

6. A Pós-produção

6





6 - A Pós-produção

6.1 - Apresentação e Objectivos

Concluída a produção segue-se a fase da pós-produção, composta pela edição, pela inclusão de música, banda sonora e legendas e pela associação de efeitos especiais.

No final desta unidade deve ser capaz de :

- Identificar alguns formatos de edição vídeo;
- Perceber os tipos e géneros de montagem;
- Reconhece o papel da música, da banda sonora e das legendas;
- Tipificar os efeitos especiais e a sua função.



6.2 - A Edição

É na edição, que muitas vezes se recuperam os atrasos verificados durante a rodagem. Como é evidente, não se recuperam os custos do excesso da mão-de-obra.

Na edição, não se está tão sujeito a situações de imprevisibilidade. Trabalha-se dentro de um estúdio com boas condições ambientais, fazendo render as horas extraordinárias quando tal se torna necessário.

A edição pode ser feita no sistema:

- **Digital**

Permitindo sucessivas cópias e efeitos sem perda de qualidade.

- **Analógico**

Dá-se a degradação da imagem vídeo à segunda ou terceira geração (cópia).

Antes da rodagem, define-se o tipo de câmara que se quer utilizar e consequentemente o sistema digital ou analógico. Actualmente existem câmaras digitais a preços acessíveis, utilizando mini-cassetes vídeo.



Cassetes de vídeo: Betacam S; DVCPRO L; DVCPRO M

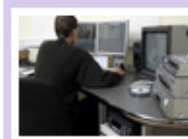
Quer seja em digital ou analógico, a edição pode ser:

- **Linear**

Por meio de leitor/ gravador vídeo. Os sucessivos planos são lidos na cassette de rodagem e regravados na cassette de montagem. Tem a desvantagem de ser difícil introduzir posteriormente um plano no meio dos outros. Se tal acontecer, desse plano em diante, terá de ser novamente remontado ou recopiado.

- **Não Linear**

Feita informaticamente. Os planos são previamente seleccionados e transferidos para o disco rígido do computador. Estando todos os planos numerados e havendo um fotograma de cada um, é quase instantâneo o acesso aos planos (como a agulha de um gira discos em que se acede à faixa musical pretendida).



Quando se visionam as cassetes de rodagem, apenas se analisam os planos individualmente pelo seu resultado em si. Geralmente, a anotadora aponta por indicação do realizador, os planos bem sucedidos na folha de rodagem. Os planos não são captados pela ordem que vem no guião. Como tal, torna-se necessário fazer uma pré-selecção e sequenciação dos mesmos.

Se durante a rodagem a função criadora do Realizador, era: “Olhem para isto! Vejam aquilo!” Na montagem, a função criadora do Editor, será: “Olhem para este plano! Vejam aquele plano!”

Na montagem, não se trata de colar os planos uns a seguir aos outros. Os planos formam sequências cujo significado é uma cena. A continuidade da acção das imagens ajuda a contar uma história. A continuidade da fotografia das imagens dá-nos a unicidade do ambiente: no que respeita à cor, luminosidade, contraste de luz, etc.

Surge a questão da música. Qual música? Colocada antes ou depois da montagem? E o comentário falado? Escreve-se antes, depois ou durante? A resposta é “depende”. Depende da nossa forma de criar. Teremos de utilizar o método globalista e atomista. Existem também algumas técnicas para poupar tempo.

A função criadora da montagem ou edição, é o cerne do trabalho. Constitui o elemento mais específico da linguagem cinematográfica. A edição ou montagem, é a organização dos planos de um vídeo segundo determinadas condições de ordem e de duração.

Montagem narrativa

A **Montagem narrativa**, é aquela que consiste em ordenar os planos segundo uma sequência lógica ou cronológica, tendo em vista contar uma história. Vários planos, cada um dos quais significa um conteúdo de acontecimentos, contribuindo para fazer avançar a acção segundo uma relação de causalidade.

Apreciemos uma sequência de Causa/Efeito:

1º Plano: Onde? Estação. Quem? Sujeito que corre na direcção da câmara.

