



Web série Senses
Um Estudo sobre Processos Criativos Alternativos no Audiovisual Contemporâneo

Afonso Hipólito Reis Hilário de Carvalho

UMAIA | 2024

Web série Senses
Um Estudo sobre Processos Criativos
Alternativos no Audiovisual
Contemporâneo

Afonso Hipólito Reis Hilário de Carvalho (A035497)

Dissertação de Mestrado em Tecnologias da
Informação, Comunicação e Multimédia

ORIENTAÇÃO:
Professora Doutora Anna Clara da Silva Petracca



UNIVERSIDADE
DA MAIA

Resumo

O estudo teórico-prático aqui apresentado investiga procedimentos experimentais na produção audiovisual contemporânea, tendo em consideração de destaque a área das webséries. Tem-se como objetivo primário nesta pesquisa a consolidação, de uma forma simplificada, da informação referente à divulgação de conteúdos online, e, além disso, a análise e a reflexão da experiência de realização e produção de uma websérie, tendo em consideração as teorias do Cinema Experimental e seus principais expoentes.

A principal questão que move a presente pesquisa é: de que forma podemos renovar e adaptar as práticas experimentais do cinema em formatos contemporâneos, como as webséries?

Como objetivos complementares, faz-se imprescindível definir e delimitar conceitualmente o cinema experimental, organizar práticas criativas que permeiam este domínio (para serem aplicadas às webséries), e entender as atuais possibilidades de divulgação online.

A metodologia inclui uma revisão da literatura sobre o cinema experimental e webséries, e análise de estudos de caso. O corpus de análise é a websérie “Senses”, uma produção audiovisual independente e original inspirada nas práticas alternativas de produção do cinema experimental, centrada nos sentidos. Os resultados revelam a importância crescente dessas práticas na expansão das fronteiras da produção audiovisual contemporânea e suas implicações para o público e para a indústria.

Este trabalho contribui para uma compreensão mais profunda das práticas experimentais na produção audiovisual e sugere novas direções para pesquisas futuras no campo.

Palavras-Chave: Práticas Experimentais, Práticas Alternativas Processo Criativo, Produção Audiovisual, Webséries. Cinema Experimental.

Abstract

The theoretical-practical study presented here investigates experimental procedures in contemporary audiovisual production, considering the area of web series. The primary objective of this research is to consolidate, in a simplified way, information regarding the dissemination of online content, and, in addition, to analyze and reflect on the experience of creating and producing a web series, taking into account the theories of experimental cinema and its main exponents.

The main question that drives this research is: how can we renew and adapt experimental cinema practices into contemporary formats, such as web series?

As complementary objectives, it's essential to define and conceptually delimit experimental cinema, organize creative practices that permeate this domain (to be applied to web series), and understand the current possibilities of online dissemination.

The methodology includes a review of the literature on experimental cinema and web series, and analysis of case studies. The corpus of analysis is the web series "Senses", an independent and original audiovisual production inspired by alternative production practices of experimental cinema, centered on the senses. The results reveal the growing importance of these practices in expanding the frontiers of contemporary audiovisual production and their implications for the public and the industry.

This work contributes to a deeper understanding of experimental practices in audiovisual production and suggests new directions for future research in the field.

Keywords: Experimental Practices, Alternative Practices, Creative Process, Audiovisual Production, Web Series, Experimental Cinema

Índice

1. Introdução	1
2. Estado da Arte	3
2.1. Cinema Experimental	3
2.2. Websérie	7
2.3. Estudos de Caso	9
2.3.1. Branca de Neve (2000)	9
2.3.2. RWBY Chibi (2016-2021)	11
2.3.3. Ghosts Before Breakfast (1927)	12
2.3.4. The Senses Song (1993)	13
2.3.5. Contribuição de cada Estudo de Caso no Projeto Final	13
3. Desenvolvimento do Projeto	15
3.1. Pré-Produção	15
3.1.1. Notas Técnicas de Intenção	15
3.1.2. Log Line	15
3.1.3. Ideias de Episódios	15
3.2. Produção	16
3.3. Pós-Produção	16
3.3.1. Episódio 1: “Manhã”	18
3.3.2. Episódio 2: “Trabalho”	19
3.3.3. Episódio 3: “Vazio”	21
3.3.4. Episódio 4: “Mindscape”	22
3.3.5. Episódio 5: “Passado”	23
3.3.6. Resultado e Exportação	25
4. Plano de Trabalho/Atividades	26
5. Considerações Finais	27
6. Referências	28
7. Filmografia	31
8. Ficha Técnica do Trabalho	33
9. Anexos	34

1. Introdução

O presente relatório foi elaborado no contexto da unidade curricular de Projeto de Produção Multimédia II, do curso de Tecnologias de Informação, Comunicação e Multimédia, da Universidade da Maia – UMAIA, e tem como objetivo a divulgação de um relatório de pesquisa sobre um tema ligado a esta área de estudo, assim como a apresentação de informações e planeamento de trabalho relacionado com o próprio projeto; neste caso, o relatório pretende resumir o estado de arte atual sobre o cinema experimental e apresentar um projeto de autor, no formato de uma Websérie.

O cinema experimental é uma área muito particular do cinema de estilo convencional. Recorre à utilização de diversas técnicas inovadoras para apresentação de conteúdos e temas, também eles inovadores, que são do interesse pessoal dos realizadores. Não possui uma estrutura narrativa, sendo mais voltado para o desenvolvimento de novos conceitos, formas e instrumentos que poderão acabar por influenciar na criação de novos filmes mais comuns do estilo hollywoodiano.

A criação de novas formas de fazer cinema ultrapassou os conceitos abrangidos do cinema hollywoodiano, sendo que o uso de métodos digitais para a montagem e respetiva edição de imagens elevasse o conceito do audiovisual para um novo patamar. Com o uso de ferramentas especializadas, novos nomes desta área se entregam para o conceito e criação de webséries para a divulgação dos seus projetos. Uma websérie é uma peça visual, dinâmica e digital, criada exclusivamente para a internet. O seu conteúdo pode ser constituído por um conjunto de episódios, ou por um grande projeto que tem o propósito de comunicar informações ou contar uma grande história ao público.

O recurso à internet e às redes sociais, como meios de divulgação de informação e conteúdos, tem sido cada vez mais utilizado pelas pessoas em todo o mundo. Estima-se, num estudo de mercado realizado pelo website *Statista*, em abril de 2023, que o volume do mercado de vídeos distribuídos pela Internet atinja os 316 mil milhões de dólares americanos durante o ano de 2024, prevendo o mesmo estudo um aumento de cerca de 7 % até 2029 (Statista, 2023). Pode entender-se, então, e tendo este aspeto em consideração, adicionado da facilidade de publicação de conteúdos na internet sem custos adicionais à produção, a razão da escolha deste formato para o projeto de websérie usado.

O relatório do trabalho encontra-se estruturado em duas partes. No Capítulo 1, são abordados os conceitos teóricos do estado da arte, aspetos específicos do cinema experimental e webséries, e, ainda, a apresentação de quatro estudos de caso utilizados como base para a

criação do projeto. No Capítulo 2 é abordado o desenvolvimento do projeto final, apresentando uma proposta de produção audiovisual, e encontra-se dividido em três partes, cada uma abordando as respectivas fases de pré-produção, produção e pós-produção do projeto.

As principais motivações para a realização deste trabalho prendem-se com a possibilidade de apresentação de um ponto de vista alternativo no que diz respeito à proliferação dos processos criativos experimentais no cinema, assim como a apresentação de um projeto que visa poder dar um pequeno tributo aos artistas do passado e referenciar a evolução das diversas formas de divulgação e possibilidades de acesso ao cinema experimental para um contexto digital, de forma que este possa ser consumido e compartilhado por um público mais abrangente.

2. Estado da Arte

2.1. Cinema Experimental

Um projeto audiovisual é uma forma de arte que recorre a uma sequência de imagens “animadas”. Cunhado no século XIX, pelos irmãos Lumière, o termo *Cinematographe* combina os termos gregos *kinema* (movimento) e *graphien* (escrita ou registo), englobando todos os processos e tecnologias por detrás da criação de uma forma de arte, seja ela através de um filme, de uma série ou de um videojogo, que têm em comum o registo da imagem em movimento (Leigh Sharman, 2020, p. 1-3).

Os irmãos Auguste e Louis Lumière inventaram, em 1895, o *cinematographe*, um aparelho móvel relativamente pequeno, composto por uma câmara (que permitia filmar, em qualquer momento e em qualquer lugar), uma impressora (que tinha como função imprimir a tira de filme gravada) e um projetor (que permitia projetar as imagens em movimento para um público-alvo) (Leigh Sharman, 2020, p. 14-15). Esta máquina foi publicamente apresentada no dia 28 de Dezembro de 1895, no Salon Indien du Grand Café, em Boulevard des Capucines, em Paris, perante uma audiência de trinta e três espetadores, as quais puderam vivenciar e testemunhar as primeiras projeções cinematográficas. Georges Méliès, um dos rostos presentes nessa plateia, apercebeu-se de imediato do enorme potencial do *cinematographe* para fins de entretenimento e, na década seguinte, apresentou vários filmes que combinavam a encenação, a ilusão de ótica e a narrativa, sendo *A Trip to the Moon*, produzido em 1902, o seu trabalho mais conhecido (Exoplanet, 2016).

Raphaëlle Moine, pesquisadora e historiadora cinemática, define o género de cinema como um termo que permite facilitar a identificação de um conjunto de filmes, a partir de certas características que os distinguem:

“Cinematic genre is a notion that is familiar to any viewers seeking to choose which film they wish to see, to describe a film in a few words to a friend, or to identify, characterize, and distinguish groups of films that have common traits.” (Moine, 2010, p. 12).

Desde os primórdios da indústria do Cinema que realizadores, atores e espetadores têm trabalhado em conjunto, de forma a desenvolver uma “linguagem cinemática” que permita, por repetição, evoluir as formas de comunicação, ao longo de gerações, sendo esta a base das produções fílmicas.

No entanto, todo um projeto fílmico pode ser categorizado segundo um género cinematográfico que, nas palavras de Luís Nogueira, é “*Uma categoria ou tipo de filmes que congrega e descreve obras a partir de marcas de afinidade de diversa ordem, entre as quais as mais determinantes tendem a ser as narrativas ou as temáticas.*” (Nogueira, 2010, p. 3). Segundo este autor, o cinema pode ser dividido em três grupos principais:

- **Cinema Comum**, onde se agrupam os projetos fílmicos segundo um género cinematográfico;
- **Cinema de Animação**, que é a arte de dar vida aos desenhos feitos pelos ilustradores; e
- **Cinema Experimental**, que segue regras não estabelecidas no cinema industrial.

Os géneros clássicos dominam o cinema assistido à escala global, e os seus critérios-chave são a relevância na história do cinema e a influência no contexto atual. Os géneros mais utilizados na indústria cinemática são os de ação, comédia, drama, ficção científica, musical, e terror, embora existam outros, que também se podem combinar para criar géneros mistos, como por exemplo o docudrama.

O cinema de animação tem como objetivo dar vida aos desenhos feitos pelos ilustradores. Norman McLaren afirma que “*A animação não é a arte do desenho que se move, mas, antes, a arte dos movimentos que são desenhados.*” (McLaren apud Nogueira, 2010, p. 59). Na animação, tudo pode ganhar vida e personalidade (desde objetos, fantoches ou até desenhos) e ser capaz de exprimir sentimentos e manifestar vontades (Nogueira, 2010, p. 59), podendo, também, ser caracterizado segundo os diferentes géneros clássicos acima descritos. Ao longo dos anos, a animação tem sido um território fértil na criação de diversos estilos, técnicas e experiências.

O cinema experimental, assim como o cinema industrial, partem de uma base comum. Porém, o cinema experimental engloba projetos audiovisuais que não seguem as regras transversais ao mundo do cinema industrial. Caracterizado, geralmente, por uma equipa técnica muito reduzida, produções de baixo custo e exibição em salas de lotação mais reduzidas, estes filmes frequentemente não possuem uma linha narrativa convencional, apesar de apresentarem mensagens explícitas, muitas vezes referentes a novos horizontes de pensamento, com o objetivo de fazer o espetador refletir.

A designação de cinema experimental permite acolher uma série de obras extremamente distintas entre si. Segundo Nogueira, existem dois dados relevantes a este respeito: a criação de

ideias artísticas e o modo como elas são implementadas

“Existe uma forte propensão para a criação de um cinema iminentemente conceptual, ou seja, um cinema de ideias, mais do que um cinema de situações, de personagens, de imitações ou de representações. [...] é no cinema experimental que a ligação da criação cinematográfica à arte no sentido mais solene e nobre do termo mais nitidamente se manifesta. O cinema não pretende ser apenas um cinema de ideias, mas também de ideias estritamente artísticas [...] É como se, de algum modo, se procurasse teorizar acerca do cinema tendo simultaneamente como meio e como matéria o próprio cinema, colocando-o a refletir sobre as suas próprias condições de produção e de criação.” (Nogueira, 2010, p. 115).

O cinema experimental manifesta-se desde que o conceito de cinema foi criado, tendo as suas grandes obras sido produzidas entre os anos 20 e 30 do século XX, com o surgimento do surrealismo; no entanto, o surrealismo e o experimental não são a mesma coisa e entendem-se como termos distintos (Sam Kench, 2021). O surrealismo é um movimento fundado em 1924, por André Breton, que depende da justaposição de símbolos, imagens ou ações, de forma a criar um mundo fora da realidade (ex: sequências de sonhos), e o experimental consiste na utilização de novas técnicas de filmagem (Sam Kench, 2021).

Desde a invenção da câmara de filmar, pelos irmãos Lumière, que artistas têm explorado novas abordagens com esta ferramenta. Pode dizer-se que o início do cinema foi, por si só, experimental. O estabelecimento do próprio Cinema implementou um conjunto de regras nesse novo meio artístico, que viria a ser considerado arte. Pouco tempo depois, surge a vertente de cinema experimental, que procura a inovação sobre alguns aspetos já estabelecidos e, simultaneamente, tenta quebrar algumas regras já estipuladas. De facto, as múltiplas técnicas utilizadas no filme *A Trip to the Moon* (1902), e que atualmente parecem antiquadas segundo os padrões modernos de filmagem, foram revolucionárias na altura em que o filme surgiu, tendo sido necessário continuar a experimentar. E, enquanto as técnicas cinematográficas se aperfeiçoavam e começavam a ser tidas como procedimentos padrão, sempre existiram cineastas dispostos a experimentar.

Alan Leonard Rees (1949 – 2014), britânico, escritor e professor de cinema, foi pioneiro no estudo e promoção do cinema experimental. Deixou obra nesta área com o seu livro *A History of Experimental Film and Video. From the Canonical Avant-Garde to Contemporary*

British Practice, em 1999 (Rees, 1999). Nesta obra ele apresenta um breve registo histórico sobre o cinema experimental, explorando a cultura do cinema e imagem em movimento (Rees, 1999). Explora o movimento experimental como uma força independente, viva e vital que tem a sua própria força interna, desenvolvimento e estética (Rees, 1999).

Dziga Vertov, em 1929, apresenta o *O Homem da Câmara de Filmar*, um filme experiência na transmissão cinematográfica de fenómenos visíveis. É um filme-manifesto, uma obra que serve de declaração sobre uma forma de fazer cinema, defendendo-a e mostrando-a. O início, mesmo antes da primeira imagem captada é uma comunicação à assistência com exposição das bases do novo projeto artístico, uma nova proposta de cinema, sem recurso a intertítulos (exceto nesta comunicação inicial), guião, cenários nem atores. É o início de uma nova era, um cinema ímpar (Branco, 2022).

Maya Deren, pelos anos 40, ficou reconhecida nas curtas experimentais, em particular, pelo seu projeto *Meshes of the Afternoon* (1943).

Andy Warhol produziu durante os anos 60 mais de 150 curtas experimentais que se tornaram elementos importantes para o formato deste género.

David Lynch ficou mundialmente famoso pelo clássico *Eraserhead* (1977), graças à sua intervenção e inovação na parte sonora do projeto audiovisual, assim como nas suas contribuições na mistura do experimental com o tradicional. A aliança do som com a imagem levou à criação de novas atmosferas cinemáticas, em que o entretenimento puro deixou de ser apenas um aspeto lúdico, criando, também, uma ligação do espetador, por imersão deste, na própria narrativa apresentada. A intervenção de Lynch na textura, no ritmo e no tom dos diálogos em *Eraserhead* revelam muito de sua visão acerca do poder e uso da palavra.

Koyaanisqatsi, de Godfrey Reggio (1982), uma peça de oitenta e seis minutos em que não existe diálogo, personagens ou história; é um dos filmes experimentais mais reconhecidos na atualidade. É, simplesmente, um videoclipe, com música composta por Philip Glass, em que a técnica de filmagem *Time Lapse* (técnica que permite que uma ação progrida a um ritmo mais rápido que a realidade) foi ampla e significativamente utilizada.

Edward Small, um produtor de cinema norte-americano, publicou, em 1995, um livro intitulado "*Direct Theory: Experimental Film/Video as Major Genre*" com o objetivo de apresentar uma nova perspetiva acerca do cinema experimental, relevando a sua importância como género ou categoria importante do cinema, que a distancia do cinema vanguardista. Small refere que a principal função do filme experimental não é revelar informações (como documentários) nem entreter (como é comum nas narrativas de ficção), mas de "*teorizar sobre a sua própria substância, refletindo sobre o seu próprio sistema semiótico intrínseco*" (Edward

Small, 1994). Nesse mesmo livro, Small descreve oito características fundamentais para a realização de um filme experimental:

- Autonomia Pessoal do Artista
- Autonomia Financeira
- Brevidade do Trabalho
- Afinidade pelos Desenvolvimentos Tecnológicos em Curso
- Fenomenologia da Imagem Mental
- Evitar a Linguagem Verbal
- Exploração de Estruturas Não-Narrativas
- Reflexividade Inerente ao Trabalho Experimental

Este estudo consiste num projeto online de criação de uma websérie, com recurso a mais do que uma técnica de filmagem, composta por cinco episódios de duração média de dois a quatro minutos, assim como uma compilação dos mesmos. Todos os episódios foram montados e editados com base em programas digitais. Na sua maioria, os episódios serão ausentes de linguagem verbal, com estrutura narrativa contida em cenários simples e imaginados por mim. Tenho como objetivo que este projeto possa ser tido como um contributo na evolução do formato do cinema para a era digital, enquanto pretendo, também, homenagear artistas do passado. Pretendo, também, que esta websérie possa vir a ser consumida e partilhada pelo público, de forma mais abrangente.

2.2. Websérie

Uma websérie é uma peça audiovisual, dinâmica e digital, criada, exclusivamente, para ser apresentada publicamente via internet. O seu conteúdo pode compreender um conjunto de episódios ou um projeto mais vasto, e tem o propósito de transmitir informações variadas, reais ou fictícias, ou, então, contar uma história mais complexa. Este formato tem como objetivo atrair o público e manter o seu desejo de assistência posterior a quaisquer novos vídeos divulgados pelo criador o que, também, contribuirá para promover a relevância e popularidade do próprio autor nesta área digital de comunicação.

Os conceitos criados para as webséries poderão, a meu ver, motivar o crescimento da indústria cinemática, por exemplo, ao nível de algumas produções televisivas. Isto porque diversos fatores, tais como o formato usado, o conceito inovador e a popularidade, imediata ou

tardia, criada, poderão gerar novos modos de narrativa em novos formatos de comunicação. De facto, os formatos websérie e televisivo partilham algumas semelhanças, como, por exemplo, a segmentação de conteúdos, através do formato episódico ou único, a regularidade temporal de transmissão e adaptação para géneros comuns (ação, documentário, ficção, etc.). Contudo, também existem diferenças entre eles, como, entre outros, os custos de produção de conteúdos, que poderão ser bem mais reduzidos no caso das webséries, o número de elementos na composição da equipa de trabalho, também, geralmente, mais reduzido nas webséries, o tempo de duração do episódio/projeto, o número de atores participantes e seus níveis de experiência (Redator Rock Content, 2022).

A divulgação das webséries criadas é difundida via internet, através de plataformas, oficiais ou não, de distribuição de conteúdos existentes, como é o caso do Youtube e do Twitch, ou, então, via websites específicos para produtores de conteúdo, como por exemplo a Rooster Teeth (entretanto extinta) e a Glitch Productions.

A medição de sucesso das webséries depende de vários fatores, incluindo a certeza da correta identificação do público-alvo pretendido e a aplicação de adequadas práticas de divulgação digital.

Nas palavras de João Paulo Hergesel, professor da Pontifícia Universidade Católica de Campinas, uma websérie é “*uma narrativa mediática produzida, prioritariamente, em linguagem audiovisual, de maneira serializada, cujos episódios ficam disponíveis para acesso nos espaços online...*” (Hergesel, 2018). Porém, múltiplos autores da pesquisa de Hergesel comprovam que o tema das webséries é tão maleável quanto os seus autores, e que não existem regras definidas para a produção deste tipo de projeto, embora existam diretrizes para a sua produção, como sejam número de episódios, duração de cada episódio, público-alvo, investimento narrativo, entre outras.

A internet e as redes sociais, como meio de divulgação de conteúdos e informação, têm vindo a ser, cada vez mais, abrangentes e usadas. Segundo um estudo de mercado, realizado a partir de relatórios financeiros de empresas desta área, assim como a partir de resultados de pesquisas ao consumidor e análises aos mercados globais, em abril de 2023, pelo website *Statista*, estima-se que o volume do mercado de vídeos distribuídos pela Internet, através de plataformas de streaming, atinja os 316 mil milhões de dólares americanos durante o ano de 2024, prevendo-se um aumento de cerca de 7 % deste valor até 2029 (Statista, 2023). Por conta das mudanças dinâmicas dos mercados, estas pesquisas são realizadas duas vezes por ano.

A divulgação e apresentação online de projetos audiovisuais está a tornar-se, aos poucos, numa área cada vez mais explorada, sendo a demonstração do estilo de destreza de um artista o que poderá gerar atração e popularidade, especialmente no ramo da animação. Um exemplo que pode ser mencionado são as animações em que, a partir de material já existente, em formato tradicional, animado ou outro, um coordenador reúne um leque variado de artistas e tenta recriar um projeto. Podem referir-se alguns casos deste tipo de vídeo experimental, encontrados no Youtube; por exemplo, *Freaky Fred Reanimated* (2019), uma reinterpretação de um episódio clássico da série animada *Courage the Cowardly Dog*, idealizado pelo youtuber Zeurel; e *Super Mario Bros. Z Episode 6 Reanimated* (2020), uma reinterpretação da animação flash animada pelo artista Mark Haynes, idealizado pelo youtuber SynchroProdigy. Este tipo de apresentações têm tendência a aglomerar um grande número de artistas, cada um com o seu estilo único, assim como popularizar cada participante envolvido.

O formato de websérie é a ideia proposta para o projeto de trabalho, no qual, após a conclusão da montagem e edição das filmagens, irá divulgar os vídeos através de uma conta online, anteriormente criada para o propósito.

2.3. Estudos de Caso

Foi realizada pesquisa teórica dos elementos apresentados anteriormente, e uma investigação, que se menciona de seguida, a partir de estudos de caso. Tais constituem a base estrutural deste trabalho, moldando a estrutura que se apresenta, e influenciando e justificando a escolha destes para o mesmo.

Os estudos de caso, estudados separadamente, e sem importância de uma ordem cronológica específica, apontados nesta pesquisa são:

- *Branca de Neve* (2000), filme português de João César Monteiro;
- *RWBY Chibi* (2016-2021), websérie da Rooster Teeth;
- *Ghosts Before Breakfast* (1927), filme experimental de Hans Richter;
- *The Senses Song*, um segmento do quadragésimo quarto episódio da série *Animaniacs* (1993).

2.3.1. Branca de Neve (2000)

Filme realizado pelo cineasta João César Monteiro e lançado a 10 de novembro, de 2000, *Branca de Neve* tem sido considerado um dos filmes mais polémicos e controversos alguma

vez produzido em Portugal.

Esta longa-metragem, categorizada como drama, conta uma história baseada na versão clássica de Branca de Neve (em alemão *Schneewittchen*), conto de fadas clássico originário da tradição oral alemã, compilado pelos Irmãos Grimm, e transportada para o papel por Robert Walser, escritor suíço de língua alemã, em 1901. Branca de Neve, ao acordar da maldição imposta pela Rainha, confronta esta, o Caçador e o Príncipe e comunica-lhe as suas angústias e perplexidades, chegando mesmo a desejar regressar para a paz e harmonia da floresta, onde vivem os amigos anões, e a compreender a linha fina de separação entre o amor e o ódio.

João César Monteiro é audaz no gesto contestatário usado, gerando polémica na abordagem cinematográfica deste tema. Conscientemente, recorre à completa falta de imagem, tendo exibido uma versão em que, durante grande parte da apresentação, o ecrã se apresenta negro, fazendo da sala de cinema uma sala verdadeiramente escura, o que convoca, literalmente, o espectador para um “quarto escuro”, onde há vozes de pessoas que lêem um texto e contam uma história (Oliveira & Cinemateca, 2022). Mais parece um projeto radiofónico (Oliveira & Cinemateca, 2022). Sem exibição na tela de atores, guarda-roupa, adereços, decorações e cenários, a obra de 75 minutos de duração fica a crédito da leitura dos textos feitos por leitores (Oliveira & Cinemateca, 2022). Porém, João César Monteiro procura, também, mostrar a beleza lógica entre a imagem e a audição. O “escuro” de Branca de Neve é de uma sensualidade extrema, é um “escuro” que acaricia o espectador, que o enleia Cinemateca 2022. Quando se acende a luz, dói; e é como se o espectador fosse “expulso” do filme, do “escuro” retemperador, assim como a Branca de Neve de Walser foi expulsa do “país dos anões” (Oliveira & Cinemateca, 2022).

Este estudo de caso culminou na apresentação de um estilo marcante, mas não inovador, de interpretação do cinema experimental, embora possível de ser tido como estranho por ser, quase, um media auditiva. O mesmo sucede no filme *Blue* (1993), de Derek Jarman, em que, na ausência de imagens, o diálogo apresentado acaba por acompanhar o espectador na história, sendo a imaginação do mesmo a via de visualização dos ambientes, personagens envolvidos, movimentos e ações.

Neste trabalho prático oferece-se uma técnica de cinema experimental que promove, no espectador, a criação de momentos propícios para colocação de questões, visões no vazio, surgimento de ideias que podem navegar livremente na sua mente, e que poderão ser interpretadas e compreendidas por si mesmo na sua solidão interior.

2.3.2. RWBY Chibi (2016-2021)

RWBY (que se lê Ruby), é uma série animada americana, criada por Monty Oum e produzida por Rooster Teeth Productions, uma companhia de elaboração de vídeos em Austin, Texas. Recentemente, em 2023, terminou a nona temporada de apresentação pública.

Koen Wooten, produtor e director americano, em associação com a Rooster Teeth Productions, criou, em 2016, a websérie RWBY Chibi, uma websérie de comédia animada americana. É um spin-off de RWBY, em que em cada episódio se divulgam cenas em que se exageram, geralmente para efeito cómico, aspetos dos personagens de RWBY, anunciada, preliminarmente, em 2016, num período de hiato entre as terceira e quarta temporadas da série original RWBY.

Recorrendo à equipa e vozes já empregues na série principal, como, por exemplo, de Lindsay Jones, Barbara Dunkelman, Miles Luna, Neath Oum, o formato “Chibi”, foi desenvolvido para um público jovem, em que o elenco animado era exibido em situações de cariz cómico, valendo-se de sketches variados, e se mostrava através de visuais mais compactos, arredondados e simples, e, também, na utilização de cores mais puras. Contrariamente, na série principal RWBY, originalmente criada por Mounity Oum, artista e director de animação americano, com ascendência cambojana, vietnamita, chinesa e japonesa, e categorizada como ação/drama/fantasia, a construção da trama foi feita sobre traços de drama e fantástico, com personagens de proporções mais detalhadas e mais humanas, em que se destacavam os elementos de combate e de história por detrás dum mundo imaginado pelo seu criador.

RWBY Chibi está repleta de histórias curtas de cariz cómico, ilustradas por cenas variadas, como sejam luta de almofadas ou elaboração de planos maquiavélicos no estilo dos desenhos animados *Looney Tunes/Tom & Jerry*, ou, mesmo, na quebra dos limites da quarta parede. As possibilidades foram imensas. Foi exibida durante três temporadas, tendo ganho novo destaque em 2021, ao regressar ao mercado como parte integrante de *Neon Konbini*, uma série antológica, composta de oito episódios, da Rooster Teeth Productions.

Este estudo de caso foi selecionado para este trabalho por fatores decisivos, como sejam, a simplicidade dos sketches e o formato de websérie. Na maioria dos sketches de RWBY Chibi, a história e a ação são fáceis de compreender, sendo esclarecidas, num curto espaço de tempo, e sendo possível detetar, em cada episódio, sketches independentes entre si embora, por vezes, se interligassem. Adicionalmente, este formato de websérie permite que, após a sua divulgação

nas redes sociais, e tendo em conta o fator de popularidade da série original RWBY, contribua para visualização por um leque mais amplo de espetadores.

A principal intenção deste trabalho é a apresentação de histórias e ações simples realizadas no dia-a-dia, não interligadas entre si, e que possam ser divulgadas num formato de websérie, passível de ser visualizado por um número considerável de espetadores.

2.3.3. **Ghosts Before Breakfast (1927)**

Ghosts Before Breakfast, ou, no seu título original *Vormittagsspuk*, é um filme experimental alemão realizado por Hans Richter, em 1927. A curta, de seis minutos, e de cariz cómica, abraça os ideais do Dadaísmo, um movimento europeu vanguardista do início do século XX, coincidente com a era da 1ª. Guerra Mundial, que remete para a falta de sentido lógico, racional e estético, através da ausência de narrativa coerente, da sociedade capitalista da altura, a partir da exploração dos meios visuais literários e sonoros e utilização de técnicas de montagem e edição para expressão do absurdo e irracional, assim como, manifestação contra a violência dos atos de guerra e com cariz político (Aidar, 2020) (Contribuidores da Wikipédia, 2024).

Nesta curta, a partir de cenas do quotidiano, observa-se a “brincadeira” do realizador com o vulgar. Ou seja, Hans Richter cede vida própria aos objetos inanimados, como relógios, chávenas, laços, pistolas, entre outros, e, estes, munidos de novos ânimos, expressam indignação e rebeldia gerando a anarquia e a quebra da normalidade expectável.

O elemento visual e consequente impacto do absurdo no espetador, são os valores pelos quais esta curta foi escolhida como estudo de caso. O tema proposto é o confronto com o bizarro. A cuidada montagem e edição deste filme experimental resultam de diversas técnicas e efeitos especiais aplicadas, como stop-motion, movimentos inversos, animações de recorte, repetição de ações, posicionamento de câmara, entre outros truques, para tentar cativar a audiência.

O objetivo deste projeto era a apresentação de atividades quotidianas com ênfase dos sentidos através da utilização de técnicas de filmagem, editadas em pós-produção. A ideia primária era a criação de uma única curta compilando sequências de comportamentos diários, cada um através de uma determinada técnica de filmagem, diferentes entre si. No entanto, e tendo em conta o método como o projeto passará a ser divulgado, a melhor solução encontrada foi a difusão de vídeos mais curtos, cada um com a exposição individual de determinado sentido através da utilização de múltiplas técnicas.

2.3.4. **The Senses Song (1993)**

Estreado em 18 de Novembro de 1993, *The Senses Song* compõe um dos múltiplos segmentos do quadragésimo quarto episódio da série *Animaniacs*, um dos grandes projetos de animação da Warner Bros nos anos 90, produzida em conjunto com a Amblin Entertainment, do realizador Steven Spielberg. A série, composta por um elenco de personagens únicas, interpretados, principalmente, por Rob Paulsen, Jess Harnell e Tress MacNeille, estava repleta de elementos humorísticos característicos da animação dos anos 30 e 40, em que a violência e a loucura se misturavam com um guião inteligente e várias referências da cultura popular da época.

A música de Sens Song, escrita por Randy Rogel, a partir de uma música do compositor Tom Lehrer, e dirigido por Greg Reyna, e cantada pelos irmãos Warner, remete para um único exemplo de cada um dos cinco sentidos. Porém, no decurso da música, é notada a referência a outros tipos de sentidos, como, por exemplo, de medo, de maravilha, de oportunidade, tornando esta, ao longo do tempo, mais bizarra e, consequentemente, mais isenta de sentido próprio.

No início deste trabalho, a ideia-base, proveniente de um antigo projeto que nunca chegou a sair do papel, era a exploração, em formato multimédia, do quotidiano de uma personagem humana que, no decorrer da atividade diária, ia perdendo, gradualmente, a noção dos seus cinco sentidos. Contudo, com o avançar deste estudo, a base acabou por evoluir para a identificação e, consequente, exploração e interpretação de toda uma pletora de sentidos, e possível sinestesia entre eles (Basbaum, 2012) tal como a canção dos irmãos Warner exemplifica.

2.3.5. **Contribuição de cada Estudo de Caso no Projeto Final**

A contribuição de cada estudo de caso mencionado é clara, ajudando e fornecendo elementos de criatividade e de guia de edição audiovisual na websérie que se pretende apresentar neste trabalho. Cada estudo de caso permite, também, orientar a estrutura narrativa e planeamento fotográfico e fílmico pretendidos.

De um modo sucinto, os principais contributos de cada estudo de caso, são:

- *Branca de Neve* – elaboração de uma ideia de episódio, através da representação do vazio, que conduz o espetador para a reflexão;
- *RWBY Chibi* – formato atual do projeto, através da websérie, assim como a idealização de demonstração de ações diárias;

- *Ghosts Before Breakfast* – exploração e aplicação de técnicas de edição e montagem, em formato digital, exploradas nos episódios.
- *The Senses Song* – introdução da ideia-chave do projeto e exploração de um conjunto de sentidos mais abrangentes que os sentidos primários comuns.

3. Desenvolvimento do Projeto

A proposta de produção audiovisual, apresentada de seguida, está dividida em três fases de idealização e construção:

- Pré-Produção, com notas de informação de criação do projeto,
- Produção, remetente ao processo fílmico realizado, e
- Pós-Produção, fase de retoque das filmagens já realizadas, por intermédio de programas e técnicas de produção específicos.

3.1. Pré-Produção

3.1.1. Notas Técnicas de Intenção

- **Nome do Projeto:** Senses
- **Tipo de Projeto:** Websérie Experimental
- **Metragem:** Episódico
- **Duração do Projeto:** 2 a 4 minutos, por episódio;
13 minutos 19 segundos de compilação
- **Número de Episódios:** 5 (+1 de compilação)
- **Formato de Gravação:** Digital
- **Cor:** RGB; Preto-e-Branco
- **Áudio:** Stereo; Mudo
- **Codec de Gravação:** H.264, High Quality, 1080p, 25fps

3.1.2. Log Line

Exibição de situações banais do quotidiano com ênfase no fator sensorial.

3.1.3. Ideias de Episódios

O objetivo principal do projeto final é a apresentação de um conjunto de ações diárias, cada uma envolvendo uma técnica de filmagem específica. A deliberação criativa, que suporta este projeto, conduziu à realização de uma coleção de 6 episódios, sendo o último uma compilação de toda a websérie.

Algumas das ideias planificadas são expostas como se segue:

- O despertar e a ingestão de um pequeno-almoço, sob um plano subjetivo e bruto, com o apoio de um elemento virtual;

- Criação, no computador, de um trabalho de vídeo em harmonia com o ritmo de uma música, com uso de repetição de movimentos em planos estáticos médios, de detalhe e close-up;
- Representação do vazio, sem uso de planos nem exibições de cor e som, tendo como destaque a reflexão e desejo do sujeito no meio da escuridão;
- Reflexão da mente humana, com recurso a clones, manifestando-se em atividades diferentes, num mesmo meio, e em plano geral;
- Uma viagem até à praia, em movimento inverso, com remoção de tonalidade.

3.2. Produção

Os diversos materiais de apoio empregues na concretização deste projeto foram:

→Filmagem

Câmara Sony PXW-Z150

Telemóvel HUAWEI P smart FIG-LX1

→Áudio

Microfone Trust GXT 232 Mantis

Gravador Zoom H1N

→Programas de Informática

Adobe Premiere – Edição e montagem

Audacity – Edição e melhoramento do áudio

VRoid Studio – Criação de avatar digital

VSeeFace – Apoio à movimentação de avatar digital, através da webcam Trust Exis

Foram realizadas duas sessões de filmagens, entre os dias 16 e 20 de maio e 6 e 11 de junho de 2024.

3.3. Pós-Produção

A elaboração da websérie foi estruturalmente organizada e orientada com base num plano de tarefas concebido. O primeiro passo dado foi a criação de um ficheiro, em Excel, referente ao registo do conteúdo atribuído a cada episódio, com indicação do número de cenas, identificação das personagens envolvidas, local de filmagens, sistema de iluminação,

equipamentos a serem utilizados, planos de montagem das câmaras e ação ocorrida nas respectivas cenas, e cuja informação beneficiou a montagem dos episódios.

A recolha de filmagens foi, posteriormente, analisada e submetida a processo de montagem e edição, resultando nos argumentos de cada episódio, cada um estruturado em quatro fragmentos:

- Sequência de Intro
- Texto de Introdução
- Montagem Fílmica
- Texto de Créditos

A montagem e edição de cada capítulo foi realizada através do programa Adobe Premiere, na sua versão mais recente (versão Pro 2023). Os textos de introdução e de créditos foram escritos utilizando a fonte **Courier New Regular & Bold**. A sequência de Intro, que tem duração de 5 segundos, foi realizada em duas partes, envolvendo o movimento do logótipo da MHK Studios, criada em 2021, e o respetivo nome. O logótipo passou pelos efeitos de transformação de imagem para 3D (Effect -> Video Effect -> Perspective -> Basic 3D), o que permitiu a realização de um efeito rotativo, fazendo 8 rotações em 2 segundos. Os textos que completam o nome da marca são, de seguida, deslocados para as suas posições, juntamente com o logótipo, com 5 centésimos de diferença.

O tema principal de *Senses* é a percepção da utilização dos sentidos no contexto diário sob a forma de um projeto audiovisual de entretenimento sem guião. O tema-base surgiu, no início, a partir de um outro projeto, descontinuado por dificuldades técnicas e complexidade de idealização, e em que se tentava explorar a perda dos cinco sentidos humanos ao longo de um dia. Com o decorrer do tempo, essa ideia acabou por evoluir, resultando numa gama de outros sentidos distantes do “grupo principal” e que, quando combinados com o raciocínio e pensamento humano, tornam o Homem num ser vivo complexo. “*Cinema e antropologia partem ou prestam particular atenção ao detalhe a partir do qual e com o qual se constrói o argumento ou a narrativa.*” (Ribeiro, 2016).

Os capítulos, detalhados a seguir, aludem à exploração dos sentidos. Salienta-se, em cada episódio, um determinado sentido, e justifica-se essa escolha através dos argumentos apontados e enquadramento na história. Adicionalmente, são referidas as diversas técnicas de edição empregues em cada episódio.

3.3.1. Episódio 1: “Manhã”

Este episódio tem como objetivo a projeção de uma dependência inédita da aplicação do digital na vida humana diária através de um exemplo simples: a tomada de consciência da fuga de autonomia para decisões próprias. A maneira encontrada para melhor demonstrar esta perda foi através da criação de um elemento virtual que acompanha cada movimento, comentando e orientando as ações do personagem humano, muitas vezes sem este ter a percepção do acontecimento.

Esta personagem virtual não é apenas um assistente, mas sim uma presença constante, que se insinua nas pequenas decisões diárias, utilizando frases subtis, como a indicação das horas e do estado do tempo, assim como alguns avisos e comentários em relação às ações irregulares por parte do seu “mestre”. Ela molda o comportamento do utilizador ao fornecer sugestões de tarefas, lembretes e, até mesmo, elogios. Este avatar digital acaba por se tornar numa espécie de consciência artificial que guia as rotinas humanas com base em padrões pré-programados.

Os sentidos mais proeminentemente utilizados num projeto audiovisual são a audição, neste caso captada através das instruções da personagem virtual, e a visão, aqui interpretada pelas ações do quotidiano num contexto subjetivo, onde se observa a vida pelos olhos do ator. A narrativa segue um ritmo em que a personagem virtual toma as decisões em nome do “mestre”, de forma tão subtil que, ao longo do tempo, o próprio utilizador já não se questiona sobre quem está realmente no controlo.

O tom impessoal das instruções e lembretes contrasta com a realidade do “mestre” que, sem se aperceber, começa a estar sujeito às decisões da máquina. Pequenos comportamentos irregulares ou “desvios” são prontamente corrigidos pela assistente, que intervém com sugestões, criando uma rotina automatizada onde o livre-arbítrio gradualmente se torna menos evidente.

A personagem virtual torna-se, assim, numa metáfora da influência ascendente das tecnologias na vida quotidiana. Com o passar do tempo, esta interação rotineira e impercetível pode levar à perda da identidade pessoal, uma vez que as ações diárias passam a ser guiadas por algoritmos. Ao se aceitar as sugestões do avatar, de maneira passiva, tanto o ator como o espetador tornam-se em indivíduos que executam tarefas pré-programadas, sem espaço para se questionarem ou criarem alternativas, com possibilidade de aniquilação involuntário do “eu”.

Este episódio realça o papel da assistente virtual e aprofunda a ideia da dependência tecnológica. O avatar não só auxilia como também molda o comportamento da personagem humana, gerando reflexões sobre o impacto na autonomia e identidade.

O avatar virtual foi criado com recorrência ao programa VRoid Studio, um software de origem japonesa, apetrechado de acessórios, modelos e opções que permitem a criação de uma qualquer personagem. Numa abordagem de tentativa e erro, foi possível criar uma personagem, batizada de Meimi. De apontar que, a Meimi é, desde 2023, o terceiro avatar virtual criado pelo autor.

O desafio seguinte foi munir o avatar de movimento, habilidade alcançada com uma webcam, o uso do software VSeeFace, especializado na captação de movimentos simples, e o programa OBS Studio, crucial para a gravação do programa de computador.

A coleção das gravações de Meimi foram repartidas em dois grupos: as gravações nas quais a personagem se encontra no centro da imagem, e as gravações “de canto”, em que a personagem passa pelos efeitos de Color Mask, adição de Noise e redução de opacidade, para se tentar integrar com as imagens. Os registos de áudio sofreram efeito de Flanger, Pitch Shifter e Analog Delay, para conseguir integrar o efeito de digital/robótico no avatar, em todas as gravações.

As filmagens de fundo foram submetidas a efeito de Posterização Temporal, para criação de sensação de atraso de velocidade, com redução 12 fps. Todas as gravações foram sujeitas a ligeiras correções de cores através do efeito de Cor de Lumetri, e, numa tentativa de melhorar a qualidade, foram adicionadas de efeitos de Estabilização de Distorções (reduzindo a suavidade até 1%), Brilho & Contraste e Nitidez.

3.3.2. Episódio 2: “Trabalho”

Este episódio incide sobre a criação de um pequeno excerto sobre o desenvolvimento de uma, qualquer, obra audiovisual. O espetador acompanha o desenvolvimento da mesma num ambiente digital, em que o protagonista, por trabalhar demasiadas horas ao computador, começa a perder a noção do tempo.

As filmagens foram divididas em dois grupos principais: as que capturam o ambiente de trabalho do protagonista em volta do computador, e as filmagens de arquivo, retiradas de sites especializados, como o Pixabay e o Mixkit, que complementam visualmente o estado mental da personagem. Para além disso, as imagens de arquivo servem como uma extensão dos pensamentos do ator, mostrando atividades aleatórias em contraste com o foco repetitivo do trabalho, oferecendo pistas sobre o desgaste mental.

O episódio foi realizado num contexto fílmico de plano de montagem, em que se observa o ator na realização de um projeto no computador. Com uma câmara a registar as ações da

personagem, num plano detalhado, esta começa a realizar uma sequência de movimentos, desde a introdução de caracteres no teclado até os movimentos oculares, que percorrem as múltiplas janelas de atividade no monitor. O sentido de automatização e repetição tomam conta da narrativa.

A repetição de gestos, como o digitar incessante e o movimento rápido dos olhos, destaca a alienação da personagem em relação ao tempo e ao espaço circundante. Enquanto o protagonista se envolve profundamente no projeto, o corpo do mesmo assume uma memória muscular e os seus gestos tornam-se automáticos. É como se a personagem fosse, simplesmente, mais uma peça na grande engrenagem digital.

Duas reflexões de interesse podem surgir na interpretação deste episódio. Por um lado, a repetição de movimentos e a dependência das ferramentas digitais podem sugerir a perda de individualidade, uma metáfora exemplificada no episódio anterior, sobre a carência de identidade pessoal perante a máquina e a rotina digital. Porém. Este segundo episódio contém, no final, um elemento positivo, representado pelo movimento labial de satisfação do protagonista ao ter alcançado o objetivo do projeto, simbolizando a conquista pessoal e o prazer de um trabalho bem-sucedido, mesmo que, para isso, tenha sido sujeito a muitas horas de repetição.

O elemento principal deste episódio é o contraste entre a alienação e a satisfação pessoais. A montagem em causa permite criar uma experiência imersiva para o espetador em que a tensão entre o automatismo e a realização pessoal é equilibrada.

Além da correção de cores, e de modo a representar o efeito de repetição, foi aninhado e duplicado, diversas vezes, um grupo de filmagens, tendo, ao longo do projeto, estado sujeito ao efeito de Eco e aumento do número de repetições da filmagem.

Algumas das filmagens de arquivo foram editadas segundo a lista ordenada de efeitos experimentados:

- Um efeito de simulação de gif;
- Aumento do número de fps, em junção com a criação de um desfoque de RGB;
- Efeito de Eco;
- Ligeiro aumento de tamanho, juntamente com o efeito de Find Edges invertido;
- Clonagem de personagem no ecrã, através da duplicação de filmagens em junção com o efeito Cortar;

- Efeito de Desenho, através do uso de Find Edges, com o Blend Mode Luminosidade e modificação de cores através de Cores de Lumetri;
- Focagem e acompanhamento do objeto de destaque básico, através de um aumento de tamanho e uso de keyframes na seção de Posição;
- Multiplicação de filmagem através do efeito Réplica;
- Modificação e correção de cores, através de Cores de Lumetri.

No final do episódio, e de modo a realçar o resultado, através dos óculos do protagonista, a filmagem sofre uma redução da sua opacidade até 10 %, associado de um valor elevado de desfoque em Gaussian Blur, e, principalmente, pela adição de duas máscaras de opacidade elípticas em volta das lentes.

3.3.3. Episódio 3: “Vazio”

Neste episódio, com duração de três minutos, o espetador encara somente a escuridão, ou seja, mira o vazio, sem a presença de estímulos na tela. O espetador é incentivado a refletir de um modo profundo e imersivo sobre si próprio.

O vazio pode ser encarado como se de uma espada de dois gumes se tratasse. Por um lado, na sua interpretação mais sombria, não existem sensações a serem apreciadas – não há nada para ser visto, ouvido, tocado, cheirado ou degustado; uma impressão sufocante de nulidade. Por outro lado, e num contexto irónico, o vazio revela-se como uma tela branca, permitindo a cada espetador a liberdade, ilimitada, de projeção das suas criações imaginárias.

O vazio, na sua forma mais pura, tende a estimular a criação. E esta é a mensagem que se pretende passar neste episódio. É oferecido, ao espetador, a oportunidade de preenchimento deste espaço do modo que desejar assim como a emoção da possibilidade de controlo de ações. Deseja o leitor criar múltiplas ondas sonoras que preencham esse silêncio? Ou preferirá ele iluminar e colorir a escuridão? Será capaz de criar uma história? Ou se tentará a organizar os seus pensamentos e ideias? Como irá ele lidar com o vazio? Será o silêncio uma fonte de inquietude, ou, pelo contrário, de paz? Tornar-se-á a escuridão uma prisão ou, ao invés, uma oportunidade para novas criações?

O episódio entrega o controlo total ao espetador. *“Vigora uma sensação distorcida de controle e consciência na medida que nos projetamos nas mídias.”* (Filho 2022).

A decisão é do observador.

3.3.4. Episódio 4: “Mindscape”

A apresentação deste episódio propõe a imersão na mente do protagonista, representando visualmente as múltiplas atividades e pensamentos que coexistem dentro da sua cabeça.

A mente humana, especialmente sob o olhar audiovisual, pode ser interpretada de inúmeras maneiras, não apontando limites. É um campo fértil para a criatividade e imaginação dos cineastas, podendo ser manifestado de variadíssimos modos, como sejam corredores intermináveis adornados com quadros-memória, extensas planícies onde todos os pensamentos se encontram aglomerados e desorganizados, ou, até, pequenos cubículos organizados conforme a sua importância. A forma como cada autor representa o contexto da mente é maleável.

Neste caso em particular, a viagem até à mente do protagonista orienta o espectador para um espaço mental compacto e agitado, onde várias atividades ocorrem em simultâneo. As sensações, constantes, de mobilidade e de atividade mentais são palpáveis, transmitindo a ideia de que os pensamentos e memórias estão sempre em movimento, muitas vezes colidindo entre si e misturando-se. A desorganização prevalece, criando um ambiente em que pensamentos coerentes e aleatórios convivem e se cruzam, reforçando a complexidade e a natureza imprevisível da mente.

Este episódio expõe a mente do protagonista como se tratando de um caos criativo, em que a sobrecarga de informações e emoções geram uma corrente constante de movimento. Simultaneamente, esta desordem mental pode ser interpretada como uma parte essencial da experiência humana, ou seja, como um espelho da luta interna na organização do caos e encontro da clareza final para tomada de decisões.

A jornada pela mente não é absoluta, e, neste episódio, tal apresenta-se como um exemplo, uma interpretação, que pode variar de pessoa para pessoa. Cada mente é única. O espaço mental humano de um pode ser radicalmente diferente, comparativamente, de outro.

A primeira e última filmagens foram bastante simples, e concernem o movimento de viagem até ao interior mental do protagonista, através da manipulação básica de escala e posicionamento das filmagens, juntamente com a redução de opacidade.

O verdadeiro destaque provém das filmagens “da mente”. A criação de clones do sujeito foi conseguida através de sessões de filmagens mais longas e estabelecimento das mesmas condições de enquadramento, com realização, pelo sujeito, de cinco ações diferentes (ex: muda de roupa, trabalho no computador, etc.). Por limitação do espaço fechado e posicionamento da

câmara, foi, apenas, possível colocar dois clones em atividades diferentes de cada vez. Foi, portanto, necessário criar três grupos de filmagens, dois deles, por motivos de adaptação entre si, compostos por dois vídeos, aninhados, que sofreram efeito de Corte seguido de efeito básico de Difusão.

Todas as filmagens “da mente” passaram por uma leve correção de cores, através do efeito de Cor de Lumetri e um ligeiro aumento da nitidez.

3.3.5. Episódio 5: “Passado”

O protagonista revisita, neste episódio, as suas próprias decisões. Tal é conseguido através de um efeito de rebobinagem no tempo, concentrando momentos-chave da sua trajetória e oferecendo, ao espetador, uma breve sensação de nostalgia, através da exibição da ação, praticada recentemente, e acompanhada da reflexão sobre as decisões tomadas desenvolvida.

A mente do protagonista está envolta em pensamentos aleatórios enquanto observa o horizonte, sendo o único desejo que o consome a vontade de voltar para trás no tempo e reconsiderar as suas escolhas. A questão “*E se tivesse escolhido outra vontade?*” ecoa, incessantemente, ao longo da narrativa enquanto revisita os momentos-chave.

A ânsia de retrocesso no tempo é acompanhada por uma mistura de emoções no decurso do episódio com recurso a humor subtil no reconhecimento dos erros cometidos, nos momentos triviais, na nostalgia de escolhas realizadas e, acima de tudo, no desejo de mudança do curso dos acontecimentos. O efeito de rebobinagem visível é, não só, uma viagem física mas, também, uma exploração mental das diferentes possibilidades que poderiam ter ocorrido.

As filmagens durante o efeito de rebobinagem têm como objetivo expor as atividades realizadas pelo protagonista e insinuar aquilo que poderia estar a pensar em cada um desses momentos. As memórias aparecem como fragmentos visuais distorcidos dando a sensação de que o futuro se encontra em constante mudança e de que o tempo não é linear. O efeito visual permite, ao espetador, a convicção de que, ao voltar para trás, é possível explorar não só o passado, mas também idealizar, caso outras opções tivessem sido definidas, o que poderia ter sido o futuro.

Durante a revisitação das escolhas, o espetador apercebe-se do conflito interno do protagonista, e das várias questões passíveis de serem formuladas: “*E se...?*”, “*Porque é que escolhi...?*”, “*O que teria acontecido se...?*”. E tais reflexões reforçam o dilema emocional do olhar para trás e do desejo de querer mudar o passado, nunca tendo a certeza de que essas mudanças poderiam trazer melhores resultados.

A atmosfera visual, em destaque e com o objetivo de criação da sensação de nostalgia, recorre ao uso de tons acinzentados e à iluminação suave.

As primeiras imagens do episódio sugerem uma ligação com o episódio precedente, onde é possível imaginar o caos dentro da cabeça do protagonista e as suas incertezas, o leque de caminhos que poderiam ter sido tomados, e o desejo de mudança das coisas. A questão “*E se...?*” é a mais se retém na mente do protagonista e que, por cada decisão tomada, abre uma nova rota imaginária, sugerindo novas decisões e novos destinos que este poderia ter vivido. Contudo, e por mais que deseje voltar no tempo, o presente é o único momento no qual existe a sensação de controlo.

O desfecho do episódio é incerto, deixando o espetador com uma necessidade de reflexão. O protagonista, embora não encontre respostas definitivas sobre as suas decisões, aceita, silenciosamente, que o passado, com todos os seus arrependimentos, já está feito, e cabe-lhe, apenas, viver no presente.

A primeira filmagem, e de modo a destacar o protagonista, passou por um ligeiro ajuste de alinhamento, através de ajustes de rotação e de escala de filmagem, seguido de aumento de tamanho e reposicionamento.

As filmagens seguintes sofreram subseqüente conjunto de efeitos:

- Aumento de velocidade em 150 %, juntamente com efeito de inversão da filmagem;
- Duplicação das filmagens, com cada par a passar por um dado conjunto de efeitos:
 - Primeiro grupo – efeitos de redução do número de fps para metade, juntamente com redução da tonalidade das imagens em 15 %;
 - Segundo grupo – efeitos permanência do valor de tonalidade a 100 %, com valor baixo de desfoque, em Gaussian Blur.
- Adição de camada de ajuste, com efeito de Noise de 15 %, e camada negra por cima, com criação de uma máscara de opacidade elíptica invertida, com os eixos nos extremos da sequência, e valor de difusão em 500,0;
- Uso de pequena máscara, para evitar a identificação do automóvel utilizado nas filmagens, dentro de uma camada de ajuste adicionada de efeito de desfoque; a máscara acompanhou o movimento do automóvel.

O efeito Find Edges, configurado, apenas, durante os cinco frames das primeiras e últimas filmagens, foi utilizado para criar um efeito de início e término de rebobinagem.

Na última filmagem do episódio, e de modo a realçar o brilho do exterior, em comparação ao escuro da divisão, foram adicionados os efeitos de Luma Key (brilho exterior) e de desfoque direcional, podendo rodar o desfoque da luz produzida pelo Luma Key.

3.3.6. Resultado e Exportação

O resultado final abarca a criação de um conjunto de episódios que, quando reunidos, formam a websérie “Senses”.

O passo seguinte é a divulgação da obra. Os episódios foram difundidos através da conta/canal [MHK Studios](#), na plataforma Youtube, selecionada pela sua popularidade.

A compilação é o único vídeo disponível para o público geral.

Os episódios, singulares, são categorizados como “não listados”, estando os seus links disponíveis, inicialmente e por um período de quatro a seis meses, para um grupo restrito, da escolha do autor. Após este prazo, o acesso aos episódios fica disponível para o público geral.

4. Plano de Trabalho/Atividades

O esboço de preparação da realização deste projeto foi antecedido de uma planificação de atividades com duração de um ano letivo (2023/2024). Foram empregues diagramas de Gantt, com quadros de atividades sujeitos a constantes alterações no decorrer do desenvolvimento do trabalho. Os diagramas suportaram a organização de todos os aspetos de abordagem do projeto, e, permitiram momentos para elaboração dos episódios, experimentação de estilos e efeitos, resumos e atualizações do documento e, por fim, finalização e submissão da obra (ver Anexo – Mestrado – Diagramas de Gantt (Excel online)).

5. Considerações Finais

O leque de temas a poder explorar neste tipo de trabalhos é imenso. Tal causa, de algum modo, angústia e dificuldades de concretização, podendo mesmo obrigar a dilatação dos prazos estabelecidos. Porém, ao mesmo tempo, permite a descoberta de novos horizontes e possibilidades de criação de novos conteúdos, desde que o esforço e dedicação para aprofundar conhecimentos e planear atempadamente sejam canalizados para objetivos concretos. O discernimento do que se pretende abordar, a seleção dos métodos e a utilização das ferramentas disponíveis, o constante apoio e orientação dos professores, são, pois, essenciais para a concretização do trabalho e sucesso do aluno.

Este projeto tinha como objetivo principal a investigação e aplicação de práticas experimentais na produção audiovisual contemporânea, com foco nas webséries, e a consolidação de informação sobre a divulgação de conteúdos online, a análise e reflexão sobre a experiência de realização, com base nas teorias do Cinema Experimental e seus principais expoentes.

O início deste estudo, uma fase de indecisões várias mas acompanhada da vontade de realização de obra associada com multimédia, conduziu à recuperação e aproveitamento de um projeto abandonado, realizado na cadeira de Pré-Produção e Produção de Conteúdos Audiovisuais, em 2021, e em que se refere a perda gradual dos sentidos humanos ao longo de um dia.

Tendo como objetivo primário a elaboração de um único vídeo, e partindo do tema os cinco sentidos humanos como base, foi possível evoluir para a exploração individual de cada um, e de outros, sentidos. Esperava-se criar um único registo audiovisual com duração entre 12 a 15 minutos. Porém, o plano final, mantendo o tema base, acabou por resultar num conjunto de curtos vídeos (episódios), com tempo limite de até cinco minutos cada, explorar técnicas de filmagem, e trabalhar o conceito de websérie. O esforço e dedicação empregues culminaram na apresentação pública de obra, Senses, através de plataformas de divulgação de conteúdo digital.

6. Referências

- A very short history of cinema. (2020, June 18). National Science and Media Museum. Retrieved July 11, 2022, from <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objectsand-stories/very-short-history-of-cinema>
- Abel, R. (2020). French Film Theory and Criticism, Volume 1: A History/Anthology, 1907–1939. Volume 1: 1907–1929. Princeton University Press.
- Aidar, L. (2020, September 8). Dadaísmo: origem, características, obras e artistas. Toda Matéria. Retrieved December 27, 2024, from <https://www.todamateria.com.br/dadaismo/>
- Basbaum, S. (2012). Sinestesia e Percepção Digital. TECCOGS, 6, 245–266. Retrieved December 27, 2024, from <https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52891/34703>
- Bose, S. D. (2023, February 24). ‘Ghosts Before Breakfast’: the German dadaist film burned by the Nazis. Far Out Magazine. Retrieved July 3, 2024, from <https://faroutmagazine.co.uk/ghosts-before-breakfast-burned-nazis/>
- Branco, S. D., & AbrilAbril. (2022, December 6). «O Homem da Câmara de Filmar»: Um Olhar Visionário. AbrilAbril. Retrieved December 27, 2024, from <https://www.abrilabril.pt/cultura/o-homem-da-camara-de-filmar-um-olhar-visionario>
- Burnside, K. (2017). 5 Cinematic Techniques that Define Modern Filmmaking. Geeks. Retrieved July 26, 2022, from <https://vocal.media/geeks/5-cinematic-techniques-that-define-modern-filmmaking>
- Content, R. R. (2022). Como fazer uma websérie: confira aqui tudo que é preciso. Rock Content - BR. <https://rockcontent.com/br/blog/como-fazer-uma-webserie/>
- Contextos, A. &. (2021, July 7). Ghosts Before Breakfast De Hans Richter– Artes & Contextos. Artes & Contextos. Retrieved January 23, 2024, from <https://artesecontextos.pt/2020/10/ghosts-before-breakfast-de-hans-richter/>
- Contribuidores da Wikipédia. (2024). Dadaísmo. Retrieved December 27, 2024, from <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dada%C3%ADsmo>
- De Portugal, R. E. T. (n.d.). BRANCA DE NEVE - Filmes - Drama - RTP. Retrieved January 17, 2024, from <https://www.rtp.pt/programa/tv/p13898>
- Filho, W. O. S., Fernandes, M. L. A., Glória, A. L. D., Malta, F. (2022). Experimental cinema and media ecology: Approaches and extensions: Cinema experimental e ecologia das mídias: Aproximações e extensões. AVANCA|Cinema, 13, 143-149. Retrieved December 27, 2024, from <https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/378/740>

- Hergesel, J. P. (2018, December 22). A websérie: um mapeamento bibliográfico acerca desse formato narrativo. *Revista Mediação*. Volume 20, Nº 27. Retrieved November 16, 2023, from <http://revista.fumec.br/index.php/mediacao/article/view/6465>
- History of Movies – History of Cinema and the First Movie. (n.d.). History of Film. Retrieved July 11, 2022, from <http://www.historyoffilm.net/movie-eras/history-of-cinema/>
- Kench, S. (2021, July 25). What is Experimental Film — History, Examples & Movements. StudioBinder. Retrieved January 12, 2024, from <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-experimental-film-definition/>
- Kinsey, T. (2003). Let us Never Speak of It?, on Edward S. Small Direct Theory: Experimental Film/Video as Major Genre. *Film-Philosophy*, 7(7). <https://doi.org/10.3366/film.2003.0051>
- Leigh Sharman, R. (2020). Moving Pictures: An Introduction to Cinema. <https://uark.pressbooks.pub/movingpictures/>
- Lumière Cinématographe | Science Museum Group Collection. (n.d.). Science Museum Group. Retrieved July 22, 2022, from <https://collection.sciencemuseumgroup.org.uk/objects/co8090140>
- Moine, R., Radner, H., & Fox, A. (2010). *Cinema Genre* (1st ed.). Wiley-Blackwell. <https://vdoc.pub/documents/cinema-genre-51finfp012k0>
- Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema II – Géneros Cinematográficos* (2010th ed.). ARS. http://www.labcom.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf
- Oliveira, L. M. (2022, August 9). BRANCA DE NEVE / 2000. Cinemateca Portuguesa - Museu Do Cinema. Retrieved December 27, 2024, from https://www.cinemateca.pt/CinematecaSite/media/Documentos/2022-08-09_BRANCA-DE-NEVE.pdf
- Rees, A. L. (1999). *A History of Experimental Film and Video: From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice*. BFI Publishing. https://monoskop.org/images/1/1c/Rees_AL_A_History_of_Experimental_Film_and_Video_1999.pdf
- Ribeiro, J. S. (2017). ANTROPOLOGIA E CINEMA: metodologias sensoriais de uma pesquisa interdisciplinar. *Revista Interdisciplinar Em Cultura E Sociedade*, 189–221. Retrieved December 27, 2024, from <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/ricultsociedade/article/view/6270>
- S, L. (2016, May 12). Thoughts on: “Ghosts Before Breakfast” (1928). *Silent-ology*. Retrieved July 3, 2024, from <https://silentology.wordpress.com/2016/05/11/thoughts-on-ghosts-before-breakfast-1928/>

- Statista. (n.d.). OTT Video - Worldwide | Statista Market Forecast. Retrieved January 9, 2024, from <https://www.statista.com/outlook/amo/media/tv-video/ott-video/worldwide>
- Wiki, C. T. A. (n.d.). Episode 44: Useless Facts/The Senses Song/The World Can Wait/Kiki's Kitten. Animaniacs Wiki. Retrieved September 10, 2024, from [https://animaniacs.fandom.com/wiki/Episode_44: Useless Facts/The Senses Song/The World Can Wait/Kiki%27s Kitten](https://animaniacs.fandom.com/wiki/Episode_44:_Useless_Facts/The_Senses_Song/The_World_Can_Wait/Kiki%27s_Kitten)
- Wiki, C. T. R. (n.d.). RWBY Chibi. RWBY Wiki. Retrieved December 8, 2023, from https://rwby.fandom.com/wiki/RWBY_Chibi

7. Filmografia

- Branca de Neve (2000) ★ 4.9 | Drama. (2000, September 4). IMDb. Retrieved November 15, 2023, from https://www.imdb.com/title/tt0267155/?ref=fn_al_tt_2
- CineFix - IGN Movies and TV. (2020, August 26). Experimental Film is More Mainstream Than You Think [Video]. YouTube. Retrieved January 12, 2024, from <https://www.youtube.com/watch?v=Ew79z6GxJ30>
- Counterpoise1. (2009, November 16). Ghosts before breakfast [Video]. YouTube. Retrieved January 23, 2024, from <https://www.youtube.com/watch?v=R1RtfQDPkrE>
- De Portugal Rtp, R. E. T. (2020, January 8). BRANCA DE NEVE de João César Monteiro. Rtpmemoriartpmemoria. Retrieved January 17, 2024, from https://www.rtp.pt/rtpmemoria/animatographo/branca-de-neve-de-joao-cesar-monteiro_992
- Ghosts Before Breakfast (Short 1928) ★ 7.1 | Short. (1928, July 14). IMDb. Retrieved January 23, 2024, from <https://www.imdb.com/title/tt0123318/>
- Giov S.A. (2024, July 5). Blue (1993) - Derek Jarman [Video]. YouTube. Retrieved December 27, 2024, from <https://www.youtube.com/watch?v=glOi34FbCBk>
- Rooster Teeth. (2016, May 14). RWBY Chibi, Episode 1 - Ruby Makes Cookies | Rooster Teeth [Video]. YouTube. Retrieved May 15, 2024, from <https://www.youtube.com/watch?v=WD-Yf-tbXOs>
- kubricklynch - Film History. (2019, December 17). A Beginner's Guide to experimental cinema [Video]. YouTube. Retrieved November 15, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=Ti7-IjgOn0A>
- MocomiKids. (2013, March 4). History of Movies in 3 Minutes | Fun Facts and History for Kids | Educational Videos by Mocomi [Video]. YouTube. Retrieved July 28, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=rrJPICybdj8>
- Portuguese Film Archive. (2020, November 2). Branca de Neve (2000) [HQ] [Video]. YouTube. Retrieved November 22, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=qoXFggARbyY>
- San Isidro Cine Club. (2017, April 22). cine experimental / Koyaanisqatsi / (1982) [Video]. YouTube. Retrieved November 15, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=v6-K-arVl-U>

- Synchro • マイストロー. (2020, December 12). Super Mario Bros. z episode 6 Reanimated [Video]. YouTube. Retrieved January 23, 2024, from <https://www.youtube.com/watch?v=gHcGj30SYz4>
- VANO. (2010, September 13). Animaniacs - The Senses Song [Video]. YouTube. Retrieved September 10, 2024, from <https://www.youtube.com/watch?v=SKnnF5qA31I>
- Zeurel. (2019, October 17). Freaky Fred reanimated! [Video]. YouTube. Retrieved January 23, 2024, from <https://www.youtube.com/watch?v=-wx8Qo9l2yY>

8. Ficha Técnica do Trabalho

- **Título**

- Senses
 - Episódio 1 - Manhã
 - Episódio 2 - Trabalho
 - Episódio 3 - Vazio
 - Episódio 4 - Mindscape
 - Episódio 5 - Passado

- **Uma Curta da**

- MHK Studios

- **Direção, Produção, Edição & Argumento**

- Afonso “Miles HK” Carvalho

- **Com a Voz de**

- Meimi

- **Narração e Participação**

- Afonso “Miles HK” Carvalho

- **Música**

- Track Tribe – Greaser (Episódio 2)
- KNO2984 – Summer Nights (Episódio 5)

- **Orientação**

- Anna Clara da Silva Petracca

- **Uma Curta no âmbito de**

- Projeto de Produção Multimédia – Universidade da Maia - UMAIA

- **Agradecimentos Especiais**

- Prof. Pedro Filipe Cruz Pinto
- Prof. Ana Maria da Assunção Carvalho
- Prof. Anna Clara da Silva Petracca
- Maria Constança Leite de Freitas Fernandes (1930-2024)

- **Realização**

- Afonso “Miles HK” Carvalho

9. Anexos

- Websérie Senses (links de Youtube)
 - Episódio 1: https://www.youtube.com/watch?v=wiMsOH-E_EM
 - Episódio 2: <https://www.youtube.com/watch?v=O1qYcSIQNM0>
 - Episódio 3: <https://www.youtube.com/watch?v=VVJGTYKMtqs>
 - Episódio 4: <https://www.youtube.com/watch?v=qnUqyPX1jec>
 - Episódio 5: <https://www.youtube.com/watch?v=0qaBHUTaPIY>
 - Compilação: <https://www.youtube.com/watch?v=H2ApUPu1mL8>
- Mestrado – Diagramas de Gantt (Excel online)
 - <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KnysHvjoczCpkEnWst9V0Fsz4idYiwS5y5Gmtk1EDv8/edit?usp=sharing>
- Mestrado – Episódios (Excel online)
 - https://docs.google.com/spreadsheets/d/1R9rWnpff0tl0_4iIDFFVUIXY5Jjheqbt85rdh0A8EjA/edit?usp=sharing