional da exposição completa e uma série de vídeos intitulada "*Talks*", composta por episódios que aprofundam temas específicos da mostra.

Como primeiro projeto no meu estágio, foi-me pedido uma recriação destes vídeos sobre a exposição.

#### Promocional

O vídeo promocional tem como objetivo apresentar uma visão geral da exposição, oferecendo ao espectador um pequeno teaser do que pode esperar.

Antes de iniciar a produção, comecei por analisar vídeos promocionais de outras exposições, optando por ignorar o vídeo previamente feito para esta mostra, de forma a evitar influências e garantir um trabalho original.

Após esta pesquisa inicial, passei à seleção e visualização dos vídeos gravados na exposição, um passo essencial para definir o rumo do projeto.

Antes da montagem, o primeiro elemento a escolher foi a música, pois iria servir de guia para a edição. No Artlist, procurei uma música inspirada em instrumentos tradicionais japoneses, para representar a origem da artista. Encontrei a música "*Shakainmisaka Yuhodo*", de idokay, que se revelou a escolha ideal.

Na edição, utilizei o ritmo da música como base para a colocação dos vídeos. A parte selecionada da melodia tinha um desenvolvimento lento e ascendente, seguido por quatro batidas, repetindo-se três vezes. Durante os momentos de batidas, organizei imagens do mesmo trabalho ou de obras semelhantes, criando coerência visual. Já nas partes mais lentas, optei por mostrar outros trabalhos com mais detalhe.

A equipa de grafismo criou várias inserções para o vídeo, incluindo: introdução com o nome do museu, da exposição e da artista; outro com o nome do museu, apoios e colaborações; bullets com informações sobre a exposição e sobre Yayoi Kusama, a serem distribuídos ao longo do vídeo.

Para destacar a aparição dos textos com informação sobre exposição - feitos pela equipa de grafismo - considerei a adição de um efeito sonoro que reforçasse a informação apresentada. A escolha recaiu sobre o som de um brush stroke, uma referência ao facto de Yayoi Kusama ser também pintora.

Para esta segunda versão, o primeiro passo foi escolher uma música com um ritmo mais acelerado e energético. Optei por "*Got to Be*", de MooveKa, que trouxe uma dinâmica mais vibrante ao vídeo.

Na seleção das imagens, procurei aquelas que oferecessem maior impacto visual, despertando a atenção e curiosidade do público.

Além disso, experimentei vários efeitos visuais, tais como: divisão do ecrã na horizontal e vertical; espelhamento de imagens; sobreposição de imagens, com e sem composite modes diferentes; transições dinâmicas, incluindo efeitos de *glitch* e *zoom*.

Em termos de *sound effects*, adicionei um som de glitch para acompanhar a respetiva transição, e um som de clique nos momentos em que os textos surgem no ecrã, reforçando o impacto da informação.

## Talks

Os *talks* consistem numa série de episódios que exploram diferentes temas e partes da exposição. No caso da exposição de Yayoi Kusama, foram produzidos seis episódios, mas para este projeto foi-me pedido que realizasse apenas os três primeiros *talks*.

Nestes vídeos, contamos com a participação de Mika Yoshitake, curadora de arte independente especializada em arte japonesa contemporânea e do pós-guerra. Ao longo da exposição, Mika guia-nos através dos diferentes trabalhos e secções.

O primeiro talk apresenta uma visão geral da exposição, explicando o significado de cada secção. O segundo talk foca-se na pintura "*Sea of the Evening Glow*" e na coleção Infinito de Yayoi Kusama. Por fim, o terceiro talk explora a secção das Acumulações.

O primeiro passo foi criar uma sequência no *DaVinci Resolve* para cada vídeo, de modo a sincronizar as filmagens de várias câmaras com o respetivo áudio.

Sobrepus os vídeos e o áudio e, utilizando a waveform, alinhei todos os elementos, facilitando a mudança de ângulos durante a edição. Em seguida, revi os vídeos e eliminei pausas desnecessárias e sons de hesitação de Mika, como os "uhm".

