



NOVAFCSH

FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Objetos singularmente plurais - Relatório de Estágio de Mestrado em Ciências da Comunicação

Tiago Filipe Faria Ferreira

**Relatório de Estágio de Mestrado em Ciências da
Comunicação – Cinema e Televisão**

Abril de 2023

Relatório de Estágio apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação – Cinema e Televisão realizado sob a orientação científica de Pedro Florêncio.

AGRADECIMENTOS

À Pandora da Cunha Teles e ao Pablo Iraola

A todos os colegas da Ukbar Filmes e pessoas envolvidas

Um especial obrigado ao Professor e Orientador de Estágio Pedro Florêncio

RESUMO
ABSTRACT

Relatório de Estágio do Mestrado em Cinema e Televisão
Internship Dissertation of the Master in Cinema and Television

Tiago Filipe Faria Ferreira

PALAVRAS-CHAVE: Pós-produção, Cinema, Televisão, Assistente de Pós-produção

O presente relatório de estágio debruça-se sobre o trabalho realizado enquanto Assistente de Pós-produção Audiovisual ao longo de três meses na produtora de Cinema e Televisão – Ukbar Filmes. Este, apresenta uma síntese sobre as várias tarefas executadas ao longo do período de 400 horas e explora a sua função que nem sempre é visível ou reconhecida na conclusão do objeto audiovisual. De igual modo, expõe uma reflexão através um ponto de vista teórico.

KEYWORDS: Post-production, Cinema, Television, Post-production Assistant

This internship report focuses on the work carried out as an Audiovisual Post-Production Assistant over three months at the Film and Television production company – Ukbar Filmes. This presents a summary of the various tasks carried out over the period of 400 hours and explores its function, which is not always visible or recognized in the completion of the audiovisual object. Likewise, it exposes a reflection through a theoretical point of view.

ÍNDICE

Introdução	1
Capítulo I: Entidade de acolhimento.....	2
I.1: Ukbar Filmes.....	2
Capítulo II: Descrição do processo de Pós-produção	3
Capítulo III: Projetos desenvolvidos.....	5
Capítulo IV: Tarefas realizadas enquanto Assistente de Pós-produção.....	7
Capítulo V: Problemas teóricos e metodológicos	12
V.1: Serpentina: a falsidade da imagem.....	13
V.2: Gaza Mon Amour: para uma releitura da montagem de atrações, segundo Sergei Eisenstein.....	17
V.3: Contado por Mulheres: problematizando a noção de male gaze	19
Capítulo VI: Entrevista a Jorge Jácome	22
Conclusão	25
Referências bibliográficas.....	27
<i>Webgrafia</i>	27
Materiais realizados.....	28

Introdução

O presente relatório de estágio corresponde à última fase do mestrado em Ciências da Comunicação – Cinema e Televisão. Este documento foi desenvolvido na sequência de dois semestres de seminários e da realização de um estágio curricular de três meses na produtora de cinema e televisão Ukbar Filmes.

O relatório que aqui é apresentado assentará na descrição das principais experiências ao longo do meu percurso como Assistente de Pós-produção Audiovisual. Neste âmbito, será elaborada uma reflexão crítica e detalhada dos trabalhos realizados. Este documento não tem como objetivo colocar em perspetiva todas as teorias apreendidas durante a componente letiva do mestrado por se tratar de uma função de trabalho maioritariamente técnica. Contudo, é apresentada uma reflexão do ponto de vista teórico através de temas como a ontologia da imagem digital, assente no desenvolvimento dos efeitos visuais, a teoria da montagem de atrações de Sergei Eiseinstein para a realização de *trailers* e a problematização da noção de *male gaze* no cinema. O presente relatório termina com uma entrevista ao realizador e montador Jorge Jácome no âmbito da montagem da sua última obra, *Super Natural* (2022).

Acrescento ainda que, confirmada a oportunidade de integrar a equipa da Ukbar Filmes, não esperava encontrar um percurso tão técnico nem um volume de trabalho tão vasto. Desde logo, senti-me amplamente motivado a embarcar neste desafio, tal como, a corresponder a todos os requisitos necessários. Este foi um extenso caminho de aprendizagem onde tive a possibilidade de adquirir conhecimentos transversais a todas as fases de produção de uma obra. Contudo, perante as 400 horas do estágio curricular, adianta dizer que não caberá toda a jornada neste documento. Com isto, acrescento que para além do desenvolvimento ao nível profissional, este foi, sem dúvida, uma viagem de crescimento pessoal.

I. Entidade de acolhimento

I.1. Ukbar Filmes

Esta é uma produtora que se destaca pela sua versatilidade no género de obras produzidas. Destacando-se, essencialmente, no cinema e nos seus diversos géneros, mas de igual modo, mais recentemente, nas séries televisivas ou na área do *streaming*. Não se recusando a produzir conteúdo de carácter comercial como as obras dos autores Terry Gilliam, Gonçalo Gaivão Teles, Jorge Paixão da Costa, Luís Filipe Rocha ou Angelo Defanti, procura, igualmente, encontrar realizadores emergentes como Jorge Jácome, Hugo Pedro ou Simão Cayatte.

Várias foram as suas coproduções, provenientes de diferentes origens, como a RTP, HBO, e mais recentemente a Netflix, ou de nacionalidades como Espanha, França, África do Sul ou países lusófonos. É parte da génese desta produtora acreditar no projeto, independentemente da sua origem, desde que se proponha a ser desafiante. Neste âmbito, a produtora é reconhecida pelos seus filmes de época. Este tipo de projetos impõe habitualmente desafios à produção em qualquer uma das suas fases, desde a sua preparação, às rodagens, como, de igual modo na pós-produção. As suas obras são igualmente reconhecidas pelos *décores* conseguidos.

Dentro da estrutura da produtora, integram a equipa de pós-produção quatro elementos – um montador, um coordenador e dois assistentes de pós-produção. Deste modo, há bastante agilidade para a realização de trabalhos dentro da produtora – alguns desses, realizados por mim durante o estágio e que serão descritos mais à frente. A possibilidade de a produtora albergar uma equipa de pós-produção permite que certas etapas desta fase possam ser agilizadas de forma breve e que, deste modo, não tenham de ser distribuídas por intermediários.

II. Descrição do processo de Pós-produção

O processo da Pós-produção é talvez o mais complexo de todas as fases da produção de um objeto audiovisual. A organização deste processo percorre várias etapas e entidades diferentes e, frequentemente, é exercida em diferentes partes do globo. Para que todo o processo seja rápido e eficaz, é necessário detalhar uma estratégia de trabalho que, por vezes, inicia a sua planificação ainda na fase da pré-produção.

Os efeitos visuais, que ocupam cada vez mais espaço no mundo do audiovisual, são um exemplo do tipo de detalhes considerados na fase inicial de um projeto. Contudo, outras questões da área da pós-produção são, desde logo, levantadas. Como exemplo temos a seleção do *hardware* e do *software* que serão utilizados. Por vezes, após a escolha e dependendo da necessidade de cada uma, a própria contratação do(s) montador(es) ou do(s) assistente(s) de pós-produção pode ser condicionada. Outros detalhes como o tipo de armazenamento e o formato dos ficheiros são dissecados e tidos em conta. Esta organização possibilita que exista uma maior facilidade de comunicação entre as diversas máquinas e *softwares* utilizados pela equipa.

Já durante as rodagens, a media de imagem e de som é imediatamente identificada com a nomenclatura que detalha a cena, plano e *take*. Posteriormente, o material filmado e o áudio captado, já devidamente identificados, são descarregados a partir dos dispositivos de armazenamento dos diferentes aparelhos de captação pelo *Data Wrangler* que o organiza, habitualmente, em dois discos rígidos – o disco de trabalho entregue ao Assistente de Montagem e/ou Pós-produção e o disco que tem a função de salvaguardar uma cópia do original. O disco de trabalho, que alberga os *dailies*¹, tem duas funções – a primeira passa por converter o material de vídeo para um *codec*² previamente definido, para que este possa ser interpretado pelo *software* de edição que será utilizado pelo montador, bem como, a adição de *LUT's*³. Posteriormente, realiza-se a sincronização da imagem com o material de áudio. Atualmente, este processo poderá ser realizado automaticamente, em alguns casos, por *softwares*. Contudo, não deixa de ser imprescindível o uso de claquete no momento da rodagem. A segunda função do disco tem como destino um segundo *backup*. Este processo, por norma, é repetido diariamente. Após a imagem e o áudio estarem síncronos, são organizados num novo disco por ordem

¹ Material em bruto de imagem e som recolhido no final de cada dia de rodagem.

² Acrónimo para codificador/decodificador digital.

³ Acrónimo de *Look Up Tables*: processo que gera um modelo de coloração digital.

cronológica, bem como, no *software* que será usado pelo montador, mantendo a nomenclatura dos ficheiros já existentes durante a rodagem. Questões como o *frame rate*⁴ ou o *aspect ratio*⁵ são, igualmente, tidas em conta na fase de preparação do projeto. Os *softwares* de edição mais usados atualmente são o Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve Studio e Avid Media Composer.

Enquanto o montador dá seguimento ao seu trabalho, dá-se início, em simultâneo, à etapa de *Montion Graphics*. Aqui define-se o grafismo, as animações, efeitos visuais básicos, a banda sonora de referência, entre outros. À medida que a montagem avança, as equipas de montagem, de realização e de produção identificam possíveis efeitos visuais importantes, ora para a narrativa, ora para realçar o valor de produção do filme. Para a realização desses, há várias ferramentas com fins diferentes – Rotoscopia, 3D, Animação e Composição. Concluída esta etapa e aprovados os materiais de efeitos visuais, estes são adicionados à montagem. É prática comum, ao longo do processo, o montador realizar algumas referências básicas de efeitos visuais, bem como de montagem sonora ou correção de cor que, posteriormente, serão tidos em conta pelas respetivas entidades: mistura de som, correção de cor, efeitos visuais. É igualmente comum, na fase inicial da montagem, maioritariamente nas obras que comportam vários materiais de efeitos visuais, o montador trabalhar apenas com referências. Esta é uma prática que exige bastante sensibilidade por desafiar a visão do montador perante uma sequência de montagem que carece desses planos.

Após a última versão de montagem estar aprovada, o projeto é exportado em diferentes formatos compatíveis com os *softwares* utilizados pela montagem e mistura de som, tal como pela correção de cor. Depois de terminada esta etapa, cabe ao Assistente de Pós-produção anexar todos os materiais recebidos por essas entidades e exportar o *master*⁶.

⁴ Número de fotogramas por segundo.

⁵ Proporção de uma imagem definida entre largura e altura.

⁶ *Master* é a definição para a versão final de montagem na sua melhor resolução.

III. Projetos desenvolvidos

Contado Por Mulheres (2022/2023) é uma produção televisiva em coprodução com a produtora polaca Krakow Film Klaster e a RTP. Este é um projeto que reúne dez realizadoras de diferentes gerações e de diferentes áreas do audiovisual. Para grande parte do grupo, esta foi a oportunidade de realizar a sua primeira obra. Assim, esta aposta surge da necessidade de atenuar a discrepância do acesso de mulheres realizadoras no panorama audiovisual. A escrita destes telefilmes baseou-se em contos de autores como Soeiro Pereira Gomes, Maria Archer, Bernardo Santareno, Carlos Oliveira, Maria Judite de Carvalho, Teolinda Gersão, Ondjaki, Mário Zambujal e Mário de Carvalho. Este projeto visou, de igual modo, descentralizar os locais de filmagem e, por consequência, narrativos dentro da produção audiovisual portuguesa. Assim, locais como a Covilhã, Torres Vedras, Cantanhede, entre outros, ofereceram as suas paisagens aos telefilmes. Da seguinte lista, podemos considerar a estreia dos cinco primeiros telefilmes. Os restantes encontram-se na fase final de pós-produção.

Vizinhas, de Sofia Teixeira Gomes

A Traição do Padre Martinho, de Ana Cunha

Armários Vazios, de Cristina Carvalhal

Os Vivos, o Morto e o Peixe Frito, de Daniela Ruah

Quando o Diabo Reza, de Fabiana Tavares

Serpentina, de Laura Seixas

Hora dos Lobos, de Maria João Luís

Pio dos Mochos, de Diana Antunes

Jogos de Enganos, de Rita Barbosa

Há-de Haver uma Lei, de Anabela Moreira

Este projeto encontra-se em fase de distribuição.

Malcriado de Vicente Alves do Ó apresenta-nos um testemunho autobiográfico. A história debruça-se sobre a história da sua infância dentro de uma família disfuncional.

Este filme encontra-se em fase de pós-produção.

Daniel e Daniela (2022) é a primeira obra longa-metragem da jornalista Sofia Pinto Coelho. De carácter documental, esta obra acompanha pai e filha ao longo da sua viagem a África. Visitar países como São Tomé, Cabo Verde e Guiné-Bissau é, para Daniel, revisitar as suas origens e, de igual modo, o argumento para a sua exposição de

pensamentos e memórias sobre temas como o colonialismo, racismo ou a escravatura. Esta viagem, que se desenrola na obra como um *road movie*, é a oportunidade, enquanto progenitor, de apresentar à Daniela matérias profundas sobre a vida, o crescimento e os seus antepassados. Este é um filme que se divide entre dois pontos de vista marcados por um intervalo geracional significativo – se um vê o mundo com tamanha maturidade de quem já percorreu quase toda a sua viagem, o outro observa o mesmo mundo com a ingenuidade dos verdes anos.

Vadio (2022) é a primeira obra longa-metragem de Simão Cayatte que, regressado de Nova Iorque, decide filmar as paisagens alentejanas. Um filme do género *coming of age* que nos apresenta André, pré-adolescente, sozinho perante as adversidades do mundo. Depois de o seu pai desaparecer subitamente, conhece Sandra. É nesta personagem que André vai encontrar a figura materna que nunca teve e uma zona de conforto atribulada e ambígua na sua jornada.

Este filme encontra-se em distribuição.

Vai no Batalha é a nova longa-metragem do realizador Pedro Lino que se debruça sobre o histórico Cinema Batalha na cidade do Porto. Transversal às obras do realizador está o uso de imagens de arquivo que provêm de várias fontes como o ANIM, RTP e imagens pessoais. Como qualquer obra que assente sobre imagens filmadas que não tinham o objetivo de constituírem um objeto cinematográfico, este filme vive, acima de tudo, da coerência de uma estrutura de montagem que tende a ser mais poética do que expositiva.

Este filme encontra-se em pós-produção.

IV. Tarefas realizadas enquanto Assistente de Pós-produção

A observação do projeto *Contado Por Mulheres* tanto pode partir do ponto de vista sobre o objeto singular como do plural, tendo em conta o projeto como um todo. Neste sentido, é apresentada uma série televisiva episódica composta por telefilmes. De modo a unir o projeto e manter a sua coerência enquanto série, as características gráficas como os genéricos são transversais a todos os episódios. Por outro lado, é necessário observar os telefilmes enquanto obras singulares e que nos apresentam o olhar das realizadoras perante os contos literários supracitados, bem como, perante o mundo, as condições de produção do projeto e as necessidades de cada obra.

O trabalho que prestei durante o presente estágio dividiu-se entre o labor técnico, e o pensamento criativo. Deste último, refiro-me à sensibilidade artística e ao pensamento sobre a montagem da imagem e do som. De forma a esquematizar as tarefas que me foram distribuídas dentro do cargo que ocupei, detalho as mais relevantes.

O trabalho técnico exercido teve o seu início com o levantamento de diálogos dos dez telefilmes. O levantamento de diálogos pode adotar uma de duas formatações – um diálogo por linha sem a identificação da personagem ou uma estrutura semelhante a de um guião. Os documentos resultantes destes levantamentos têm como fim a tradução dos filmes, assim como a sua legendagem. Tanto um processo como o outro, foram realizados por pessoas independentes. Ao receber as traduções, estas eram enviadas para o procedimento da legendagem que, por questões formais, requerem de uma certa organização estrutural – o número de caracteres por segundo, a sua posição no quadro, as cores, a fonte tipográfica e a formatação do texto. Por vezes, a legendagem pode, igualmente, ser uma decisão artística como foi o caso da primeira obra longa-metragem de Jorge Jácome, *Super Natural* –, que optou por dar a cor amarela às legendas e que, a meu ver, personificam o narrador robótico e invisível presente no filme. Uma espécie de legenda plástica.

Posteriormente, foi-me proposta a criação dos genéricos de início e de fim para os telefilmes. Apresentaram-me diferentes referências gráficas, essencialmente de séries televisivas. Deste modo, criei propostas que apresentavam diferentes fontes tipográficas, disposição da informação em cartões e rolo de texto, e cor. Todas as informações contidas nos genéricos de fim tinham sido levantadas ainda no momento da produção, mas que, posteriormente, já na fase da pós-produção, passaram por um rastreio e uma composição hierárquica. Este documento foi elaborado pela coordenadora de pós-produção que, em

diálogo com o meu trabalho, ia sendo atualizado. No fim, decidiu-se por uma proposta gráfica que se manteve transversal a todos os telefilmes. Esse grafismo procurava refletir a identidade artística de cada telefilme no seu gênero, ambiente e tonalidade cromática. Serve de exemplo os famosos genéricos das obras do realizador francês Gaspar Noé que nos transportam automaticamente para o universo fílmico de cada obra do cineasta e imprimem uma marca estilística e facilmente reconhecível. Pela primeira vez trabalhei com o *software* de criação de efeitos visuais Adobe After Effects, do qual não tinha conhecimento técnico, e que fui desenvolvendo ao longo do meu percurso no estágio curricular.

Foi-me dada a oportunidade de musicar dois dos telefilmes – *Vizinhas* e *Os Vivos, o Morto e o Peixe Frito*. O primeiro encontra-se no limbo entre o drama e a comédia, e o segundo apenas na comédia. Todas as músicas utilizadas eram provenientes de bancos de música *online*. Este foi um trabalho que requeria sensibilidade artística e criativa desde a seleção das músicas até à sua montagem. Para o efeito, utilizei múltiplos momentos de diferentes temas musicais para compor um novo tema. Deste modo, esta montagem musical permitia acompanhar e dar ênfase à imagem sem que, assim, houvesse qualquer discrepância no tom da sequência trabalhada. Foi imperativo manter uma coerência musical para cada telefilme – tom, gênero, instrumentos musicais e textura sonora para cada uma das obras. É comum no gênero da comédia a música pontuar o *gag* da narrativa, de modo a dar-lhe ênfase, bem como, a pautar as pausas que lhe seguem. Já nos filmes dramáticos, muitas vezes a utilização da música serve essencialmente para criar uma atmosfera na própria cena ou sequência. Esta atmosfera sonora permite realçar o dramatismo inerente. Por outro lado, quando a música pretendia ser diegética, o objetivo era ambientar o universo fílmico da obra e expandir o universo das personagens.

Realizei ainda a montagem sonora do telefilme *Serpentina*. Por norma, é comum criar-se as próprias texturas sonoras em estúdio, prática identificada como sonoplastia. Atualmente, existe a facilidade de encontrar este material em plataformas digitais. Foi interessante observar a potencialidade das imagens através da adição do som que, por variadas razões, foi impossibilitado de ser registado em direto durante a rodagem. Esses elementos sonoros oferecem diferentes camadas ao filme. Ainda neste sentido, compreender como certas texturas sonoras funcionam na correlação com a imagem demonstrou-se um desafio. Recordo o momento em que sonorizei o ladrar de um cão – para este efeito, experimentei diferentes texturas do latir de cães. Enquanto esse processo

decorria, foi fascinante observar o nascimento de diferentes *personalidades* naquele cão e as suas intenções. Outro exemplo, foi a observação do momento em que uma personagem pontapeia uma grade metálica – diferentes sons metálicos afetavam a intenção da personagem, o seu movimento e a força do gesto. Destaco ainda, na questão da composição sonora e das suas possibilidades narrativas e gramaticais, as hipóteses que o som oferece para aceder aquilo que está fora de campo. Frequentemente, é esse som que nos dá a perceção espacial ou o paralelismo das ações que vemos no quadro.

Propuseram-me, posteriormente, a realização de alguns efeitos visuais. Neste campo não tinha qualquer formação ou experiência. Deste modo, talvez tenha sido este o maior desafio técnico que encontrei ao longo do estágio. Para a sua realização, trabalhei com dois *softwares* que nunca tinha executado – Adobe After effects e Adobe Photoshop. A maioria desses efeitos visuais consistiam, essencialmente, na limpeza ou estabilização dos planos filmados. Contudo, outros planos compreendiam a criação de um objeto. Neste âmbito, destaco dois – o primeiro nasceu da necessidade de apresentar o ponto de vista das personagens que olhavam para a cidade enquanto discutiam as roupas que iriam usar no assalto que planeavam naquele momento. A solução passou por usar uma fotografia da cidade tirada no momento da *repérage* e dar-lhe movimento, assim como, adicionar um placar de rua onde, em tom irónico, se fazia publicidade aos descontos de uma loja de roupa. Para dar movimento à imagem adicionei nuvens que, de forma subtil, se moviam, bem como um indivíduo que passeava o cão. De seguida, trabalhei o objeto do placar para que este se encaixasse na perspetiva da fotografia, tal como na criação do conteúdo publicitário que nele estava inserido. O segundo plano consistia em criar a explosão de uma viatura. Comecei por adicionar o objeto digital da explosão ao carro já existente no plano. Como o carro se encontrava atrás de uma árvore, foi necessário, para este efeito, criar uma máscara à sua volta para que esta ficasse em primeiro plano na imagem. Este foi um trabalho minucioso e realizado à medida do fotograma. Todos estes objetos adicionados às imagens provinham de bancos de efeitos visuais.

Era parte das minhas tarefas a gestão e a organização dos múltiplos trabalhos, efetuados em paralelo, no processo da pós-produção dos vários telefilmes – correção de cor, mistura de som, efeitos visuais e a comunicação com os respetivos responsáveis deste projeto por parte da RTP. Deste modo, após o corte final da montagem estar aprovado pelas realizadoras, produtores e RTP, os filmes continuavam o seu caminho na pós-produção. Era comum, nesta fase, o respetivo telefilme ser encaminhado para a mistura

de som e para os efeitos visuais em simultâneo. Posteriormente, após a conclusão deste último, o projeto migrava para a correção de cor. Esta planificação de trabalho tem de ser ágil e transversal, de modo que os filmes não fiquem bloqueados no seu desenvolvimento. Foi necessário adquirir conhecimento técnico para dar resposta às diferentes entidades que trabalhavam em paralelo. Neste sentido, era imperativo que o projeto estivesse organizado digitalmente e catalogado para que não surgissem erros na partilha do último corte. Contudo, este tipo de erro pode suceder-se quando há inúmeras versões de montagem ou é necessária alguma alteração no momento em que o projeto já se encontra ao cuidado de outra entidade como a mistura de som ou a correção de cor. A melhor ferramenta para esta gestão é, sem dúvida, a utilização do *timecode* que permite, ao nível do fotograma, constatar a coerência das versões em desenvolvimento. Outra ferramenta imprescindível para toda a gestão de projetos e a sua calendarização foi o mapa de trabalho que realizei. Este documento contempla as várias equipas envolvidas – produção, pós-produção e comunicação –, permitindo acompanhar os vários estágios de cada projeto.

Para o filme *Malcriado*, foi-me proposta a preparação do projeto para ser entregue ao montador. Este processo passou pela conversão do material filmado para outro *codec* que permitia uma melhor interpretação do *software* de edição de vídeo selecionado. Realizei, igualmente, o sincronismo da imagem com o áudio. Este procedimento dava-se ainda no momento das rodagens do filme. Ao fim do dia de rodagem, era-me entregue o material do dia anterior. Por vezes, causado por adversidades durante a rodagem, o material de áudio e de imagem não estava síncrono através do respetivo *timecode*, outras vezes estava mal identificado. Deste modo, esse material teve que ser sincronizado através do bater da claquete e catalogado com a identificação que essa apresentava. Quando o *timecode* estava síncrono em ambos os ficheiros (imagem e áudio), o *software* Adobe Premiere Pro permitia sincronizar automaticamente. Após este processo, preparei o projeto no mesmo *software* e organizei o disco para que fosse entregue ao montador, de modo a este dar início ao seu trabalho.

A designação de *Work Flow* é parcialmente recente e foi adotada em várias áreas. Na área da pós-produção passou a ser comum usar este termo para definir uma estratégia de trabalho. Como disse anteriormente, várias são as entidades associadas exclusivamente a esta fase do projeto. Acresce a isto, toda a parte informática dos vários *softwares* e *hardwares* utilizados por essas entidades. Não raras as vezes, é necessária uma resposta

rápida e eficaz em termos qualitativos. Atualmente, o *streaming* tem sido uma ferramenta importante para este tipo de procedimentos que se desenvolvem a um ritmo veloz. Deste modo, plataformas como o Frame.io ou o Dropbox Replay são cada vez mais requisitadas. Este tipo de plataforma colaborativa permite, entre outras finalidades, partilhar media, recolher comentários dos vários participantes envolvidos e realizar a entrega do projeto final. Na Ukbar Filmes, esta plataforma tem sido usada, essencialmente, para partilhar testes de efeitos visuais ou correção de cor para que, posteriormente, membros da realização, produção e pós-produção possam dialogar em tempo real. Para que essa comunicação seja fácil e ágil, a catalogação deste material tem de ser rigorosa, de modo, a não suscitar falhas de interpretação.

Foi-me proposta a realização de *trailers* e *teasers* para efeitos de comunicação. Foram várias as obras em que trabalhei – *Daniel e Daniela*, *Vadio*, *Gaza Mon Amour* (2022, Portugal) e alguns dos telefilmes. Este foi, talvez, dos trabalhos mais interessantes que realizei durante o percurso do estágio. A criação destes objetos, frequentemente desvalorizados, requer sensibilidade ao nível da montagem por conterem em si um objetivo muito específico – vender a obra. Vários são os formatos que estes tipos de objetos podem adotar relativamente à sua duração e estrutura narrativa. Acima de tudo, é imperativo que se apresente o tom do filme, a premissa e, em muitos casos, expor o valor da produção. Portanto, reduzir uma obra a poucos minutos sem deixar o espetador confuso ou sobrecarregado de informação é determinante.

V. Problemas teóricos e metodológicos

Quando iniciei o presente estágio, à exceção de *Malcriado*, os projetos para os quais iria dedicar o meu trabalho enquanto assistente de pós-produção, encontravam-se em desenvolvimento. Deste modo, com os projetos já em andamento, não tive a oportunidade de os acompanhar na sua fase inicial da pós-produção.

Ao longo deste período, surgiram oportunidades de realizar pequenas tarefas na área da montagem. Desde a licenciatura que me dedico ao estudo desta área e vou adquirindo, essencialmente, conhecimento teórico. Contudo, é imprescindível a prática da mesma. Assim, o maior desafio foi, sem dúvida, confrontar-me com diferentes linguagens e géneros cinematográficos. Questões como ritmo, significados, construção espacial, elipses e analepses, ou questões básicas como saltar de um enquadramento para outro, foram surgindo ao longo do tempo. Não raras as vezes idealizei uma cena ou sequência de cenas até me deparar com as limitações do material filmado. Outras vezes, simplesmente a junção de planos e sons não era coerente e não correspondiam à narrativa ou tom da cena.

Outro dos desafios com os quais me deparei recaí sobre o ritmo alucinante com que, muitas vezes, os projetos se desenvolvem e com a quantidade de projetos que se estão a desenvolver em simultâneo. De todo os projetos, aquele a que dediquei mais tempo foram os dez telefilmes da série para a RTP – *Contado Por Mulheres*. Neste, tive a oportunidade de acompanhar e trabalhar com dez realizadoras e, por consequência, outros tantos elementos das respetivas equipas na fase de pós-produção do projeto. Sendo a primeira vez que exerço na área cinematográfica à qual me dedico desde a licenciatura, este foi um desafio ímpar e de dimensões elevadas. Contudo, penso ter correspondido e, sem dúvida, me ofereceu bastante agilidade de resposta e pensamento técnico e criativo.

V.1. *Serpentina*: a falsidade da imagem

O termo de efeitos visuais, ou VFX, refere-se ao processo de criação e manipulação de imagens estáticas ou em movimento através de softwares e outras ferramentas digitais. Atualmente, estes são parte integrante da media moderna, permitindo novas possibilidades artísticas no ato da criação e que possibilita a quem observa ser transportado para outros mundos e épocas. Explorado nos primórdios da arte cinematográfica por Méliès através das suas experiências que pretendiam replicar e aprimorar a sua magia, um dos primeiros exemplos de efeitos visuais no cinema é o clássico *King Kong* (1933). Este filme usou animação *stop-motion* e outros efeitos práticos para criar a ilusão de um gorila gigante que, apaixonado, ataca a cidade de Nova Iorque. Desde então, os efeitos visuais percorreram um longo caminho e com avanços da tecnologia possibilitaram a criação de imagens que se aproximam cada vez mais do real.

O trabalho de Abbas Kiarostami frequentemente explorou temas como a natureza humana, a identidade cultural e a dinâmica entre indivíduos e os ambientes onde estavam inseridos, nomeadamente espaços rurais ou cidades. Num dos seus filmes mais notáveis – *24 Frames* (2017), podemos encontrar uma meditação poética e provocativa sobre a vida, a morte e a natureza da arte. Sendo um objeto único na carreira artística do próprio, esta é uma obra que desafia a categorização convencional. Composto por vinte e quatro curtas-metragens, com a duração de cerca de quatro minutos e meio cada, parte da premissa das imagens estáticas trazidas à vida por meio da manipulação digital: “A pessoa está ciente que não há nada ali. Mas a vida vem da luz. Aqui, cinema e vida se fundem. Porque o cinema também é só luz.”. Percorrendo paisagens, animais e pessoas, pontuada por uma composição sonora admirável, a obra é uma jornada visual que percorre o mundo de Kiarostami. Talvez não tenha sido os ovos estrelados a homenagem que Kiarostami fez aos irmãos Lumière, mas sim esta obra. À semelhança dos primeiros filmes encenados dos irmãos franceses, em *24 Frames* encontramos um único plano que recebe um arco narrativo simples. As personagens entram em campo, dão o seu contributo e partem.

Cada quadro tornado *tableau vivant* tem como base material as fotografias da autoria do realizador iraniano. Estas imagens revelam-nos uma sensação de contemplação e quietude. A amplitude da passagem do tempo tem um peso e uma profundidade tão grande quanto os próprios quadros nos quais a nossa observação é obrigada a varrer a sua totalidade. Entre o belo e o assombroso, o espectador é atraído com uma simplicidade austera e o poder enigmático das imagens. A notabilidade da obra dá-se com a sua

capacidade de transcender as fronteiras do cinema narrativo tradicional, mas de igual modo, pela manipulação da imagem e do olhar do espectador: “Passaremos muito tempo a rastrear essas criaturas errantes e os seus gritos ajudar-nos-ão a navegar pelos quadros”. Aqui encontraremos a possibilidade do nosso olhar ser levado para longe através do controlo minucioso da ação. Em vez de nos ser apresentada uma história tripartida entre início, meio e fim, Kiarostami apresenta-nos uma coletânea de poemas visuais da sua autoria que nos convidam individualmente a refletir. Nesta reflexão cabe a natureza fugaz da vida, do momento e do poder da arte capturar a beleza e o significado numa especial tendência já conhecida pelo trabalho de James Benning.

No percorrer do filme, Kiarostami recorre a uma série de motivos visuais para explorar esses temas. A imagem recorrente do movimento do voo de aves sugere uma sensação de transcendência e liberdade, enquanto o uso de janelas das quais resultam quadros dentro do quadro gera uma sensação de contenção e limitação. Já a justaposição de paisagens naturais com estruturas que sugerem o civilizacional destaca a tensão entre a natureza e a condição humana. É neste intervalo que se destaca a fragilidade do equilíbrio entre os dois. Porém, apesar da sua forma experimental e temas abstratos, a obra atinge uma profundidade emocional e humanística. O filme convida o espectador a vivenciar um ritmo demarcado pelos movimentos pontuais ao longo da composição do quadro e a olhar de perto e isoladamente o mundo que nos é apresentado. À medida que se torna difícil processar as partes díspares dessas imagens, surgem ruturas na veracidade visual que põem em causa a sua verdade ontológica: “Simulacro do real, mais do que reprodução isomórfica dele.”

O deslumbramento do cineasta pelos efeitos visuais desdobra-se sobre o poder de que a câmara não pode capturar a realidade como ela realmente é. Para Kiarostami, este mecanismo possibilita a forma de preencher a lacuna entre as limitações da câmara e a imaginação do artista. A abordagem é evidente na obra que recorre a efeitos visuais para criar outra realidade através de uma realidade já existente. Um dos exemplos deste instrumento é o quadro número dez que nos apresenta um rebanho que se abriga numa árvore desfolhada, ao lado de um cão pastor, sugerindo uma sensação de intimidade. A poética deste quadro está na sua composição e na *mise-en-scène* teatral criada digitalmente, mas de igual modo, assente na mitologia do conjunto da ovelha e do lobo. Aqui encontramos o controlo total naquilo que não é controlável – a fluidez da natureza. Num momento final, a performance coordenada do cão e do lobo ganham dinâmicas de

dimensão teatral. O cão que se dirige àquela que poderia ser considerada a quarta parede e o lobo que entra e sai de campo. O resultado é uma imagem hipnótica e transcendente, que evoca a beleza e a fragilidade da natureza. Outro exemplo semelhante é o quadro número nove onde leoa e leão procriam à chuva enquadrados pela falha de uma corrosão numa rocha.

Poderíamos considerar a corrente artística, pictórica e literária da primeira metade do século XX, o realismo mágico, como referência para esta obra. Não por algum tipo de existência de elementos fantásticos, mas por toda a composição e movimento que criam uma atmosfera viva através de uma natureza morta. No confronto entre realidade e fantasia para criar a outra realidade que se apresenta como familiar, mas suspeita, podemos ainda recordar a obra de Apichatpong Weerasethakul. No trabalho artístico do realizador tailandês encontramos esta aparência do realismo mágico que mescla o fantástico e o real e que, de acordo com o próprio, pessoas, lugares e objetos se hibridizam. Um dos exemplos do seu trabalho é o filme de ambiência tropical de fantasmas, ainda a película - *O Tio Boonmee que se Lembra das Suas Vidas Anteriores* (2010). De uma forma ou de outra, fantasmas aparecem ao longo do filme. Contudo, parecem ser mais uma extensão do mundo conhecido do que uma intrusão do sobrenatural. Podemos ainda encontrar o uso do artifício dos efeitos visuais na obra *Memória* (2021) do realizador. Numa das cenas finais, deparamo-nos com um objeto voador que, inicialmente, se assemelha a uma rocha para, posteriormente, levantar voo e desaparecer no céu deixando para trás o som que a personagem principal Jessica Holland, procurava. Recusando o receio do falso, Weerasethakul cruza a natureza com elementos digitais para assim criar uma aparência orgânica e enraizada no mundo natural.

Quando tive a oportunidade de trabalhar os efeitos visuais para o telefilme *Serpentina* surgiu o sentimento do trabalho artesanal. À semelhança do artesão que tem o génio da paciência como ferramenta principal, a criação de efeitos visuais também assim o exige. Este é um exercício minucioso e trabalhado fotograma a fotograma. Apesar da criação da explosão de um carro servir o espetáculo, foi pessoalmente interessante observar o poder deste mecanismo digital. As possibilidades que estas ferramentas oferecem, permitem preencher a lacuna criativa que a câmara e os efeitos práticos não possibilitam. Como referi anteriormente, toda a matéria incontrollável passou a ser agora controlável e a panóplia de criações possíveis tornou-se mais vasta. É evidente que tudo

isto surge da evolução tecnológica que permite uma espécie de trabalho quase caseiro ou de atelier.

O uso de efeitos visuais no cinema e na televisão explodiu nos últimos anos. Cada vez mais, produções contam fortemente com imagens geradas por computador para criar personagens e outros mundos. Hoje é possível produzir obras inteiramente compostas de efeitos visuais. Contudo, este mecanismo também possibilita realizar trabalhos que não eram possíveis durante a produção de um filme. Embora os efeitos visuais tendam certamente a aumentar a narrativa e o valor da produção de uma obra, estes podem, de igual modo, produzir o efeito contrário quando mal-executados. Assim, depender excessivamente desta tecnologia pode fazer com que uma obra seja estéril e sem caráter cinematográfico. Para além disso, o uso deste mecanismo pode ter implicações éticas. Com a capacidade de criar ambientes e personagens hiper-realistas e que podem ser difíceis distinguir da realidade, pode ser problemático quando usado para criar representações falsas ou enganosas de pessoas, lugares ou eventos. Este tipo de manipulação pode ser visto como antiético e pode prejudicar a confiança entre artistas e público. Do ponto de vista ético, o uso de efeitos visuais, pode ainda levantar questões como a autenticidade ou a representação. Este mecanismo possibilita a criação de personagens que aparentam ser reais, contudo, isso poderá levar à deturpação de grupos de pessoas ou à sua exclusão. Além disso, o mau uso de efeitos visuais pode perpetuar estereótipos e preconceitos negativos que podem ser prejudiciais e discriminatórios.

Atualmente, o uso da tecnologia de manipulação digital do rosto para a criação de vídeos tem levantado preocupações sobre o potencial desta ferramenta na informação e desinformação. Este mecanismo tem sido utilizado no cinema para manipular o trabalho dos atores. No campo artístico o mau uso dos efeitos visuais também levanta os seus problemas. Muitas vezes, usado na indústria do entretenimento para criar o espetáculo ou para elevar o valor de produção visual de um filme, este também pode ser usado para compensar a falta de criatividade ou preencher lacunas da narrativa ou das personagens. Disto, resulta obras insatisfatórias, sem profundidade ou significado. Além disso, o uso excessivo dos efeitos visuais poderá levar o público à fadiga que, numa espécie de montanha-russa, fica menos impressionado ou empático. Contudo, é necessário reconhecer a importância dos efeitos visuais como uma ferramenta que possui uma potência artístico radical assim como a câmara cinematográfica fez no século XVIII.

V.2 *Gaza Mon Amour*: para uma releitura da montagem de atrações, segundo Sergei Eisenstein

A montagem de atrações foi desenvolvida nos primeiros anos da União Soviética, numa época em que o novo governo socialista procurava usar as artes como meio de formar a opinião pública e promover a sua agenda política. O cinema apresentava-se nessa altura como o grande media capacitado para atingir as massas. Sergei Eiseinstein acreditava que o cinema poderia ser uma poderosa ferramenta de propaganda, mas via-o, essencialmente, como a forma de arte capaz de criar um profundo impacto emocional no espectador.

O conceito de montagem de atrações, teorizada pelo próprio, é baseado na ideia de que o cinema pode ser usado para criar uma série de choques sensoriais que envolvem sobretudo as emoções e o intelecto do espectador. O efeito pode ser obtido por diferentes meios e técnicas. O objetivo é criar uma sequência de imagens que sejam intelectual e emocionalmente envolventes, em vez de simplesmente replicar a realidade. Ao contrário da montagem invisível do cinema clássico americano, no trabalho de Eiseinstein, encontramos a sua presença. A montagem passa a ser experienciada por quem assiste. É comum, por exemplo, observar esta articulação das imagens na montagem dos *trailers*. O propósito é estimular o espectador sendo um dos seus principais objetivos criar uma sensação de expectativa e emoção.

Quando trabalhei na montagem do *trailer* para o filme *Gaza Mon Amour* foi importante revisitar estas teorias. Mesmo com o tempo limitado para apresentar uma narrativa, é crucial expor a história, o género cinematográfico, recriar o ambiente do filme e, de igual modo estimular o espectador. Assim, um conjunto de imagens, diálogos e sons, de diferentes momentos do filme encontram-se em sequência, harmonia e concordância. Os *trailers* devem desenvolver e apresentar o enredo e criar gatilhos entre imagens que resumem a história em pouco tempo. O ritmo interno de cada imagem é fundamental para criar o ritmo externo, ou da montagem propriamente dita. Dentro do ritmo interno podemos considerar parâmetros como a luminosidade, o contraste, a duração, a cor e outros. O conjunto desses parâmetros e a associação desses fragmentos, dentro de um jogo de infinitas variações, permite expressar visualmente uma ideia. A meu ver, a sua estrutura é muito semelhante a uma composição musical onde o conjunto de várias imagens podem corresponder a uma frase musical com as suas variações. Curiosamente, de modo geral, este objeto de promoção costuma ser musicado na sua totalidade. Para

além da música, é necessário que o ritmo sonoro dos diálogos e efeitos de som cumpram a sua função. O objetivo é criar uma sequência de imagens e sons que seja intelectual e emocionalmente envolvente e que chegue a um clímax que deixe o espectador entusiasmado.

Contudo, há certas restrições para a realização de um *trailer* e que geram o conflito entre o que é exposto e o que é omitido. Neste sentido, é exigido, desde logo, ser incluído determinados elementos que, de modo geral, incluem valores de produção como os décors, efeitos visuais, elementos cênicos e personagens. Por consequência, estes estão filmados de determinada forma. Esta limitação impõe uma estrutura na correlação com as restantes imagens que integram o *trailer*. Ao longo deste trabalho, surgiu frequentemente a questão que assentava na implicação de inserir determinada imagem sem que esta, apesar de fazer parte do filme, tivesse diretamente relacionada com os restantes elementos do *trailer*.

Ao justapor imagens aparentemente não relacionadas, Eisenstein acreditava que poderia criar um significado que fosse maior do que a soma dessas partes. Essa abordagem da montagem foi influenciada pela dialética marxista, que enfatizava o choque de forças opostas e a criação de novas sínteses por meio da sua colisão.

Em suma, a montagem de atrações foi uma técnica desenvolvida nos primeiros anos da União Soviética com o objetivo de usar o cinema como uma ferramenta poderosa de propaganda e criação de impacto emocional no espectador. As teorias de Sergei Eisenstein, baseada na criação de choques sensoriais por meio da montagem de imagens aparentemente não relacionadas, foram essências para a realização do trailer do filme de Tarzan Nasser e Arab Nasser. Embora haja limitações na montagem de trailers, é crucial encontrar uma harmonia e concordância entre as diferentes imagens, sons e diálogos para criar uma narrativa emocionalmente envolvente que seduza o espectador.

V.3 Contado por Mulheres: problematizando a noção de male gaze

O cinema tem sido um meio cultural dominante desde o seu início e tem servido como um reflexo dos valores, crenças e atitudes da sociedade em relação a vários aspetos da vida. Contudo, há um longo debate sobre a representação da mulher e do feminino no cinema, centrado no conceito do olhar masculino. O olhar masculino é um termo cunhado pela teórica feminista do cinema Laura Mulvey no seu ensaio “Visual Pleasure and Narrative Cinema” publicado em 1975. Este, refere-se à forma como as obras cinematográficas, em determinado contexto, são pensadas para atender à perspetiva do espectador masculino, enfatizando a objetificação do corpo feminino e reduzi-lo a desejo. Esta representação reforça os valores patriarcais que encontramos na sociedade, onde se espera que as mulheres cumpram o seu papel tradicional de género. Atualmente, esta dinâmica e forma de pensar o cinema têm vindo a ser desconstruídos. Cada vez mais, podemos encontrar o olhar feminino no cinema. Contudo, este fator não é sinónimo de que no mesmo não encontraremos o perpetuar do olhar masculino.

O impacto deste fator na estrutura narrativa do filme leva a uma falta de diversidade no cinema, onde a representação da mulher é limitada a papéis estreitos e estereotipados. Isso reforça a ideia de uma certa hierarquia de género binário, onde se espera que o público se conforme com os papéis masculinos e femininos tradicionais. Em comparação à curta história do cinema a inclusão de mulheres enquanto criadoras é, ainda, pouco notável. Porém, existe e tem força. Revelam-se algumas figuras como as francesas Claire Denis e Céline Sciamma que nos apresentam novos temas e novas narrativas, mas de igual modo, novos olhares. Questões de género são um tema recorrente nas suas obras. A sensibilidade feminina está evocada nas imagens, no gesto, nos corpos.

O ensaio de Laura Mulvey examina, sobretudo, a representação das mulheres no cinema de Hollywood. Mulvey argumenta que a estrutura narrativa dos filmes é projetada para atender à perspetiva do espectador masculino. O protagonista masculino costuma ser o centro da narrativa, sendo o papel da personagem feminina o de apoiar o seu desenvolvimento. É curiosa a reflexão sobre a inovação tecnológica que Mulvey apresenta no seu ensaio, tendo em conta, de igual modo, o ano editorial do mesmo. A teórica expõe que essas mudanças tecnológicas que surgem com o aparecimento de novas câmaras e que possibilitam um tipo de trabalho artístico artesanal e mais independente podem ter influência no modo de pensar a questão do olhar masculino no cinema. Deste modo, fala-nos num cinema alternativo à grande produção capitalista e aos temas a este

inerente: “Isto não é para rejeitar um moralismo tardio, mas para destacar as maneiras pelas quais as suas preocupações formais refletem as obsessões físicas da sociedade que o produziu e, além disso, enfatizar que o cinema alternativo deve começar especificamente por reagir contra essas obsessões e suposições.” Neste sentido, será interessante destacar a realizadora ucraniana Maya Deren como sendo uma das impulsionadoras deste movimento. Deixando um vasto legado naquilo que Mulvey nos apresenta. Deren tinha como figura central, não raras as vezes, o corpo feminino. Os filmes de Deren geralmente apresentavam protagonistas femininas empoderadas, independentes e autodeterminadas. Os seus filmes desafiavam as noções tradicionais de gênero ao retratar a protagonista feminina como uma agente poderosa e ativa, em vez de objeto passivo.

Durante o meu percurso de estágio tive a oportunidade de trabalhar naquele que foi o projeto ao qual dediquei mais tempo. Esse projeto é a série televisa *Contado Por Mulheres*, composta por dez telefilmes, realizada por dez mulheres. De modo a atenuar a assimetria de acesso a mulheres realizadoras ao panorama audiovisual, esta foi a aposta entre RTP, Ukbar Filmes e Krakow Film Klaster. Pessoalmente, foi importante confrontar-me com este olhar feminino da série no momento da montagem. Apesar dos autores escolhidos e dos contos adaptados para grande parte dos telefilmes se centrarem numa personagem masculina houve várias adaptações que procuraram refletir a visão das realizadoras. Algumas das personalidades que encontramos aqui não passam despercebidas no panorama artístico como é o caso das atrizes Daniela Ruah e Anabela Moreira. Para estas, não é a sua estreia na realização, ao contrário de outros elementos que compõe o grupo, mas não deixa de ser uma primeira obra. Mesmo sendo um formato televisivo, este projeto tende a ter o seu carácter cinematográfico e não se deixa limitar pelas restrições da televisão. Um dos exemplos é o telefilme *Há-de Haver uma Lei* da realizadora e coargumentista Anabela Moreira. É de notar o seu pensamento criativo e a sua sensibilidade enquanto atriz que se reflete na sua direção dos atores. A atenção aos detalhes neste telefilme é também um ponto forte na sua conceção. Este foi o telefilme que acompanhei mais de perto e foi, sem dúvida, gratificante poder presenciar as várias sessões de montagem junto da realizadora e do montador Carlos Madaleno.

Durante o processo de escrita do presente relatório tive a eventualidade de me cruzar com o ensaio de Laura Mulvey que me foi sugerido pelo professor e orientador de estágio Pedro Florêncio. Este documento permitiu-me abrir algumas vias de reflexão que

coincidiram com a conclusão do projeto Contado Por Mulheres. Revisitando todo o ano e meio que passou desde o início do meu estágio curricular, durante o tempo em que venho a trabalhar no mesmo, foi pertinente debruçar-me sobre o ensaio de Mulvey. O tema nele apresentado tem sido recorrentemente debatido e transversal a várias questões na atual sociedade. Pessoalmente, nunca me foi um tema invisível. Deste modo, este projeto merece o seu mérito. Contudo, não pode ser considerado uma exceção nem em relação ao passado, nem em relação ao futuro, como também não pode servir de exemplo, na sua totalidade, para o ponto aqui apresentado. Como disse anteriormente, é comum encontrar a visão do masculino e as ramificações de temas adjacentes no trabalho de realizadoras. A meu ver, esta série, apesar de exceções, não é isenta do perpetuar consciente ou inconsciente dessa visão. Porém, acima de tudo, o projeto destaca-se pelo caminho que percorre na procura de uma maior igualdade de género.

VI. Entrevista a Jorge Jácome

Qual foi o grande desafio na relação entre argumento e montagem para o filme Super Natural?

O meu processo de montagem (qualquer que seja o filme que faça) é sempre um processo de reescrita. Há uma relação direta entre argumento e montagem na medida em que cada etapa não é separada uma da outra. Por exemplo, quando estou a escrever projetos ou argumentos já estou a pensar em soluções e oportunidades de montagem que sei que me vão interessar na construção dos vários elementos cinematográficos: imagens, som, texto, desenhos etc. Da mesma forma que quando estou a montar sinto sempre a necessidade de reescrever novas formas de clarificar ou tornar mais desafiante a narrativa que já tinha pensado para o filme. No caso do Super Natural, o projeto não começou com a necessidade de se escrever um argumento para financiamento ou para a organização da rodagem, por isso, os vários materiais e as diferentes etapas apareceram todas ao mesmo tempo. Não houve propriamente um início e um fim das diferentes fases de um projeto cinematográfico. O processo de fazer um filme pode ser isso mesmo: um processo que se vai trabalhando as ideias de forma contínua (sem uma ideia binária de início e de fim). Por exemplo, mesmo depois de termos filmado o material todo, apareceram novas possibilidades de criar imagens (há pelo menos 20 minutos de filme que resultaram de imagens que só apareceram em pós-produção) através de imagens que são só cores, ou desenhos que foram feitos posteriormente.

O filme Super Natural apresenta diferentes formatos: película, digital, câmara de dispositivos móveis, câmaras de vigilância e vários efeitos visuais. Para ti, como foi encontrar a harmonia e a concordância de todos estes elementos?

Por um lado, havia essa necessidade das várias imagens comunicarem umas com as outras, por outro a premissa do filme era também o contrário disso: cada imagem, cada corpo, cada suporte tem a sua forma e possibilidades de expressão e sempre quis respeitar e explorar cada um dos diferentes elementos. Uma das formas que encontrei, para uma possível coerência do material, foi pensar ainda durante a rodagem na possibilidade de trabalhar repetições, refrões e a mesma coisa filmada nos diferentes formatos para haver uma relação mais direta entre elas. No entanto, durante a montagem, senti que cada formato tinha uma forma diferente de ser montado. Por exemplo, acho que as imagens em película foram mais fáceis e rápidas de montar e organizar porque como também foram mais planeadas - por razões de logística e orçamental - foi como se essas imagens

já viessem montadas: estavam mais estruturadas. Enquanto que as imagens digitais sempre tive muito mais necessidade de as re-organizar e criar momentos que ainda não tinha pensado.

No cinema experimental podemos encontrar várias técnicas de trabalhar a imagem e transfigurá-la. O que te interessa enquanto montador, mas também realizador, explorar?

Antes de mais, podemos encontrar várias técnicas de trabalhar a imagem e transfigura-la mesmo não sendo no cinema experimental. Um exemplo disso é o recente Avatar 2 (2022) que são 3 horas de técnica e manipulação de imagens. No meu caso, nunca trabalho a manipulação das imagens e do som de uma forma puramente estética, tem sempre de haver uma razão dramática para essas manipulações. Interessa-me que essas manipulações possam criar imagens e relações que não nascem necessariamente de um encontro com o que conhecemos da nossa vida ou com o "real". Essa manipulação serve para que as ideias possam estar mais próximas da imaginação, da memória ou dos sonhos. A ideia na manipulação é sempre recusar o "real"... para o poder expandir. Para que essas imagens manipuladas possam passar a existir com uma nova forma de vida - uma nova forma de "real".

Como montador, após algumas obras, consegues observar algum método no teu trabalho ou cada projeto exige a sua própria dinâmica?

Apesar de começar a encontrar algumas repetições no ritmo ou na estrutura dos diferentes filmes que faço, acho que cada projeto exige a sua própria dinâmica. Por exemplo, quando estou a montar filmes de outras pessoas, tento estudar e perceber os filmes anteriores e continuar a explorar uma linha de raciocínio que já vinha antes de mim e a partir daí encontrar novas soluções. Nunca parto para a montagem de um filme a saber exatamente o que o filme vai ser no fim (mesmo que seja um projeto de ficção e com uma narrativa clássica). Há sempre momentos que experimento levar o filme para outro sítio que não era o suposto. Há, no entanto, uma coisa que se repete no processo: não ter pressão ou deadline para ter o filme acabado. Pode durar uma semana ou dois anos.

Tens algum autor ou teoria de montagem que costumes visitar para montares os teus filmes?

Geralmente gosto de filmes onde consiga sentir o mecanismo cinematográfico e por isso gosto de sentir a artificialidade da montagem porque me faz questionar aquilo que estou a ver e torna tudo mais desafiante - sinto que estou em contacto com o processo criativo

de cada autor. Não tenho muito interesse em formatos cinematográficos que por exemplo me esqueça que esteja a ver um filme, e a maior parte das teorias da montagem tem esse propósito: o da estrutura e dos mecanismos de uma montagem invisível. Em relação a autores, hoje em dia encontro mais facilmente referências, associações e mecanismos de montagem mais interessantes em músicas, estruturas de produção musical, ou em photobooks de artistas ou até mesmo em vídeos de TikTok, do que propriamente no formato cinematográfico.

Conclusão

Ao longo dos três meses de estágio tive a oportunidade de acompanhar as diferentes etapas da pós-produção dos projetos em curso. Por consequência, acompanhei o trabalho de vários colegas e entidades associadas a esses projetos – todos eles importantes a nível técnico e artístico no meu desenvolvimento pessoal ao longo deste percurso.

Neste sentido, gostaria de destacar o meu colega Carlos Madaleno, montador da Ukbar Filmes e o pilar central da estrutura de pós-produção dentro da produtora. Com ele tive a oportunidade de debater as mais ínfimas questões acerca da montagem perante os filmes em que trabalhava e outras obras que, em paralelo, surgiam na conversa. Ver essas questões ao detalhe perante a montagem que se construía e se desconstruía à minha frente, e havendo a abertura para o experimentalismo, foi fundamental para a minha formação durante esse período. Até então, apenas tinha trabalhado em filmes de pequena duração e que permitiam uma visão mais simples da obra por conter menos planos e, consequentemente, menos cenas – uma estrutura menor. Quando essa visão necessita ser abrangente, devido à estrutura de uma longa-metragem, tornou-se, pessoalmente, mais difícil contemplar todo o filme. Deste modo, foi crucial ter acompanhado o trabalho do Carlos Madaleno, tal como, o trabalho do montador Pedro Ribeiro, e observar todo o desdobramento do pensamento sobre a montagem de determinada obra. Eles, que detêm uma elaborada memória fotográfica, têm, igualmente, agilidade suficiente para imaginar a construção do interior de uma cena ou do conjunto de cenas sem que se percam na incoerência do filme. Compreender este fluxo de pensamento foi, talvez, o maior conhecimento que pude adquirir. Pessoalmente, era comum construir uma cena, restringida ao material fílmico existente e essa não se encaixar no restante tom do filme ou, simplesmente, com outra cena apresentada momentos depois.

Por outro lado, foi igualmente importante todo o conhecimento técnico que os meus colegas da equipa de pós-produção me transmitiram. Como referi, toda a minha experiência era pouca neste campo. Assim, perante a exigência dos requisitos de todo o trabalho técnico e tendo, por vezes, prazos restritos, sempre pude contar com o seu auxílio. Contudo, o mais importante foi a dedicação com que me ensinaram para que me tornasse independente no meu trabalho. Sempre que tinha oportunidade e tempo livre dedicava-me a observar o trabalho dos meus colegas para que dali pudesse retirar mais conhecimento. Posteriormente, complementava-o com pesquisa para que, no dia seguinte,

lhês pudesse colocar novas questões. Paralelamente, acompanhei o trabalho dos meus colegas de outras áreas. Foi igualmente interessante observar novos projetos a nascer na sua pré-produção ou a desenvolverem-se na produção.

Destaco ainda a disponibilidade do realizador e montador Jorge Jácome por me mostrar outras formas de trabalho e de pensar os filmes. Deste modo, era imperativo apresentar neste relatório um conjunto de cinco perguntas realizadas ao próprio no âmbito da sua primeira longa-metragem *Super Natural*.

A exigência prática do meu estágio, que reflete a violência implícita na indústria do cinema e audiovisual português, nas suas componentes profissionais, tornou-se incompatível com o ritmo académico e com o trabalho intelectual que aqui gostaria de ter desenvolvido com mais tempo. Assim, saliento que senti a necessidade de produzir um relatório de qualidade, mas que me foi impossibilitada pela carga horária à qual me predispus. Contudo, foi sem dúvida uma fase de crescimento a nível pessoal, profissional, intelectual e artístico.

Atualmente faz um ano que pertenço à equipa de pós-produção da Ukbar Filmes e realço que continuo a aprender de dia para dia.

Referências bibliográficas

Mehdi Kimiagari, M., (2022) “The Frames That Unframe: Abbas Kiarostami’s Method of Decreation in 24 Frames”, *Film Criticism* 46(1)

Mulvey, Laura. “Visual Pleasure and Narrative Cinema.” *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Eds. Leo Braudy and Marshall Cohen. New York: Oxford UP, 1999: 833-44

Taylor, R. (2010). The Montage of Attractions: (On the production of A.N. Ostrovsky’s *Enough Simplicity for Every Wise Man* at the Moscow Proletkult Theatre). In *Sergei Eisenstein: Selected Works Writings, 1922–34* (pp. 33–38).

Webgrafia

1. <http://www.davidbordwell.net/blog/2018/05/17/barely-moving-pictures-kiarostamis-24-frames/>
2. <https://www.sensesofcinema.com/2019/feature-articles/cinema-never-dies-abbas-kiarostamis-24-frames-and-the-ontology-of-the-digital-image/>

Materiais realizados

Trailers

Gaza Mon Amour - <https://vimeo.com/815409851/0a82b613b2>

Vadio - <https://vimeo.com/759941656/3c1373b00e>

Ukbar Filmes Showreel (2022) - <https://www.youtube.com/watch?v=6isF-6eltTY>

Efeitos visuais

Serpentina - <https://vimeo.com/815409780/ebe92a6b3a>

Quando o Diabo Reza - <https://vimeo.com/815409710/f4429151de>

Grafismo

Há-de Haver Uma Lei - <https://vimeo.com/815409398/7236b604ee>