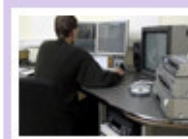
2º Plano: Como? Tropeça na mala.

3º Plano: De quem? Da avózinha (Contra-plano).

4º Plano: O que? Sujeito caído olha para a Avó.



Montagem Narrativa



Não existem diálogos. Apenas o ruído característico de uma estação de comboios e de quem tropeça numa mala.

A Montagem Narrativa é uma excelente “ferramenta” para vídeos de formação profissional.

Montagem expressiva

A **Montagem expressiva**, é estabelecida pela justaposição de planos, tendo por finalidade produzir um efeito directo através do choque de duas imagens.

A montagem visa exprimir através de si própria um sentimento ou uma ideia. Deixa de ser um meio para constituir um fim. Tende a produzir efeitos de ruptura no pensamento do espectador.

Plano do fuzilamento na escadaria de Odessa, alternado por planos da multidão em pânico.

A Montagem Expressiva é utilizada em televídeos e publicitários. O tempo cinematográfico, geralmente é inferior ao tempo real.

Na sequência seguinte vemos a donzela em perigo de vida. Está amarrada a uma mesa, com um disco de serra rotativo aproximando-se perigosamente. O herói vem em seu socorro. A serra continua imparável. No último instante dá-se a salvação. No tempo real, já teria sido demasiado tarde.



Montagem Expressiva

Esta forma de falsear o tempo, através da técnica de montagem, serve para criar angústia nos espectadores. Temos uma montagem alternada de planos, cuja acção decorre em paralelo, provocando um efeito dramático. No fim as acções juntam-se num único plano.

Temos agora uma sequência constituída por quatro planos numa montagem pela ordem da sua numeração:



"Lucky Luke" - Sequência 1 – O Herói

Nesta sequência, tal como está montada, um filme definiria claramente uma determinada situação e o seu desenvolvimento. As personagens adquirem assim um determinado carácter.

Com estes mesmos planos é possível contar uma história diferente...

Temos agora uma nova sequência de planos formada com os mesmos quatro planos da sequência anterior.



"Lucky Luke" - Sequência 2 – O Covarde

A relação entre os dois personagens modificou-se completamente. Com a simples alteração da ordem dos planos, a ameaça de "Hank Bully" na nova montagem é levada muito a sério.

Concluimos daqui, facilmente, que nos encontramos perante uma linguagem, a qual se serve das imagens para transmitir ideias, para narrar acontecimentos...

Funções criadoras da montagem

Criação do movimento

A montagem cria movimento. É a sucessão de planos que recria animação, a aparência de vida.

Temos um exemplo clássico em "O Couraçado de Potyenko"; três leões de pedra, esculpidos em atitudes diferentes (um deitado, outro ajoelhado e o terceiro levantado), os respectivos planos (curtos) montados sequencialmente dão ao espectador a impressão de ver um leão adormecido, levantar-se com o disparo do canhão.

Criação de ritmo

Enquanto que o movimento é o conteúdo dos planos e a sucessão destes, o ritmo é dado pelo comprimento métrico do plano.



Um plano pode ser curto (pouca duração), ou longo (acima dos oito segundos). Esta noção de plano curto ou longo, é relativo e depende do conteúdo do plano. O ritmo é dado pela sucessão de planos de igual duração ou múltiplos de determinada fracção de tempo.

Criação da ideia

É o papel mais importante da montagem, pelo menos quando preenche uma finalidade expressiva e não unicamente descritiva. No exemplo de “Lucky Luke”, através da montagem criamos duas ideias diferentes em relação à história e ao carácter dos próprios personagens.

Os planos em si, têm o significado que cada um contém em termos de imagem e acção. Ligados entre si com determinada intencionalidade, ganham outra significação.

Segundo Pudovkin: “Não podemos contentar-nos passivamente em observar a realidade. É necessário tentar ver o que não é perceptível a qualquer pessoa. Saber examinar, conceber, apreender, compreender... A montagem é inseparável da ideia que analisa, critica, une e generaliza. A montagem é um novo método descoberto e cultivado pela sétima arte para determinar e evidenciar todas as ligações exteriores ou interiores, que existem na realidade dos acontecimentos diversos.”

Géneros de montagem

Existem tabelas que tentam estabelecer uma classificação racional e exaustiva dos diversos tipos possíveis de montagem. Tomemos apenas alguns exemplos:

Bela Balasz

- Montagem ideológica (criadora de ideia).
- Montagem metafórica (Plano das máquinas/ Plano dos rostos dos marinheiros).
- Montagem rítmica (musical e decorativa).
- Montagem formal (oposição de formas visuais).
- Montagem subjectiva (a câmara é o ponto de vista do personagem).

Pudovkin

- Antítese (uma montra opulenta – um mendigo).
- Paralelismo (cenas cuja acção decorre em paralelo).
- Analogia (uma multidão – um rebanho de ovelhas).



Eisenstein

- Montagem métrica (baseada no comprimento dos planos).
- Montagem rítmica (baseada no comprimento dos planos e no movimento dentro do enquadramento).
- Montagem tonal (baseada na ressonância emocional do plano).
- Montagem harmónica (baseada na dominante afectiva ao nível da totalidade do filme).
- Montagem intelectual (combinação da ressonância intelectual com a combinação afectiva ao nível da consciência reflexa).

Existe uma ligação entre a estética do plano e o seu conteúdo psicológico. Quanto mais o plano é aproximado e curto, quanto mais a sua composição e o seu ângulo invulgar, maior é o choque psicológico que esse plano nos causa.

Torna-se evidente que a montagem (veículo do ritmo) é a noção mais subtil e a mais essencial da estética cinematográfica. A montagem actua através do seu conjunto, da sua totalidade e da sua tonalidade.

O **Cinema Verdade**, surge como uma tendência em se filmar directamente num estilo de reportagem de actualidades, com uma forma improvisada (pelo menos na aparência), numa vontade de captar a vida e de rejeitar as estruturas tradicionais da obra cinematográfica.

O espectador vive uma impressão de liberdade, em que o realizador o deixa livre para participar ou não da acção. Há uma rejeição das estruturas dramáticas e da planificação-montagem. No lugar da encenação existe a improvisação. O cinema de argumentistas dá lugar ao cinema de cineastas.

Os processos narrativos secundários

Para além da montagem, os movimentos da câmara, os diálogos, os ângulos que procuram explorar não só o aspecto estético, mas uma melhor “leitura” das imagens, temos um grande número de outros processos. Os jogos de cena, os efeitos visuais e sonoros, fazem avançar a acção e enriquecem o conteúdo das cenas.

Processos objectivos

Durante trinta anos, as legendas dos filmes mudos foram o principal processo secundário. Surgiam no meio da acção, quebrando a sua continuidade. Entraram em desuso com o surgimento do sonoro. Actualmente são muito utilizadas em vídeos para a formação, surgindo no meio das imagens para fazer um quadro-resumo da matéria dada até esse ponto.

As legendas sobre as imagens, são utilizadas na tradução de filmes de outras línguas. Podem servir para datar e definir o local da imagem em causa.



Fotografias, desenhos, pinturas, grafismos e outros, poderão ser utilizados para enriquecer o vídeo, sem fugir contudo do género estético pré-definido. A captação destas imagens deve ser feita com o eixo da objectiva da câmara perpendicularmente à superfície plana dos referidos meios.

Títulos de jornais, livros, folhas dactilografadas ou manuscritas, podem contribuir também para este processo.

Processos subjectivos

A voz off, é utilizada de maneira subjectiva. Consiste em se fazer ouvir a voz do personagem sobre a sua própria imagem (em que não mexe os lábios), ou sobre uma outra imagem. Funciona como a voz do pensamento. Equivale à câmara subjectiva.

A desfocagem, obtida durante a rotação quando ao rodar o anel do foco da objectiva, se desloca para outro plano focal; a imagem perde nitidez.