Para garantir que os vídeos fossem coerentes e que as imagens correspondessem à informação narrada, analisei todo o material gravado. No primeiro *talk*, que oferece uma visão geral da exposição, este processo foi especialmente importante.

Durante esta fase, utilizei marcadores no software para identificar onde cada informação era mencionada nos vídeos. Em seguida, revi novamente as imagens da exposição, selecionando cuidadosamente as mais adequadas para cada secção.

Inicialmente, tive alguma dificuldade em identificar corretamente cada área da exposição. Para ultrapassar este desafio, pesquisei sobre a vida e obra de Yayoi Kusama, o que me permitiu compreender melhor os seus trabalhos e significados, contribuindo para um resultado final mais preciso.

### Primeiro *Talk*

Este talk serviu como uma introdução à exposição. Como esta parte do vídeo menciona todas as secções da exposição, optei por utilizar imagens gerais de cada parte da exposição quando mencionada, para ilustrar a introdução e apresentar visualmente cada uma das áreas.

## Segundo *Talk*

Este Talk apresentou um desafio adicional: a Mika foca-se na pintura "*Sea of the Evening Glow*", mas não havia imagens suficientes desta obra para preencher todo o vídeo. Para resolver este problema, recorri a diferentes estratégias: repetir vídeos alterando o nível de zoom; prolongar a duração dos vídeos sempre que possível; incluir mais momentos da Mika a falar, reduzindo a necessidade de imagens adicionais.

## Terceiro *Talk*

O último Talk aborda a secção das Acumulações e foi relativamente simples de montar, uma vez que havia muitas imagens disponíveis. Isso permitiu-me ter mais liberdade criativa na edição. No entanto, num dos feedbacks, foi-me pedido que evitasse incluir vídeos de visitantes a ver a exposição, o que tive sempre em consideração ao longo da montagem.

### 3.1.2 Sanaa: Sejima + Nishizawa

A prática arquitetónica do ateliê japonês SANAA — liderado por Kazuyo Sejima e Ryue Nishizawa — tem sido, ao longo de três décadas, uma constante investigação sobre a relação entre arquitetura, ambiente e comunidade. Através de uma abordagem sensível e experimental, os seus projetos desafiam as tipologias tradicionais e exploram formas alternativas de habitar, trabalhar e conviver. A exposição no Museu de Arte Contemporânea de Serralves celebra essa trajetória, colocando em diálogo dois projetos muito distintos — *Inujima* e *Imabari* — que, apesar da sua proximidade geográfica, operam em contextos culturais, sociais e políticos profundamente distintos. Este ensaio propõe-se a analisar como estes dois projetos refletem a filosofia do atelier, marcada por uma prática de aprendizagem contínua e por uma arquitetura enraizada no seu território.

## Talks

Esta exposição contou com a realização de um único *talk*, o qual ficou a meu encargo para edição. Este vídeo teve como convidada especial Kazuyo Sejima, a reconhecida arquiteta japonesa responsável pelas obras em destaque na exposição.

O primeiro passo foi assistir à entrevista gravada com a arquiteta do começo ao fim. Esta visualização inicial foi essencial para compreender os temas centrais abordados. Em seguida, sincronizei o vídeo com o respetivo áudio, garantindo que a imagem e o som estavam perfeitamente alinhados, criando uma base sólida para o restante trabalho de edição.

Após a sincronização, revi a entrevista mais uma vez, agora com atenção especial para ajustar o conteúdo e garantir que tudo estivesse bem organizado e claro. Identifiquei e eliminei pausas desnecessárias, hesitações e pequenos erros de dicção, com o objetivo de tornar a narrativa mais fluida e envolvente para o espectador.

Sendo que o tema deste *talk* era a exposição como um todo, tornou-se importante distinguir com clareza quais partes da conversa diziam respeito à obra localizada em Inujima e quais se referiam ao projeto de Imabari. Para isso, realizei uma pesquisa sobre ambas as obras tanto na internet, mas também analisei melhor as imagens de forma a perceber se haveria alguma coisa que me indicasse qual obra se referia. Com esta informação, selecionei cuidadosamente os excertos de vídeo que melhor ilustravam cada uma das intervenções da arquiteta. Esta seleção visual foi fundamental para reforçar o conteúdo da entrevista e dar maior profundidade à montagem final.

