



**Fundação Educacional do Município de Assis**  
**Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis - IMESA**

**GABRIEL LEME CAMOLEZE**

**IMPACTO DA PÓS-PRODUÇÃO EM EDIÇÃO AUDIOVISUAL:  
ANÁLISE DAS TECNOLOGIAS EMPREGADAS NO SERIADO LOST.**

**Assis – SP**

**2010**



**Fundação Educacional do Município de Assis**  
**Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis - IMESA**

**GABRIEL LEME CAMOLEZE**

**IMPACTO DA PÓS-PRODUÇÃO EM EDIÇÃO AUDIOVISUAL:  
ANÁLISE DAS TECNOLOGIAS EMPREGADAS NO SERIADO LOST.**

Trabalho apresentado ao curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda, do Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA/FEMA, como requisito parcial à obtenção do Certificado de Conclusão de Curso.

Orientado: Gabriel Leme Camoleze  
Orientadora: Ma. Renata Patrícia Corrêa Coutinho

**Assis – SP**

2010

## FICHA CATALOGRÁFICA

CAMOLEZE, Gabriel Leme

Impacto da Pós-Produção em Audiovisual: Análise das Tecnologias Empregadas no Seriado LOST / Gabriel Leme Camoleze. Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA – Assis, 2010

p.94

Trabalho de Conclusão de Curso – Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis – IMESA

1. Edição. 2. Pós-Produção. 3. Vídeo. 4. Arte

CDD: 659.1

Biblioteca da FEMA

**IMPACTO DA PÓS-PRODUÇÃO EM EDIÇÃO AUDIOVISUAL:  
ANÁLISE DAS TECNOLOGIAS EMPREGADAS NO SERIADO LOST**

Aluno: Gabriel Leme Camoleze

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Ma. Renata Patrícia Correa Coutinho

Examinadora: Prof<sup>a</sup> Ma. Rosemary Rocha Pereira da Silva

**Data da defesa: 12/11/2010**

**Assis – SP**

2010

## **Dedicatória**

Dedico esta monografia primeiramente ao verdadeiro merecedor de qualquer homenagem e exaltação, de qualquer mérito ou conquista, o meu Pai e Criador, Deus. Em segundo a minha falecida mãe Silvia, que me ensinou tudo que sei, e me educou para ser quem sou hoje, sempre com muita batalha e perseverança. Tudo que eu vier a conquistar no decorrer da minha existência devo a ela. Meu Pai Elcio por sempre pensar em mim e nunca me deixar desistir, e a minha irmã Nayana, por sempre me apoiar nos estudos e na vida, em qualquer situação sabe que ela é a pessoa com quem posso contar.

## **Resumo**

A presente pesquisa tem como objetivo sugerir aos estudantes de Publicidade e Propaganda e demais interessados na área, um mercado de trabalho existente, porém, não muito conhecido ou comentado: a profissão de Editor de audiovisual. Para isso, faz-se necessário analisar a importância da pós-produção em audiovisual, assim como descrever sua linguagem, seus processos de produção – em especial a pós-produção por meio da edição de vídeo não-linear –, as técnicas de edição como cortes de cena, correção de cores, inclusão de objetos 3D em cenas reais, ambientações sonoras, efeitos sonoros e efeitos especiais no resultado final. Objetiva-se ainda por meio deste projeto, mostrar o processo de criatividade com foco principal em seu resultado final, tomando como referencial de estudo os recursos empregados na finalização de um episódio do seriado LOST. E ao final, sob a forma de trabalho prático – manual pedagógico –, serão apresentadas algumas dicas e conceitos a respeito da pós-produção em edição de audiovisual.

Palavras-Chave:

Edição; Pós-produção; Vídeo; LOST.