A câmara lenta, em que a acção das imagens passa a ser mais lenta. A captação de imagem por imagem, obtendo efeitos no tempo em que se vêem as pétalas das flores a abrirem. As câmaras vídeo, devido ao pré-roll, captam grupos de seis em seis imagens. Na montagem consegue-se captar uma imagem de cada grupo de seis obtendo assim o efeito de imagem por imagem.

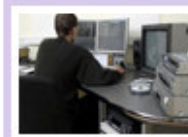
Sobreposição de imagens ou de som, ou outros efeitos ópticos. A ampliação das imagens ou movimentos de zoom.

A introdução de outros géneros estéticos, como sejam os desenhos animados, os fantoches, etc.

Os movimentos de câmara.

A metáfora, é a justaposição por meio da montagem de duas imagens cuja confrontação deve produzir no espírito do espectador um choque psicológico com a finalidade de facilitar a percepção e a assimilação de uma ideia que o realizador quer exprimir. (Por exemplo: plano de mar calmo, seguido de plano com criança adormecida).

Os símbolos. O significado do símbolo está na própria imagem do plano. (Por exemplo: plano de uma pintura de um olho que parece observar a acção).



6.3 - A Música e a Banda Sonora

O cinema tornou-se sonoro e depois falado em 1926, a Warner encontrava-se à beira da falência e tentou como derradeira solução, uma experiência que todas as outras firmas temiam como desastre comercial.

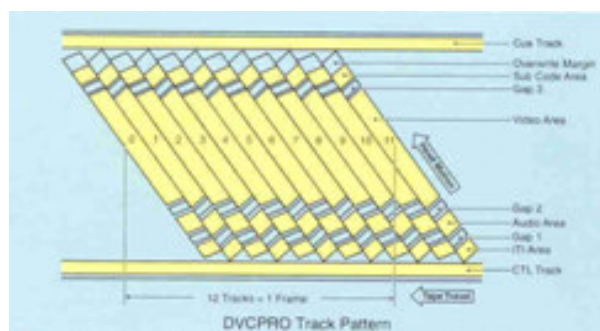
O público fez imediatamente um acolhimento entusiasta, enquanto os Realizadores exprimiam o seu cepticismo ou a sua hostilidade.

No cinema, o som é óptico e é gravado na margem das imagens. Este é o sistema foto-sonoro. Sendo a captação do som feita à parte numa fita magnética, criava assim muitos problemas de sincronização.



Cinema: Sistema Foto-sonoro

No sistema vídeo, o som é captado directamente para a fita magnética que contém as imagens. Imagem e som estão sempre sincronizados. O som é estereofónico.

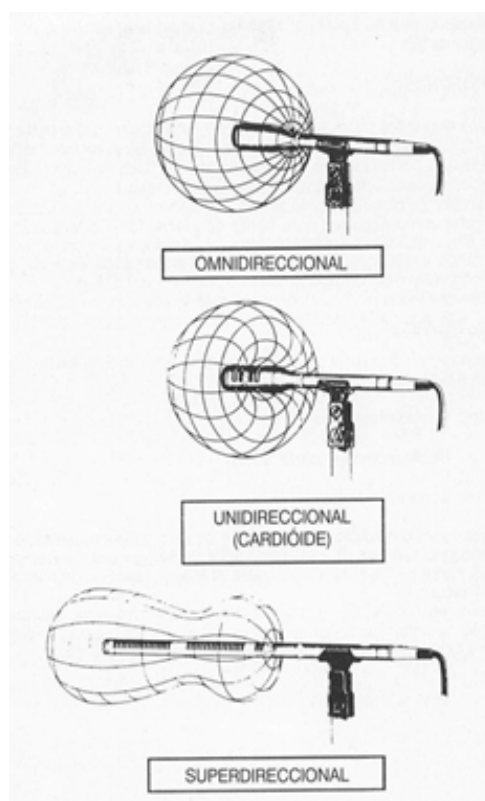


Vídeo: as faixas inclinadas correspondem às imagens

Durante a captação das imagens, deve-se ter particular atenção na escolha do microfone quanto à sua direcionalidade para a captação do som. A escolha do microfone que fica colocado na câmara, depende do tipo de plano pretendido.



Tratando-se de um plano em que o som do ambiente é geral, utilizamos um microfone omni-direccional que capta os sons uniformemente de todas as direcções. Os unidireccionais, privilegiam uma determinada direcção. São os mais apropriados para a fala de um único interveniente. Os super direcionais, têm uma elevada direcionalidade. Captam o som a longas distâncias.



Tipos de microfone

Em exteriores ventosos, os microfones devem estar protegidos por um cilindro de espuma de borracha. Evita-se assim os estalidos desagradáveis que eventualmente se captariam na banda sonora na fita magnética do vídeo.

Os microfones de lapela, ligados a um emissor-rádio, proporcionam uma ampla liberdade de movimentos ao seu utilizador. A câmara terá de estar ligada a um receptor-rádio. Em estúdio insonorizado, poderão existir placas lisas nas paredes que produzam o efeito de eco. Este, variará por deslocação de cortinas.

Para a mistura final da banda sonora, necessitamos de:

- Música;
- Voz directa e os diálogos;
- Ruído;
- Comentário falado;
- Mistura do som.



Para maior facilidade de manuseamento, todas estas bandas deverão estar colocadas em pistas de cassetes vídeo. A mistura e sincronização ficam bastante facilitadas.

A música constitui a contribuição mais importante do filme sonoro. Já tinha havido partituras musicais escritas para filmes no período mudo. Na chamada época do mudo, cada sala dispunha de um pianista ou de uma orquestra encarregada de acompanhar as imagens com efeitos sonoros baseados numa partitura composta especialmente para o efeito, ou segundo informações fornecidas pela produtora.

Concepção da música cinematográfica

Concepção Sintética de Pudovkin

Visa centrar a atenção do espectador-auditor na sua totalidade. Assim como a imagem é uma percepção objectiva de acontecimentos, a música exprime a apreciação subjectiva dessa objectividade.

Concepção Analítica de Eisenstein

A sua célebre teoria do “contraponto audiovisual”, fundamenta-se na crença da necessidade de uma concordância rigorosa dos efeitos visuais com os motivos musicais. A planificação-música deve preceder a planificação-imagem, servir-lhe de esquema dinâmico.

Tendo a música um determinado ritmo, este pode servir de base para a montagem. O ritmo dos planos (o seu comprimento), passa a acompanhar o ritmo da música. Este processo procura “casar” de forma harmoniosa a imagem com a música.

A música ou os efeitos musicais podem substituir os ruídos ou surgir em determinados momentos-chave das imagens dos planos, legendas técnicas, fotografias, etc. Mesmo sem significado melódico, reforça os momentos dramáticos como nos filmes de Hitchcock.

A predominância da música num vídeo, pode variar desde a simples música ambiente e meramente decorativo, até um Musical.

A voz directa e os diálogos

A voz directa é muito utilizada em entrevistas e reportagens. Na montagem, podem surgir diferenças de nível no ruído de fundo. Em consequência, cada vez que se muda de plano, o ruído de fundo altera-se instantaneamente. Estas diferenças devem-se ao facto de o ruído de fundo variar ao longo da rotação.

Nos diálogos, pode surgir o mesmo tipo de problema em relação ao ruído de fundo. Nos diálogos, cada frase corresponde a um plano. Os níveis de som devem estar equiparados de uns planos para os outros. As intervenções faladas não se sobrepõem. Caso se pretenda entrar por este género, terão de se utilizar duas ou mais câmaras devido à sobreposição das vozes, ou captar tudo num só plano. Quando um interveniente está mais afastado ou a afastar-se, o nível do som é menor ou vai diminuindo.



O ruído

O ruído geralmente é de origem natural. Cria a atmosfera do plano e é captado directamente com a imagem. Pode ser utilizado de forma metafórica. Por exemplo: quando angustiado o protagonista abre a boca para mentir, ouve-se o ruído da sirene de uma fábrica. O ruído pode ser simbólico: Imagem de uma gota de água a cair em câmara lenta numa superfície líquida, ouvindo-se com eco o ruído da gota de água.

O comentário falado

O comentário falado é geralmente escrito por antecipação às filmagens. Muito provavelmente sofrerá alterações na montagem. O comentário que vem escrito no guião, é extremamente útil como um guia determinante do comprimento dos planos e das cenas. As posteriores alterações no comentário, podem ser apenas nos detalhes, um ajuste entre imagem e som.

Frequentemente a acção de alguma cena, leva mais tempo do que foi previsto quando se escreveu o comentário. Isto obriga a reescrever. Mais frequentemente, exigem-se duas cenas onde se planeava apenas uma.

Quando existe um conflito entre o comentário e a imagem, geralmente a imagem ganha. O que se vê, afecta muito mais, do que o que se ouve.

São conhecidos muitos casos em que um importante número de palavras coincidiu inadvertidamente com um efeito visual poderoso. Este mobilizou toda a atenção do espectador. Quando se estuda a reacção deste, torna-se evidente que o ponto abordado pelo comentário se perdeu completamente. Raras vezes a banda sonora se sobrepõe à imagem.

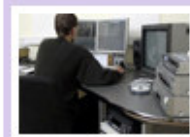
O espectador pode facilmente ficar saturado com o comentário. O comentário não deve ser contínuo e não excede dois terços do tempo total do vídeo. Evidentemente não há regras fixas. Depende muito do género de vídeo a ser produzido. Um vídeo científico, pode tomar a forma de uma conferência ilustrada e poderá não existir outro método de apresentação do assunto. Não podendo reduzir o discurso aos dois terços do tempo limite sugeridos, é possível e muito desejável, introduzir algumas pausas para quebrar o fluxo contínuo de palavras.

Como se escreve o comentário para um vídeo

Quando se trata de uma reportagem, não se pode escrever antecipadamente o comentário. O método usual, é escrever uma lista de planos com um breve sumário de cada cena. A velha regra das cinquenta sílabas por cada dez segundos, continua a ter a sua validade. Pode-se escrever o comentário durante o visionamento das imagens. Após algumas tentativas obtêm-se os resultados.

Regras básicas a respeitar

É má técnica descrever em palavras exactamente o que se vê na imagem. É incorrecto fazer referências daquilo que nada tem a haver com a imagem. Daqui, parece concluir-se que não existe nada para se dizer no comentário, uma vez que não se deve duplicar o que se vê na imagem nem referir ao que não é visível.



Porém, definido o objectivo do comentário, torna-se evidente a contribuição a dar. O objectivo do comentário é ampliar e clarificar o sentido da imagem. Frequentemente, o espectador deseja saber para além da evidência da parte visual. Onde se passa a cena? Quem são as pessoas nela envolvida? Quando tem lugar? Como funciona o processo? Onde? Quem? Quando? Como?

Estas são as perguntas às quais o comentário deveria responder, excepto uma condição: Será que o espectador necessita de saber qual é o objectivo da imagem? É possível estragar-se um vídeo por dizer demais. Se existe a possibilidade de o espectador desejar saber a resposta a todas as perguntas, então essa curiosidade deve ser satisfeita, senão o silêncio é de ouro.

Mas o princípio de que “o silêncio é de ouro”, necessita de qualificação. Por vezes o silêncio torna-se embaraçoso. Em vídeos científicos, instrutivos ou de formação profissional, o silêncio pode ser bastante aceitável. Noutros tipos de vídeo, o silêncio não é permissível, pois os espectadores estão habituados a ouvir o som.

Quando se planeia o comentário de um vídeo, devemos ter bem presente de que se trata da palavra falada e não da palavra escrita. Narrativas que se lêem como obra literária, raramente soam bem ao espectador. Alguns dos mais eficazes comentários, são ligeiramente coloquiais e com tendência para o estilo de conversação.

A mistura do som

Na mistura do som, devemos ter em atenção ao equilíbrio das várias pistas de som. Sempre que surge o comentário falado, voz directa de entrevistas ou reportagens, devemos baixar o nível da música e dos ruídos.

Na mistura do som, geralmente começa-se pelos ruídos, os efeitos de som, depois a música e finalmente as vozes. Sendo esta a última a ser manuseada, está sujeita a menos misturas e portanto menor perda de qualidade.

A banda sonora está pronta, quando complementa harmoniosamente as imagens.



6.4 - Os Efeitos Especiais

Os efeitos especiais das imagens, são gerados informaticamente. Existe uma grande variedade em qualidade e preço. Os efeitos podem ser em 2D, quando o seu resultado são imagens desenvolvidas numa superfície plana: Cortinas, Íris, Encadeados, etc. Serão em 3D, quando as imagens daí resultantes obtêm perspectiva tridimensional: virar de página, perspectiva, etc.

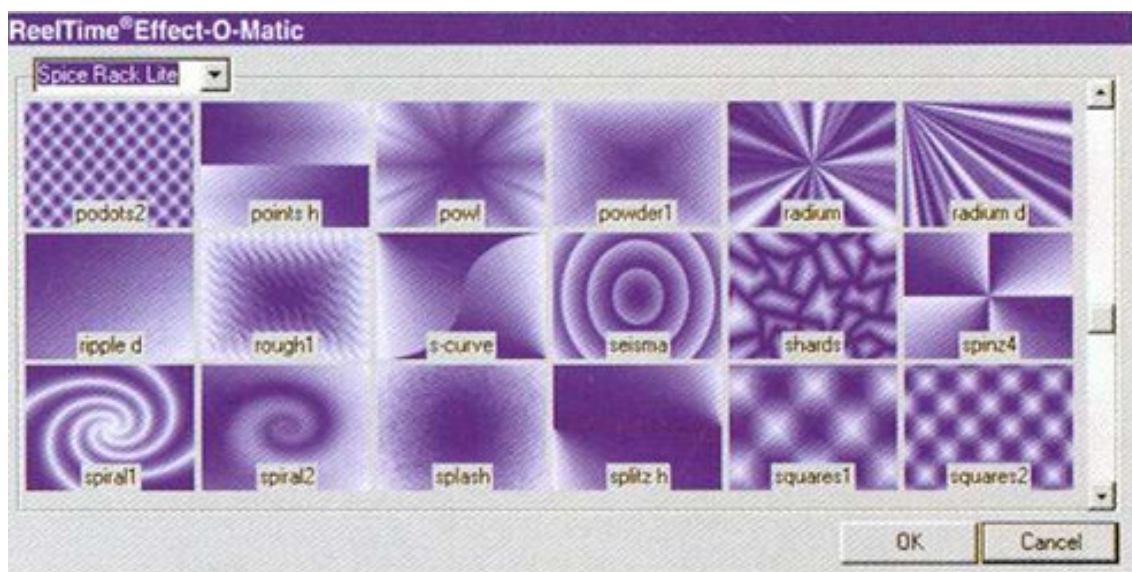
Os efeitos podem ser:

- **Com Rendering**

Quando existe um período de tempo, em que os efeitos estão a ser gerados informaticamente.

- **Em Tempo real**

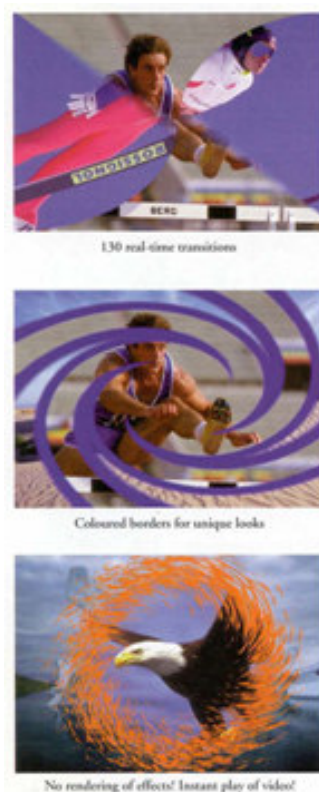
O efeito surge de imediato. É numa pantalha de efeitos pré-programados que escolhemos o que pretendemos.



Pantalha de efeitos pré-programados

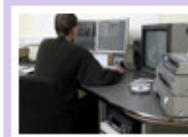


Há uma tendência para utilizar em excesso os efeitos visuais, quando o vídeo tem falta de conteúdo.



Efeitos especiais em tempo real

Os efeitos podem ser utilizados para corrigir erros da captação de imagem: Ampliação da imagem para a correcção do enquadramento. Estabilizador de imagem caso o plano esteja tremido. Correção de cores ou aplicação de filtros.



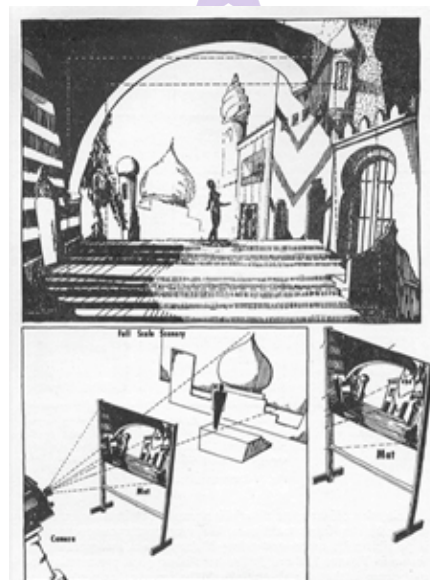
6.5 - As Legendas

Em vídeo a grande maioria das legendas, são geradas informaticamente. Basta compor o texto, escolher o tipo de letra (com ou sem volume e perspectiva), a cor, a cor do fundo e tudo o resto é uma questão de prática.

Para obter determinado tipo de efeito, pode-se recortar as letras e colocá-las sobre um cristal de vidro, tendo como fundo um certo cenário real. Esta técnica é também utilizada para enriquecer cenários reais sem ter de investir na sua construção.

As letras podem ser animadas pelo método de imagem por imagem. Consoante o pretendido, deve ser sobre um fundo azul ou verde para se poder fazer o cromaqui. No efeito de cromaqui, tudo o que está a azul ou verde, é substituído por outra imagem pretendida.

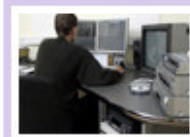
Cenários parcialmente pintados



Os genéricos podem ser:

- Título do vídeo;
- Legendas que datem e indiquem o lugar onde vai decorrer a acção;
- As legendas no início de um vídeo em que surge a ficha artística dos actores, os intérpretes e artistas convidados;
- As legendas que servem de separador ou que fazem um resumo do que foi exposto;
- As legendas no fim de um vídeo, com a ficha técnica da equipa de produção, os agradecimentos, as entidades patrocinadoras, o ano de produção, o registo dos direitos e a legenda "FIM".

É incorrecto colocar legendas sobrepostas a imagens sujeitas a movimentos da câmara ou movimentos panorâmicos.



6.6 - Auto-avaliação

Nas opções de resposta apresentadas em cada uma das perguntas seguintes assinale aquela que lhe parece a mais correcta.

1. Das seguintes afirmações com qual concorda mais?

- ☐ Na edição digital podemos fazer muitas cópias, embora com perda de qualidade
- ☐ Em formato analógico é mais fácil reproduzir
- ☐ Uma edição não linear significa que é feita informaticamente

2. A montagem expressiva obtém-se a partir da:

- ☐ Justaposição de planos
- ☐ Repetição de cenas
- ☐ Capacidade emotiva dos actores

3. Em vídeos técnicos de formação profissional devem-se privilegiar:

- ☐ Montagens rítmicas pois são mais motivadoras
- ☐ Montagens narrativas pois são mais lógicas e sequenciais
- ☐ Montagens expressivas pois captam mais a atenção

4. A “Voz-Off” é:

- ☐ A leitura ou gravação das legendas do filme
- ☐ A conversação entre os actores
- ☐ A voz do pensamento sobre a própria imagem ou acção

5. Qual das seguintes afirmações não é verdadeira?

- ☐ Os efeitos especiais são gerados pelas capacidades artísticas dos actores
- ☐ As legendas fazem parte dos genéricos do filme
- ☐ A música do filme deve ser adequada à imagem e respectiva acção