O processo de edição foi orientado pelo espírito da exposição, que se caracteriza por um ambiente visual e sonoro minimalista, contemplativo e sereno. Para traduzir isso no vídeo, optei por utilizar planos longos e movimentos de câmara suaves, que criam um ritmo pausado e harmonioso. Evitei o uso de transições visuais ou efeitos que pudessem quebrar esse equilíbrio e interferir na atmosfera calma que pretendia transmitir. A música, presente apenas no início e no final do vídeo, foi escolhida precisamente para manter essa coerência tonal, a sua presença subtil marcando o arranque e o desfecho do talk.

Quanto ao grafismo, mantive o estilo que normalmente é usado neste tipo de vídeo. O projeto envolveu a elaboração de diversos elementos gráficos que complementam e dão contexto ao conteúdo visual.

- O *title card*, apresentado logo no início do vídeo, contém o nome da exposição, o(s) nome(s) do(s) artista(s) envolvidos e o número do episódio. Este cartão de abertura serve como introdução e dá ao espectador uma referência clara sobre o que está prestes a ver.

- O oráculo é um elemento gráfico que surge normalmente no início da intervenção da entrevistada, e que indica o seu nome completo e a sua função ou profissão, apresentado em português e inglês, para garantir acessibilidade a um público mais alargado.

- A chamada "mosca" — elemento gráfico fixo no canto superior direito do ecrã — contém também o nome da artista, o título da exposição e o número do episódio, reforçando constantemente a identidade do vídeo ao longo da sua duração.

- Finalmente, o ecrã final é composto por animações gráficas simples e pelos logótipos das instituições e entidades que apoiam a exposição.

Para garantir que estes elementos gráficos estivessem prontos e em conformidade com a identidade visual da série de vídeos, reuni e organizei toda a informação necessária — nomes, títulos, profissões — e enviei para a equipa de grafismo. Após a receção dos ficheiros gráficos prontos, integrei-os na timeline do projeto, respeitando a ordem e posicionamento previamente definidos.

O último passo na edição foi criar e colocar as legendas no conteúdo. Depois de finalizar a montagem, exportei o vídeo e enviei para a equipa encarregada da legendagem. Esta deu-me um ficheiro no formato .srt, com todas as falas da entrevistada, transcritas e traduzidas para o português de forma clara e precisa. Posteriormente, importei este ficheiro para o projeto e sincronizei as legendas com a voz de Kazuyo Sejima, garantindo que o texto aparecia em perfeita sintonia com o discurso.

Relativamente ao *feedback* da Fundação de Serralves, a única sugestão recebida foi a substituição de dois planos, de modo a garantir que, em determinado momento, o nome do projeto estivesse visivelmente presente na parede da exposição. Esta alteração foi feita de forma simples e sem impactar negativamente a estrutura ou ritmo do vídeo final.

### 3.1.3 Devendra Banhart: *Offering Cloud of Scattered Genitalia*

#### Talks

Este projeto consistiu na edição de três talks distintos relacionados com a exposição do artista Devendra Banhart. O primeiro contou com a participação do próprio artista, enquanto os dois seguintes foram conduzidos por Philippe Vergne, diretor do Museu de Serralves. Cada um destes vídeos teve um foco e abordagem ligeiramente diferentes, o que exigiu um trabalho de edição mais cuidadoso para garantir coerência entre os episódios, sem perder a especificidade de cada conteúdo.

Desde o início, este projeto apresentou alguns desafios inesperados. Houve um problema na organização dos ficheiros de vídeo e, durante um bom tempo, trabalhei apenas com uma fração reduzida do material. Tentei, com os poucos vídeos disponíveis, construir três episódios coesos, utilizando recursos criativos para evitar que ficassem repetitivos ou desconexos. No entanto, havia limitações evidentes na variedade de planos e conteúdo. Após discutir a situação com a minha orientadora, conseguimos localizar o resto dos ficheiros que estavam em falta. Depois disso, finalmente conseguimos avançar com o projeto de maneira mais organizada e concreta.