## **Abstract**

This research aims to suggest to students of Advertising and Advertisement, and others interested in the area, a labor market that exists, however, not widely known or commented on: the profession of audio-visual editor. For this, it is necessary to analyze the importance of post-production on audio-visual, as well as describe their language, their production processes - in particular the post-production through editing nonlinear video - the editing techniques as scene cuts, color correction, inclusion of 3D objects in real scenes, settings sound, sound effects and special effects in the final result. It also aims through this project, show the creative process with primary focus on your final result, taking as a benchmark study the resources used in the finalization of an episode of the TV show LOST. And in the end, in the form of practical work - teaching manual - will be presented some tips and concepts regarding the post-production editing of audiovisual.

Keywords:

Edition; Post-production; Video; LOST.

## SUMÁRIO

### INTRODUÇÃO

### CAPÍTULO 1

#### Do imaginário ao real – Imagem televisiva

1.1 Televisão: da concepção ao modelo prático.....	12
1.2 Vídeo e montagem.....	14
1.3 A arte da edição.....	16

### CAPÍTULO 2

#### Etapas de uma produção audiovisual

2.1 Pré-produção.....	19
2.2 Produção.....	20
2.3 Pós-produção.....	21
2.4 Tipos de edição.....	22
2.5 Papel do editor.....	23
2.6 Relação do editor e as equipes de produção.....	24

### CAPÍTULO 3

#### Análise de Episódio

3.1 Breve Sinopse do Seriado LOST.....	25
3.2 Ficha técnica dos personagens envolvidos no episódio	27
3.3 Introdução ao episódio .....	29
3.4 Análise de técnicas empregadas em episódio.....	30
3.5 Conclusão da análise .....	53

### CAPÍTULO 4

Manual de edição.....	55
Considerações finais.....	67

<b>Referências.....</b>	<b>68</b>
<b>Glossário.....</b>	<b>70</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>75</b>



*"Viver não é necessário. Necessário é criar."  
(Fernando Pessoa)*

## INTRODUÇÃO

Antes mesmo de sequer pensar em fazer o curso de Publicidade e Propaganda na FEMA – Fundação Educacional do Município de Assis - sempre fui apaixonado por diversas formas de arte, bem como suas manifestações. Após ingressar no curso de Publicidade, tive a oportunidade de fazer estágio no Laboratório de Comunicação da faculdade, o LabCom.

Nos quase dois anos em que estive estagiando lá, aprendi muito sobre a área ligada ao curso como produção de áudio e vídeo, filmagem, edição, iluminação, cenário de gravação, equipamentos de luz, som e imagem, roteiro, dentre diversas outras.

Em meu contato com os colegas de turma do curso, pude perceber que poucos de fato conhecem ou tiveram contato com o mundo da produção de audiovisual, fundamental ao curso que fazemos, mas que é tão pouco comentado e divulgado na esfera do mercado de trabalho para os que se formam em Publicidade.

Esse foi o principal motivo que me fez optar por este assunto como tema de meu trabalho de conclusão de curso. A paixão que desenvolvi pela parte de pós-produção e edição de vídeo durante o tempo de estágio, despertou o desejo de não somente desenvolver uma pesquisa acerca do tema, mas de sugerir aos estudantes de Publicidade, bem como a outros interessados na área do audiovisual, aspectos sobre a profissão.

Para contextualizar o assunto faz-se necessária a abordagem de assuntos como a concepção da televisão, técnicas de edição, dentre outros.

O objeto de pesquisa escolhido é o seriado televisivo LOST. Nesta série foram empregadas as técnicas envolvendo pré-produção, produção e pós-produção; técnicas que graças ao meu estágio tive a oportunidade de conhecer.

São centenas de profissionais envolvidos na criação de uma das séries mais assistidas dos últimos tempos. Assim, a série se torna o objeto de análise perfeito para um estudo voltado ao audiovisual.

## **CAPÍTULO 1 – Do imaginário ao real – Imagem televisiva**

### **1.1 Televisão: da concepção ao modelo prático**

A fixação do homem pela comunicação e imagens é quase tão antiga quanto o homem em si. Desde os primórdios, a necessidade de se expressar e comunicar fatos sempre foram um elemento essencial na vida humana em sociedade. Carlos Alberto Vizeu, no livro “50 Anos de TV no Brasil”, faz um breve histórico sobre a passagem da televisão desde sua concepção, até se tornar o meio de comunicação conhecido de hoje:

Inicialmente através da arte rupestre nas cavernas, e mais tarde com desenho, pintura, gravura, fotografia e cinema. O sonho de transmissão de imagens à distância também não é novo. Tem mais de um século. (VIZEU, 2000, p. 13)

A concepção da televisão se deve a grandes estudiosos e cientistas, que empenharam os estudos de uma vida para a criação do sonho de transmissão de imagens. Segundo Vizeu (2000, p.13), o primeiro registro de intenção de transmissão de imagens está na revista *Punch* de 1877, onde mostra um projeto de Edison chamado *Telephonoscope*. Em 1882, uma série de desenhos quase profética do francês Albert Robida, mostrava imagens transmitidas de outros lugares, em movimento, sendo vistas por pessoas dentro de suas casas:

Entre as emissões retratadas, havia um professor dando aula de matemática, uma cena de guerra, outra de balé e, finalmente, um alfaiate demonstrando seus produtos, ou seja, uma publicidade explícita. (VIZEU, 2000, p. 13)

Mas foi apenas depois do descobrimento das propriedades fotoelétricas do Selênio (elemento químico sensível à luz), em 1873, que a tecnologia da época pode realmente avançar.

Em 1884, mais de 10 anos depois, o cientista Paulo Nipkow fez uma invenção, que tinha como base um disco metálico com perfurações em espiral, inserido em um sistema mecânico, onde a luz seria transformada em impulso elétrico. Porém, o cientista não conseguiu finalizar o projeto: “Nipkow não conseguiu completar o sistema, pois a recomposição dos impulsos elétricos ficou na teoria.” (VIZEU, 2000, p. 13)

Apesar da falha de Nipkow em seu projeto, o mesmo serviu como base a outros estudiosos. Em 1923, John Logie Baird solicita a patente do sistema mecânico televisivo de Nipkow e, em 1926, faz a primeira demonstração de transmissão de imagens no *Royal Institution* em Londres para a comunidade científica, passando a chamar a atenção da mídia e, apesar da descrença, obteve patrocínio para seus estudos:

Dia 28 o *Times* noticia a exibição e acrescenta: “Ainda será necessário ver se o sistema do Sr. Baird terá algum uso prático no futuro”. Baird no entanto segue com seu trabalho, agora financiado pela Selfridges – uma grande loja de departamentos, de Londres. (VIZEU, 2000, p. 14)

No ano de 1923, o pesquisador russo Vladimir Zworykin ultrapassa o trabalho de Baird, produzindo um tubo de câmera baseado em placas de alumínio. Apesar das dificuldades e descrenças de seus superiores da Westinghouse e do grupo RCA quanto a seus projetos, em 1933 Zworykin consegue concluir a criação do “iconoscópio”.

Em 1933 Zworykin (...) anuncia na Conferência do Radioengenheiro, em Chicago, a criação do iconoscópio, que significa “ver a imagem”, completando assim o projeto total da televisão prática. (VIZEU, 2000, p. 15)

No entanto, Machado observa em ‘A televisão levada a sério’ que os produtos televisivos merecem ser considerados em sua singularidade.

Creio que já é tempo de pensar a televisão fora desse maniqueísmo do modelo ou da estrutura “boa ou “má” em si. Quero dizer: é preciso (também) pensar a televisão como um conjunto de trabalhos audiovisuais que a constituem, assim

como cinema é conjunto de filmes produzidos e literatura o conjunto de obras literárias escritas ou oralizadas(...) O contexto, a estrutura externa, a base tecnológica também contam, é claro, mas eles não explicam nada se não estiveram referidos àquilo que mobiliza tanto produtores quanto os telespectadores: as imagens e os sons que constituem a “mensagem” televisual. (MACHADO, 2000, p.19)

## 1.2 Vídeo e montagem

O vídeo em si, sem qualquer interferência posterior de montagem ou edição, nada mais é que um material bruto com potencial a ser modelado. Ele necessita que lhe seja atribuído uma forma, um contorno e assim dota-lo de sentido. Machado em seu artigo “O vídeo e sua Linguagem” (In: Revista USP, 1993), nos permite a idéia deste conceito: “O vídeo solicita montagem eloqüente, uma montagem capaz de produzir sentido através da justa posição de planos singelos.” (MACHADO, 1993, p. 11).

Segundo Machado (1993, p. 7), recentemente, com a generalização da procura de uma “linguagem” específica, o vídeo deixa de ser concebido e praticado apenas como uma forma de registro ou de documentação, para ser encarado como um sistema de expressão.

Sendo assim, o presente estudo visa apontar possibilidades de atuação na área de edição em audiovisual, com proposta voltada aos estudantes de Publicidade e Propaganda e demais interessados, contribuindo com a ampliação do mercado de trabalho pouco mencionado.

As linguagens estão no mundo e nós estamos nas linguagens; a semiótica é a ciência que tem por objetivo a investigação de todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido (SANTAELLA, 1983, p.2).

Em uma finalização de um produto audiovisual, para garantir essa produção de significação e sentido, faz-se necessária a utilização, por exemplo, de técnicas de pós-produção em audiovisual, e, para melhor entendimento, a presente pesquisa indicará os

processos de produção, em especial a pós-produção, com definição da edição em vídeo linear e não-linear, com exemplificação de cortes de cena, correção de cores, inclusão de objetos 3D em cenas reais, ambientações sonoras, efeitos sonoros e efeitos especiais no resultado final.

Na verdade o vídeo aponta para a perspectiva da montagem intelectual de que Eisenstein foi o mais ardoroso defensor, os principais dessa modalidade de montagem ele os foi buscar no modelo de escrita das línguas orientais. A língua chinesa, por exemplo, trabalha basicamente com ideogramas, uma escrita que faz articular imagens para produzir sentidos, e, por ser escrita em forma semipictórica, não contava com signos para representar conceitos abstratos. Como puderam então os chineses, com base em uma escritura “de imagens”, construir uma civilização tão prodigiosa? (MACHADO, 1993, p.12)

Machado sugere que a resposta está no mesmo processo empregado por todos os povos antigos para construir seu pensamento, ou seja, no uso das metáforas (imagens materiais articuladas de forma a sugerir relações imateriais) e das metonímias (transferência de sentido entre imagens).

Esse é justamente o ponto de partida da montagem intelectual de Serguei Eisenstein: uma montagem que: partindo do “primitivo” pensamento por imagens, consiga articular conceitos com base no puro jogo poético das metáforas e das metonímias. Juntam-se as duas imagens para sugerir uma nova relação não presente nos elementos isolados (MACHADO, 1993, p. 12).

Sendo assim, a pesquisa pretende ainda explorar o processo de criatividade, com ênfase na pós-produção em edição de imagens, verificando os recursos empregados na finalização do seriado LOST.

### 1.3 A arte da edição

A comunicação do homem moderno não se caracteriza somente por ser uma necessidade do ser humano, mas também por ter a capacidade de se transformar em uma forma de arte na maneira de se comunicar. No caso dos meios de comunicação, mais especificamente a televisão, a maneira como o seu conteúdo audiovisual é construído influencia na atribuição dos diversos sentidos nele inseridos.

Como aponta Arlindo Machado em seu livro “A Arte do Vídeo”, no capítulo ‘Editando em tempo presente’ (1995, p. 104), “antes da invenção do VTR – *Video Tape Recorder* – a televisão emitia sempre e necessariamente o ao vivo, de forma que a edição não existia, ou então tinha uma função inteiramente diversa da que desempenha hoje”. Ainda, segundo ele, falar em edição é uma tarefa complicada, pois, são muitos os “cortes” que ocorrem no universo da videosfera.

Um importante fator a considerar com relação à edição é, portanto sua estrutura fragmentária, donde a melhor conveniência de se falar em colagem a respeito dos seus métodos de amarração de imagens e sons. Ao contrário da narrativa cinematográfica clássica, que se baseia nas leis da continuidade, os relatos televisuais (mesmo quando se trata de narrativas, como no caso das novelas e seriados), são por natureza descontínuos e fragmentários, não apenas porque a seqüência precisa ser interrompida para a entrada de breaks comerciais, mas porque foram concebidos para ser continuados no dia seguinte... Fundamentalmente a chave do interesse despertado pela programação de tevê está na técnica do corte, que consiste em interromper uma ação no momento preciso em que o telespectador mais quer a continuação ou o desfecho, o que excita a imaginação do público. (MACHADO, 1995, p. 104).

Segundo Santaella (1999, p. 13), as imagens têm sido os meios de expressão da cultura humana desde os desenhos e pinturas nas cavernas, da era pré-histórica, milhares de anos antes dos registros da comunicação pela escrita. Nos dias atuais, na era do audiovisual, nos encontramos completamente envolvidos de mensagens visuais e signos no nosso dia-a-dia, desde o café da manhã até as últimas notícias do jornal da

noite, o que leva os pensadores mais radicais sobre a cultura ocidental a anunciar o declínio das mídias conhecidas como “verbais”.

O mundo das imagens pode ser dividido em dois segmentos: o primeiro define as imagens como representações visuais – são exemplos as gravuras, as pinturas, os desenhos; as imagens televisivas e cinematográficas também se incluem nessa categoria. O segundo reflete sobre o imaterial e imaginável das imagens. Neste campo, são consideradas as imagens como representações mentais de fantasia, visões e imaginações.

De acordo com a autora, ambos os domínios da imagem não existem separados uma da outra, pois estão ligadas intimamente, desde sua concepção:

Não há imagens como representações visuais que não tenham surgido de imagens da mente daqueles que a produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais. (SANTAELLA, 1999, p. 15)

A imagem só existe para ser vista. Reconhecer alguma coisa em uma imagem é identificar, pelo menos em parte, o que nela é visto com alguma coisa que se vê, ou se pode ver no real. É, pois, um processo, um trabalho que emprega as propriedades do sistema visual. Segundo Jacques Aumont em sua obra ‘A Imagem’:

A representação do espaço e do tempo na imagem é quase sempre, portanto, uma operação determinada por uma intenção mais global, de ordem narrativa: o que se trata de representar é o espaço e o tempo *diegéticos*, e o próprio trabalho de representação está na transformação de <sup>1</sup>diegese, ou de fragmento de diegese, em imagem. (AUMONT, 2002, p. 248).

O autor defende ainda que, se a imagem contém sentido, este tem de ser “lido” por seu destinatário, no caso do audiovisual, por seu telespectador.

---

<sup>1</sup> A diegese, segundo Aumont, é uma construção imaginária, um mundo fictício. “Toda construção diegética é determinada em grande parte por sua aceitabilidade social, logo por convenções, por códigos e por simbolismos (AUMONT, 2002, p. 248)”.

A fim de transformar o vídeo em uma forma de comunicação atribuída de sentido, existem determinados passos e caminhos a serem seguidos, e estes serão abordados no próximo capítulo.

## CAPÍTULO 2 – Etapas de uma produção audiovisual

Para se obter o resultado final dos programas de televisão, bem como outros produtos derivados do audiovisual, é necessária a passagem por diversas etapas que, cada uma à sua maneira e com propósitos específicos, dará forma ao programa como é exibido no meio de comunicação final.

Pizzotti, (2003, p. 205) define as três fases da produção audiovisual como: a pré-produção, a gravação/filmagem (conhecida como Produção) e a Pós-produção.

### 2.1 - Pré-produção

A Pré-produção segundo Lobrutto, em seu livro “*The Filmmaker's Guide to Production Design*” (2002, p. 57), é um momento em que produtores e artistas gráficos passam por um processo criativo de descobertas e invenções, em um processo sistemático de estágios para elaboração de um vídeo:

*The pre-production process is a time of discovery and invention. This is when the production designer and the art department develop ideas and create the blueprints for the design of the film. The production designer enters a systematic process of planning stages to create the design of a film (LOBRUTTO, 2002, p.57).*

Neste estágio estão inclusas as seguintes etapas, segundo definições do próprio Lobrutto (2002, pp. 56 – 73):

- **Desenhos Conceituais (*Concept Drawings*):** são as impressões e visualizações dos artistas quanto aos lugares (*sets*) em que será realizada posteriormente a produção. São desenhados em papel à lápis, carvão e outros.

- **Aprovação (Approval):** É feita a apresentação dos desenhos ao diretor responsável, através de vários rascunhos que podem capturar a essência que o diretor quer expor:

*A single drawing may communicate and capture the director's intent, or elements from several drawings may be combined to achieve the design's objectives (LOBRUTTO, 2002, p. 58).*

- **Storyboard:** É a visualização do filme cena por cena, sendo feita pelo artista gráfico ou por alguém que entenda a linguagem cinematográfica. Pode ser um desenho complexo ou simplificado, que demonstre a relação entre os personagens e o ambiente:

*The storyboard clearly shows the relationship between the characters and their environment; it is a guide that reflects the director's visualization of the project and how the director of photography will photograph it. For the production designer, the storyboard will indicate how the design will appear in the frame and what has to be created by the design team (LOBRUTTO, p. 62).*

Para Pizzotti (2003, p. 205), a Pré-produção é uma das três fases da realização de um audiovisual, e é nela onde são escritos os roteiros, bem como onde são contratadas as equipes que participarão da realização do projeto.

## **2.2 - Produção**

Para Kellison (2007, p.5) a produção é uma etapa essencial, pois é acompanhado de grandes exigências e responsabilidades. A autora define (2007, p. 83) como um grupo de pessoas que delegam e supervisionam o projeto, transformando inicialmente o que ainda é uma ideia, em produto final. Nela estão incluídos os diretores, as equipes técnicas, os artistas, chefes de departamentos, dentre outros.

A produção (Kellison, 2002, p. XXI) tem como ponto forte o trabalho em equipe. Dessa forma, a força da colaboração entre produção e equipes de artistas, técnicas, clientes, é o que possibilita a realização do objetivo final, a produção do audiovisual.

Fica encarregado o produtor também de supervisionar o projeto do início ao fim, saber um pouco sobre o trabalho de todos os envolvidos no processo, inclusive sobre as ferramentas utilizadas. O profissional de produção tem como objetivo trabalhar em conjunto com toda a equipe, a fim de manter o conceito do projeto, supervisionando toda a parte de pós-produção como a edição, mixagem e entrega da máster<sup>2</sup> final ao cliente.

### **2.3 - Pós-produção**

Pizzotti (2003, p. 204) apresenta o termo de Pós-produção da seguinte maneira:

Acabamento de um programa. Processo pelo qual o material registrado passa após a gravação até ser exibido, o que inclui a edição, a sonorização e os efeitos especiais (PIZZOTTI, p. 204).

A pós-produção é a última etapa da produção televisiva ou cinematográfica. Nesta etapa faz-se a edição e montagem do filme bruto, dando a ele seu aspecto final. A pós-produção é um termo usado no cinema, vídeo e televisão para definir uma série de processos aplicados ao material gravado como a edição, efeitos sonoros e visuais, textos e narrações. O trabalho de Nicolas Bourriaud (2002) oferece uma abordagem sobre o conceito de pós-produção:

*Postproduction is a technical term from the audiovisual vocabulary used in television, film, and video. It refers to the set of processes applied to recorded material: montage, the inclusion of other visual or audio sources, subtitling, voice-overs, and special effects (BOURRIAUD, 2002, p. 05).*

---

<sup>2</sup> Mídia gravada com o produto finalizado. Pode ser um CD, DVD ou fita cassete.

No livro “Produção e Direção para TV e Vídeo – uma abordagem prática”, (2007, pp. 215 - 251), