



# Edição & Pós-produção

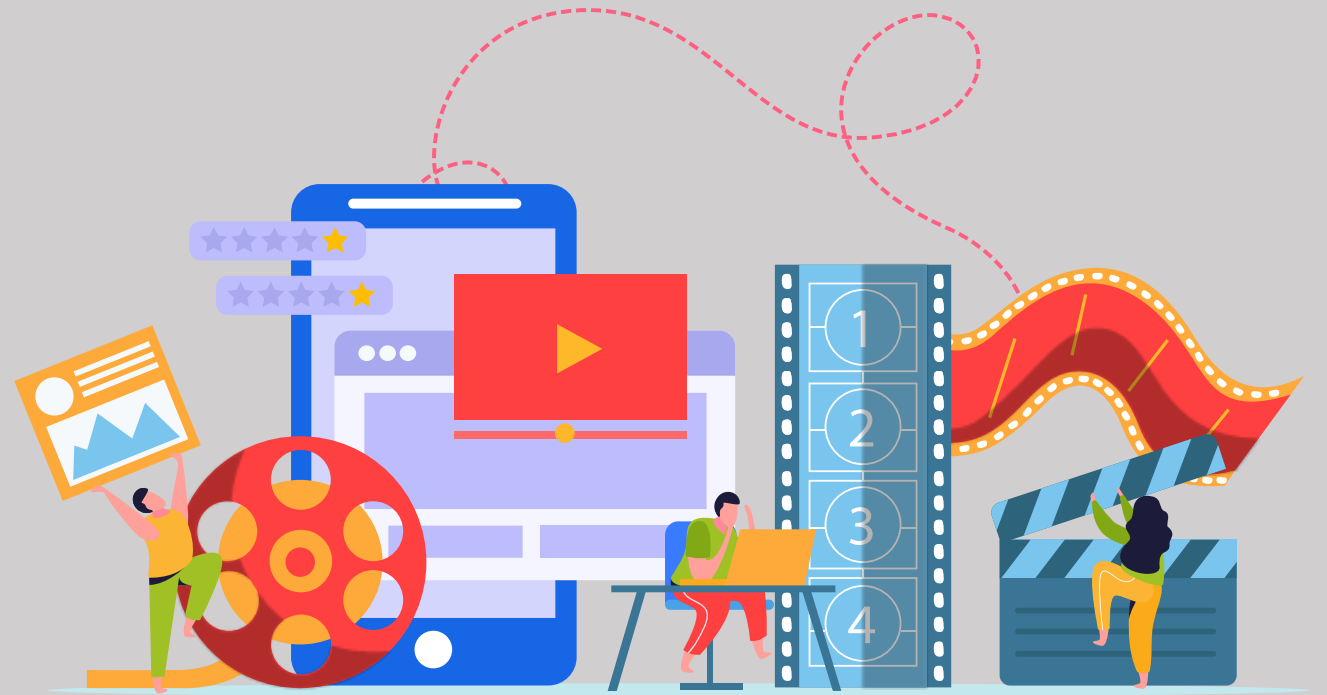


Imagem: freepik.com

# Edição / Montagem / Pós-produção

Depois de ter os registos (gravações) das cenas, precisa de fazer a sua montagem, ou edição, tarefa também designada por pós-produção. Para um editor amador, o sentido estético pessoal, respeitando o guião técnico e o guião de autor (o guião), pode ser suficiente, mas sem obedecer a algumas orientações para seleccionar, cortar e ordenar as cenas, a história não terá o mesmo impacto junto dos espectadores.

Cortar uma cena é algo importante e definitivo na edição. Se o editor é também o realizador (e quantas vezes operador de câmara) rapidamente percebe a importância dos cortes, na montagem e na gravação.

# Dicas para editar

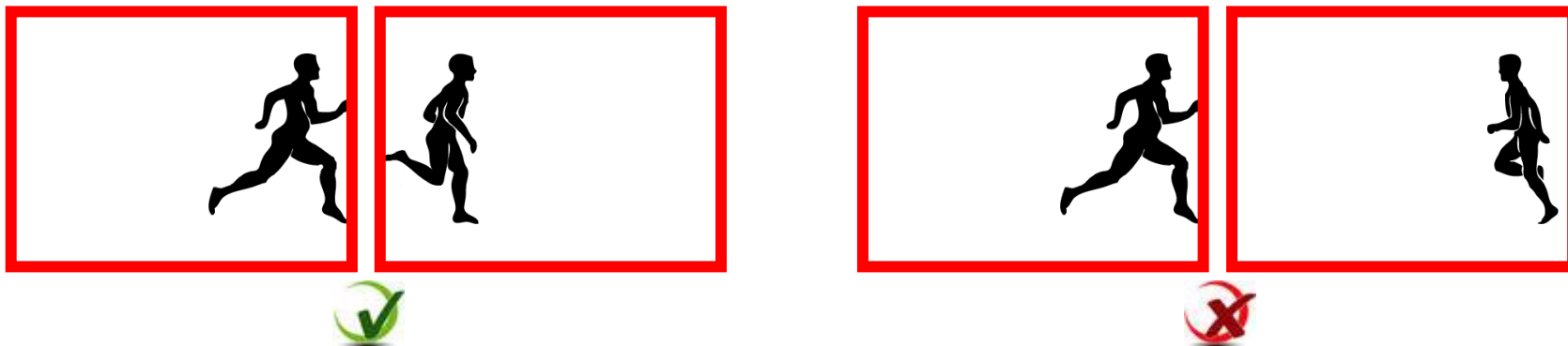
## Cortar:

- Quanto menos cortes tiver que fazer melhor, mas opte por cortar bem no fim do plano, sem, contudo, cortar demasiado. Quando é preciso cortar no meio de diálogos é preciso ter atenção às mãos e aos olhos das personagens entre cortes.
- Não interrompa a ação! A posição no palco, o movimento das personagens ou objetos, os olhos (fechados ou abertos) e a direção do olhar, por exemplo, são pontos muito importantes a considerar na hora de cortar.

# Dicas para editar

## Cortar:

- Se entre dois planos a câmara está em movimento, os cortes devem ser feitos no movimento.
- Se em A a câmara está em panorâmica e o plano seguinte é fixo, corte no fixo do plano A.
- Tenha em atenção a continuidade de som ambiente e do movimento das personagens ou objetos.



# Dicas para editar

## Cortar:

- Corte de forma a manter o ritmo da ação! As pausas podem suprimir-se ou prolongar-se ao máximo, de acordo com o ritmo da cena.
- Quando cortar para adicionar efeitos de transição, deixe ficar um espaço maior antes e depois do corte. Nos cortes secos (sem efeitos de transição) o corte faz-se mais rente.
- Nos diálogos, afine o espaço entre a mudança de falas, evitando espaços (silêncio) demasiado longos ou demasiado curtos entre falas das personagens.

# Dicas para editar

## Cortar e inserir:

- Corte uma cena mantendo o tipo de plano. Quando se faz um corte com salto na imagem (*jump cut*), o plano da posição A da personagem na cena A deve ser o mesmo da posição B na cena B (ex.: PM ->PM, GP -> GP, etc.).
- Insira cenas de pormenor (com planos de detalhe) entre cortes no tempo (*cutaways*). Neste caso, podem usar-se planos curtos, de 1,5 a 2 segundos, para fazer a ligação. A utilização de 3 destes planos numa inserção costuma resultar bem.

# Dicas para editar

## Efeitos:

- O corte seco é geralmente o melhor corte, mas quando for necessário um tipo de efeito de transição entre cenas, o efeito “dissolve” merece ser considerado. Aplica-se para a noção de que passou um lapso curto de tempo. Se quer mostrar que passou mais tempo, use o “wipe”.
- Para criar a noção de tempo decorrido também se pode usar um *fade to black de transição* entre cenas (a cena A vai desaparecendo até aparecer um quadro negro ou a cena B começa com negro).



# Dicas para editar

## Efeitos e legendas:

- Evite a multiplicação de efeitos de transição. Excetuando casos especiais, 3 efeitos ao longo de uma produção são mais que suficientes.
- Utilize texto de fontes não serifadas. Para além de serem mais legíveis são menos sujeitos a criar efeito fantasma à volta das letras.
- Utilize tamanhos de letra suficientemente grandes para serem lidos a uma certa distância.

letra com serifa



**Serifa**

letra sem serifa



**Serifa**

# Dicas para editar

## Legendas:

- Alinhe as legendas com o centro vertical da imagem facilita a leitura do texto, principalmente em legendas com poucas palavras e evita oclusões.
- Posicione as legendas sempre na mesma região da imagem, deixando um espaço de segurança entre a legenda e a margem da imagem, para evitar corte de texto em ecrãs de formatos diferentes e cansar menos os olhos.

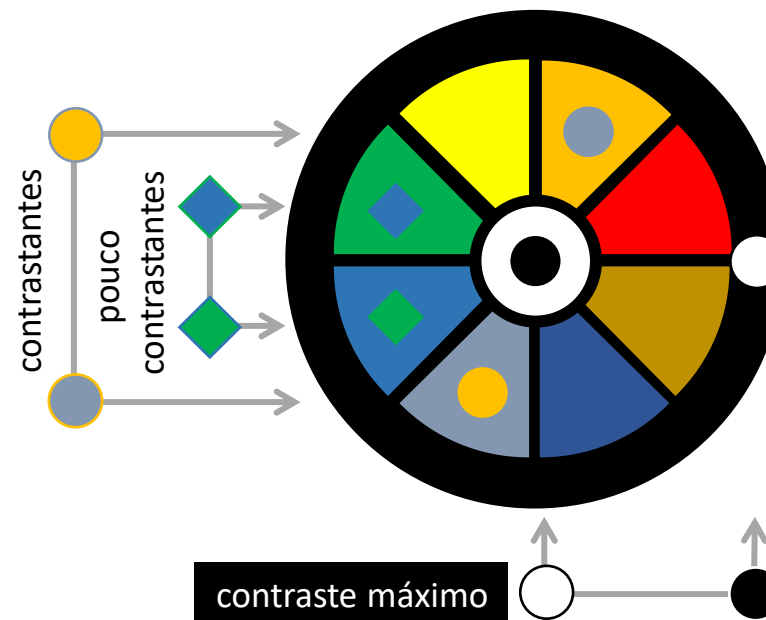
Margem de segurança  
das legendas



# Dicas para editar

## Legendas:

- Utilize cores no texto das legendas que obtenham o máximo contraste com o fundo. Em regra, preto ou branco. Caso seja necessário melhorar o contraste pode usar-se uma faixa semitransparente por baixo do texto.



# Dicas para editar

## Título e ficha técnica:

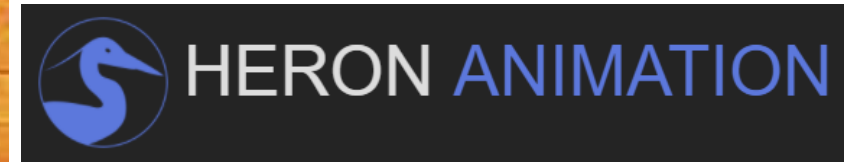
- O título pode ser artístico e não respeitar as regras aplicadas às legendas, no entanto, deve ser bem claro e apelativo. Pode aparecer em primeiro lugar ou nas primeiras cenas de contextualização.
- A ficha técnica deverá incluir entre outros, o ano e o produtor, o realizador e/ou editor, os intérpretes, o autor do argumento e/ou adaptador, o compositor musical ou as músicas e seus autores. Aparece no final do filme.

Nota: Uma ficha técnica pode ter mais elementos...  
Consultar a Sociedade Portuguesa de Autores para  
melhor informação. [www.spautores.pt/](http://www.spautores.pt/)

Recursos & Cia.



# Captura & Edição



Shotcut



# Recursos

## **Imagens (clipart, gif, vídeos, etc.)**

<http://www.clipartpal.com>

<http://www.clker.com>

<https://madsenworld.dk/index-uk.htm>

<https://www.freevectors.net>

<https://pixabay.com>

<https://freepik.com>

<http://opengameart.org/>

## **Ferramentas online**

<https://www.storyboardthat.com/>

<https://wonderunit.com/software/storyboarder/>

<https://www.canva.com/create/storyboards/>

# Recursos

## **Música & efeitos áudio**

<https://opengameart.org/>

<https://freesound.org/>

<https://soundbible.com/>

<https://www.bensound.com/royalty-free-music>

<https://www.looperman.com/loops> (precisa de registo)

<https://www.jamendo.com/start>

<https://bigsoundbank.com/>

<https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>

<https://www.get-sounds.com/>

<https://bigsoundbank.com/>

## **Biblioteca de recursos YouTube**

<https://www.youtube.com/audiolibrary/music>



# Recursos

## **Software para Storyboarding (*guionismo*)**

Springboard - <http://6sys.com/>

Storyboarder: <https://wonderunit.com/software/storyboarder/>

## **Software para edição de vídeo**

Movie Maker Video Editor - <https://apps.microsoft.com/detail/9mvfq4lmz6c9?hl=pt-pt&gl=PT>

VideoPad - <http://www.nchsoftware.com/videopad/index.html>

DaVinci Resolve - <https://www.blackmagicdesign.com/pt/products/davinciresolve/>

Olive (alfa) - <https://www.olivevideoeditor.org/>

Kdenlive - <https://kdenlive.org/en/>

Shotcut - <https://shotcut.org/>

# Recursos

## **Captura (stop motion)**

Monkey Jam: <http://monkeyjam.org/>

qStopMotion: <http://www.qstopmotion.org/>

Heron Animation: <https://heronanimation.brunolefevre.net/>

ZU3D: <http://zu3d.com/>

## **Edição vídeo/áudio**

Davinci Resolve: <https://www.blackmagicdesign.com/pt/products/davinciresolve>

ShotCut: <https://shotcut.org/>

VideoPad: <http://www.nchsoftware.com/videopad/>

Windows Movie Maker: <http://www.windows-movie-maker.org/>

Audacity: <http://www.audacityteam.org/>

## **Edição de Imagem**

<https://www.pinta-project.com/>

<http://photofiltre.free.fr/>

# Bibliografia

Barnett, D. (2008). *Movement as Meaning: In Experimental Film* By Daniel Barnett. Amsterdam: Rodopi.

Block, B. (2007). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media* (2 ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Daly, K. M. (2008). *Cinema 3.0: How Digital and Computer Technologies are Changing Cinema*. (Ph. D. thesis), Columbia University, Ann Arbor, MI.

Dmytryk, E. (1984). *On Film Editing*. Boston, MA: Focal Press.

Eisenstein, S. (2004). *Problems of Film Direction*. Honolulu, Hawaii: University Press of the Pacific.

Ghinea, G., & Chen, S. Y. (Eds.). (2006). *Digital Multimedia Perception and Design*. Hershey, PA: Idea Group Publishing.

Herman, D. (2009). *Basic Elements of Narrative*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.

Katz, S. D. (1991). *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen*. Sudio City, CA: Michael Wiese.

King, P. R. (1995). Modelling multimedia documents. *Electronic Publishing*, 8(2 & 3), 95-110.

Lopes, F. (1999). *Escrita Teleguiada: Guiões para Audiovisuais*. Covilhã: Livros LabCom.

# Bibliografia

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema I: Laboratório de Guionismo*. Covilhã: LabCom Books.

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. Covilhã: Livros LabCom.

Proferes, N. T. (2008). *Film Directing Fundamentals: See Your Film Before Shooting* (3rd ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Reisz, K., & Millar, G. (2010). *The Technique of Film Editing* (2nd ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Robertson, R. (2009). *Eisenstein on the Audiovisual: The Montage of Music, Image and Sound in Cinema*. London: Tauris Academic Studies.

Spierling, U. (2005). *Interactive Digital Storytelling: Towards a Hybrid Conceptual Approach*. [Comunicação] DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference, Vancouver, Canada. <http://ir.lib.sfu.ca/handle/1892/1614>

Tomaric, J. (2008). *The Power Filmmaking Kit Make Your Professional Movie on a Next-to-Nothing Budget*. Burlington, MA: Focal Press.

Tufte, E. (1990). *Envisioning Information*. Cheshire, CT: Graphics Press.

Twyford, S. (2008, Set 5). *Creating a Storyboard for Multimedia Projects*. Consultado em <http://legacymultimedia.com/blog/>

Ware, C. (2008). *Visual Thinking for Design*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.