Tal como nos outros talks em que trabalhei, o primeiro passo foi assistir às entrevistas na íntegra, realizar a sincronização do vídeo com o áudio e, de seguida, proceder à limpeza

das timelines. Cortei todos os momentos mortos, hesitações ou partes que não acrescentavam à narrativa, de forma a tornar os episódios mais dinâmicos e envolventes para o espectador.

No primeiro episódio, o foco está em Devendra Banhart, o artista por detrás da exposição. Nesta entrevista, ele partilha a origem do projeto, a sua experiência emocional ao criá-lo e o significado do título da exposição. A conversa tem um tom mais íntimo e pessoal, quase como uma introdução ao mundo criativo do artista. Um aspeto particular deste talk foi a maneira como Devendra interagiu com a exposição. Durante a entrevista, ele aponta fisicamente para várias obras e elementos que, no vídeo, estão fora de campo. Para que o espectador compreendesse estas referências, dediquei tempo a estudar o material disponível e a analisar cuidadosamente a sua posição na sala. Com isso, consegui identificar os pontos para onde ele estava a olhar ou a referir-se, permitindo-me inserir imagens correspondentes das obras mencionadas e, assim, criar uma ligação visual mais clara e informativa.

Nos segundo e terceiro *talks*, o protagonista passa a ser Philippe Vergne, diretor do Museu de Serralves, que nos oferece uma leitura crítica e institucional da obra de Devendra Banhart. Apesar de serem entrevistas separadas, estes dois episódios têm uma estrutura bastante parecida em relação à edição e à narrativa. Philippe aprofunda o trabalho de Devendra sob diferentes perspetivas:

– No segundo talk, explora os elementos técnicos e visuais da obra, desde os materiais utilizados até às referências culturais que influenciam o artista. Aqui, optei por utilizar planos mais fechados e detalhados das obras, para que o público pudesse observar com mais atenção os pormenores referidos.

– Já no terceiro episódio, o foco desloca-se para os temas mais conceptuais da exposição, com especial atenção à poesia de Devendra e aos temas que percorrem a sua produção artística, nomeadamente questões de identidade, sexualidade e espiritualidade.

Para reforçar essas ideias, e sempre que Philippe mencionava uma obra específica — por exemplo, ao fazer referência a uma reinterpretação da *Mona Lisa* — recorri novamente ao mapeamento visual que já tinha feito no primeiro *talk*. Isso permitiu-me localizar e inserir imagens correspondentes com precisão, enriquecendo a compreensão do público e a fluidez do discurso.

No que toca à componente sonora, a escolha da música teve um papel importante na definição do tom dos vídeos. Ao contrário de outras exposições com uma abordagem mais

contemplativa, esta tinha um espírito mais irreverente e lúdico, explorando temas ligados ao erotismo e à sensualidade, como o próprio título da mostra já sugere. Por isso, optei por uma banda sonora mais animada e descontraída, que complementasse esse tom provocador e festivo sem perder o bom gosto.

Em relação ao grafismo e legendagem, segui o mesmo processo que utilizei noutros projetos anteriores, adaptando-o apenas à quantidade e estrutura dos três *talks*.

- Cada episódio começou com um *title card*, com o nome da exposição, do(s) participante(s) e o número do episódio.

- O oráculo foi usado para identificar os intervenientes (neste caso, Devendra ou Philippe), apresentando os seus nomes e funções, em português e inglês.

- A mosca, no canto superior direito, manteve-se visível durante os vídeos com os dados essenciais (nome do artista, título da exposição, número do episódio).

- No *end screen*, incluí as animações institucionais e os logótipos dos parceiros e apoios à exposição.

Após a montagem final, exportei os vídeos e enviei-os à equipa de legendagem, que me devolveu o ficheiro .srt com as legendas. Por fim, inseri esses ficheiros nos projetos e ajustei as legendas ao tempo da fala de cada interveniente, garantindo que o texto aparecia de forma natural e legível.

Este projeto, apesar do contratempo inicial com os ficheiros, acabou por ser uma experiência bastante enriquecedora. Obrigar-me a pensar criativamente perante a limitação de recursos, e mais tarde, a reorganizar todo o material com um novo olhar, contribuiu para o meu desenvolvimento enquanto editora. Além disso, o contraste entre as diferentes vozes — a do artista e a do diretor do museu — permitiu criar uma narrativa multifacetada sobre a exposição, oferecendo ao público uma perspetiva tanto pessoal como institucional da obra de Devendra Banhart.

### **3.2 Break n Fast**

O *Break N Fast* é um encontro mensal na *Lightbox*, no qual os colaboradores se reúnem para um pequeno-almoço coletivo, seguido de uma sessão de partilha e reflexão. Durante este momento informal, é feita uma retrospectiva dos projetos desenvolvidos no mês anterior e delineiam-se os objetivos e tarefas para o mês seguinte, entre outros assuntos relevantes para a equipa.

Desenvolvi três projetos distintos — em dezembro de 2024, janeiro de 2025 e fevereiro de 2025. Apesar de abordarem temáticas e conteúdos diferentes, todos seguem a mesma estrutura e metodologia de trabalho: uma primeira fase de visualização e análise de vários projetos, seguida de um processo de seleção cuidadosa das melhores partes de cada um e por fim a montagem do vídeo.

### Montagem e Organização

Como não existia uma ordem fixa para a apresentação dos projetos, iniciei a montagem com base na sequência da lista fornecida, mas fui ajustando a ordem à medida que a edição evoluía, priorizando uma lógica visual e narrativa que facilitasse a fluidez do vídeo.

Durante a visualização dos vários projetos realizados, selecionei os melhores momentos de cada um. Projetos mais curtos foram incluídos praticamente na íntegra, enquanto outros, exigiram uma curadoria mais rigorosa. Nestes casos, foram escolhidos múltiplos trechos relevantes, que depois foram interligados através de transições.

Para o segmento dedicado à *media* do Continente em cada vídeo, criei um compound clip onde organizei as imagens com o efeito de transição push, criando dinamismo e continuidade visual. Como fundo, utilizei duas partes do vídeo de wrap-up do Continente: uma com o icônico smile sobre fundo vermelho, e outra com as legendas. Ambas as imagens foram transformadas em freeze frames, permanecendo estáticas até ao final do segmento.

Esses dois elementos foram sobrepostos e ajustados com a ferramenta transform, que permitiu recortar a área horizontalmente e eliminar elementos visuais que pudessem desviar a atenção do conteúdo principal.

### Efeitos, Transições e Som

A ligação entre os vídeos foi feita com o efeito *blur dissolve*, que garantiu transições suaves e visivelmente agradáveis. Os elementos sonoros foram conectados com um efeito Crossfade, mantendo uma transição auditiva natural.

Para reforçar a fluidez entre segmentos e criar uma identidade sonora coerente, adicionei um efeito de rajada de ar entre cada vídeo. Este efeito combinou bem com o Blur Dissolve, especialmente na sua aplicação horizontal.

No segmento da média, cada vídeo contou com uma música de fundo para acompanhar as imagens e reforçar o tom emocional e estético do conteúdo. No vídeo de dezembro, a

faixa escolhida foi "APT." de Rosé e Bruno Mars. Em janeiro, optei por "Please Please Please" de Sabrina Carpenter. Já em fevereiro, a música escolhida foi "Messy" de Lola Young. Em geral, tentei escolher músicas que estivessem populares no momento.

### Texto e Legendas

Para identificar cada projeto apresentado, foi necessário incluir uma legenda no ecrã com o respetivo nome e número. Utilizei um dos títulos disponíveis no DaVinci Resolve, personalizando-o ao meu gosto. Para garantir melhor legibilidade, adicionei um fundo branco ao *lower third* e alterei a cor do texto para preto.

### **3.3 Festa Final de Ano 2023**

Um dos projetos que me foi proposto consistiu na criação de um vídeo-resumo da festa de final de ano da empresa realizada em 2023. Este vídeo teria como objetivo ser apresentado durante a festa de 2024, funcionando não só como uma recordação, mas também como uma forma de criar entusiasmo e espírito de equipa entre os colaboradores.

Como ponto de partida e com o intuito de alinhar expectativas, foi-me recomendado visualizar os vídeos realizados em anos anteriores. Esta análise revelou-se essencial para compreender o estilo de edição pretendido — uma abordagem dinâmica, emocional e festiva, com foco tanto na experiência coletiva como nos momentos marcantes da noite.

Após rever todos os vídeos captados da festa de 2023, percebi que existia uma estrutura natural, facilmente dividida em três grandes secções:

- A receção e espera dos convidados;
- O jantar, acompanhado pela cerimónia de entrega de prémios;
- E, por fim, a festa propriamente dita, com música e dança.

Com esta organização em mente, iniciei a montagem do vídeo, estruturando a timeline em função dessas três fases. Cada secção foi inicialmente tratada como um bloco distinto, com uma música própria, cuidadosamente escolhida para refletir o ambiente e o ritmo de cada momento.

Para a introdução, que correspondia ao momento de receção dos convidados, procurei uma música que transmitisse o tema da festa: o circo. Optei por algo com um toque lúdico e teatral, que captasse o espírito divertido e fantasioso do evento. Já para a segunda parte, correspondente ao jantar e à cerimónia, escolhi uma música mais suave e elegante,

de forma a criar uma atmosfera mais intimista e cerimoniosa, em linha com o tom formal desse segmento da noite.

Contudo, durante o processo de montagem, chegámos à conclusão de que a separação das duas primeiras partes tornava o vídeo excessivamente longo. Assim, decidi fundir estas duas secções numa só, mantendo uma única faixa sonora que percorresse toda a narrativa. Esta decisão trouxe mais fluidez ao vídeo e tornou a experiência mais coesa para o espectador.

A parte final deste segmento culminava com os discursos das pessoas premiadas. Inicialmente, tentei introduzir uma nova música mais calma para acompanhar esses momentos de fala, mas a transição entre faixas revelou-se demasiado abrupta e prejudicava o ritmo. Em alternativa, optei por manter a música original e, através de *keyframes*, reduzi gradualmente o seu volume de fundo, permitindo que os discursos fossem ouvidos com clareza e destaque, sem comprometer a harmonia sonora.

Após os discursos, criei uma transição suave com um fade out tanto da imagem como do som. Seguiram-se alguns segundos de ecrã preto, criando uma pausa que servia de ponte para a última parte do vídeo: a festa e a dança.

Para esta secção final, explorei várias opções musicais até encontrar uma faixa que transmitisse a energia vibrante e descontraída da celebração. Esta parte do vídeo teve um tom mais livre e espontâneo, com uma montagem centrada em planos das pessoas a dançar, rir, interagir e aproveitar o momento. O objetivo foi captar a alegria e o espírito coletivo do evento, criando um clímax animado para encerrar o vídeo.

Do ponto de vista visual, o vídeo começa com uma imagem estática do cartaz da festa — uma referência direta ao seu tema — que se "abre" ao meio, como se fosse uma porta, revelando o espaço da receção e os convidados a chegar. Esta transição inicial funcionou como uma introdução visual envolvente, quase cinematográfica, que imediatamente coloca o espectador dentro do ambiente da festa.

Durante a primeira secção, utilizei transições suaves e ritmadas que acompanhavam o compasso da música, contribuindo para um fluxo natural entre planos. Já na parte final, com uma montagem mais acelerada e "caótica" — no melhor sentido — optei por um estilo de edição mais experimental. Aqui explorei transições criativas e menos convencionais, aproveitando o tom irreverente da festa para brincar com o ritmo, cor e movimentos de câmara, dando assim uma identidade mais enérgica e divertida a esta parte do vídeo.

Este projeto foi, ao mesmo tempo, um exercício técnico e criativo. Desde a escolha musical, à organização narrativa e à edição gráfica, cada decisão teve como objetivo representar fielmente a experiência vivida por todos os colaboradores, enquanto se respeitava o estilo visual já estabelecido nos vídeos de anos anteriores. O resultado final é um vídeo dinâmico, emotivo e divertido, pensado para despertar memórias, celebrar os momentos partilhados e criar expectativas para os que virão.

### **3.4 Making of 1618**

O último projeto que realizei durante o meu estágio foi a edição do vídeo de *making of* do filme 1618, realizado por Luís Ismael. Este filme, inspirado em acontecimentos reais, retrata uma história que se desenrola no Porto do século XVII, centrando-se na chegada de um inquisidor enviado para investigar a prática clandestina da fé judaica na cidade. O *making of* procurava dar a conhecer os bastidores da produção, desde a pré-produção até à pós-produção, destacando o trabalho das equipas técnicas envolvidas e o processo criativo que deu origem ao filme.

O primeiro passo para iniciar este projeto foi assistir a todas as entrevistas gravadas. Foram realizadas três entrevistas principais, cada uma focada numa fase distinta do processo de criação do filme:

- Joaquim Duarte, que abordou temas relacionados com a pré-produção e a produção, oferecendo uma perspetiva sobre os desafios logísticos, planeamento e organização do projeto cinematográfico;
- Diogo Ferreira, cuja área de atuação está ligada à iluminação, falou sobretudo sobre o processo de montagem e configuração dos equipamentos de luz durante as filmagens;
- João Bastos, responsável pela componente de som, centrou-se na fase de pós-produção, mais concretamente no design de som e no processo de construção sonora do filme.

Durante a visualização destas entrevistas, fui anotando os principais temas discutidos por cada interveniente, o que me permitiu, posteriormente, dividir o conteúdo em secções temáticas. Esta separação revelou-se essencial para estruturar o *making of* em torno das três grandes fases da produção cinematográfica: pré-produção, produção e pós-produção.

Antes de iniciar a montagem, decidi investigar como outros *making ofs* são construídos, tendo para isso recorrido ao *YouTube*. Vi diversos vídeos de bastidores de filmes e séries, de forma a perceber que estilo narrativo, ritmo e linguagem visual costumam ser utilizados

neste tipo de conteúdo. Esta pesquisa ajudou-me a estabelecer um ponto de referência e a alinhar a minha edição com as expectativas associadas a este formato.

Com as entrevistas analisadas e segmentadas, comecei por criar uma sequência para cada uma no *DaVinci Resolve*. Sincronizei as imagens com o respetivo áudio, utilizando as waveforms para garantir o alinhamento perfeito. Em seguida, iniciei o processo de limpeza: eliminei silêncios prolongados, erros de fala, repetições e as perguntas feitas em off, mantendo apenas as respostas mais relevantes.

Depois de ter todas as entrevistas editadas e divididas por tema, comecei a montar a timeline principal, estruturando o vídeo do making of em três blocos — correspondentes às fases de produção anteriormente definidas. Para ilustrar cada uma das secções, revi todo o material gravado durante as filmagens do 1618, procurando inserir imagens de bastidores que correspondessem diretamente ao conteúdo das entrevistas.

Contudo, durante este processo, deparei-me com alguns desafios. Um dos principais foi a falta de material visual de apoio para certas partes das entrevistas. Algumas declarações, embora interessantes do ponto de vista informativo, não tinham imagens que pudessem ser sobrepostas. Isto obrigou-me, por vezes, a cortar segmentos inteiros, uma vez que mostrar cortes diretos na entrevista — especialmente com apenas um ângulo disponível — tornava a montagem menos fluida e visualmente apelativa.

Outro desafio considerável prendeu-se com a limitação técnica das entrevistas, que foram todas gravadas com apenas um ângulo fixo de câmara. A ausência de um segundo plano impossibilitou a alternância entre enquadramentos, o que teria facilitado a disfarçar cortes entre excertos de fala ou pequenas omissões. Isto exigiu um maior cuidado na edição para manter a fluidez visual e evitar que as interrupções fossem demasiado evidentes.

Apesar desta limitação, em alguns casos consegui suavizar os cortes recorrendo ao efeito "*smooth cut*" no *DaVinci Resolve*. Este efeito é particularmente útil em entrevistas, pois permite criar uma transição quase impercetível entre dois segmentos de vídeo, simulando uma continuidade de imagem mesmo quando há um corte no conteúdo. Quando bem aplicado, este recurso consegue eliminar a perceção de interrupção, tornando a montagem mais natural e coesa.

Em termos de grafismo, adicionei "*lower thirds*" para identificar os intervenientes. Estes surgem na primeira vez que cada pessoa aparece em vídeo, contendo o nome de cada um, permitindo ao espectador contextualizar imediatamente quem está a falar sem recorrer a legendas adicionais.

Como este trabalho ainda não ficou concluído - o vídeo entregue corresponde apenas a uma primeira versão - existem ainda vários elementos por desenvolver, nomeadamente a inserção de música que possa ajudar a criar um ritmo mais envolvente. Isto será importante para manter o interesse do espectador.

Em termos de grafismo, falta ainda adicionar algumas informações complementares, como a indicação das funções de cada interveniente abaixo do nome, nos *lower thirds*. Esta informação é essencial para contextualizar o papel de cada profissional na produção do filme e melhorar a compreensão do espectador.

Além disso, numa próxima fase de edição, pretendia também refinar a seleção dos conteúdos, cortando partes que não se revelam tão relevantes ou cativantes para o público. O objetivo seria construir uma narrativa mais coesa e apelativa, com base no material disponível, que vá além da simples sequência cronológica dos acontecimentos. A intenção era tentar estruturar o making of como se fosse uma história por si só capaz de prender a atenção do espectador do início ao fim.

## Conclusão

Este relatório procurou refletir o meu percurso ao longo dos três meses de estágio curricular na produtora *Lightbox*. Esta experiência proporcionou-me um primeiro contacto direto com o mundo profissional na área da pós-produção, oferecendo-me a oportunidade de integrar projetos desafiantes que contribuíram significativamente para o meu desenvolvimento técnico e criativo.

Durante o estágio, tive a possibilidade de aprender a trabalhar com um novo software de edição – *DaVinci Resolve* – uma ferramenta essencial que certamente continuará a ser útil no meu percurso futuro. Para além disso, este relatório permitiu-me rever e aprofundar conhecimentos teóricos, nomeadamente sobre a história da edição cinematográfica, bem como desenvolver competências analíticas através da comparação entre dois filmes distintos.

Em geral, considero esta experiência extremamente enriquecedora. Sinto-me profundamente grata por ter tido a oportunidade de realizar este estágio curricular, especialmente por ter decorrido na *Lightbox*, onde fui sempre bem acolhida e onde pude aprender com profissionais da área. Levo comigo não só aprendizagens técnicas, mas também uma maior confiança nas minhas capacidades e uma motivação renovada para continuar a investir no meu crescimento profissional.

## **Bibliografia**

- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill.
- Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (2005). *The Classical Hollywood Cinema*. Routledge.
- Brown, B. (2002). *Cinematography: Theory and Practice*. Focal Press.
- Dancyger, K. (2011). *The Technique of Film and Video Editing*. Focal Press.
- King, G. (2002). *New Hollywood Cinema: An Introduction*. Columbia University Press.
- Monaco, J. (2000). *How to Read a Film: The World of Movies, Media, and Multimedia*. Oxford University Press.
- Murch, W. (2001). *In The Blink Of An Eye*. Silman-James Press.
- Reisz, K., & Millar, G. (2010). *The Technique of Film Editing*. Focal Press.
- Thompson, R., & Bowen, C. J. (2009). *Grammar of the Edit*. Focal Press.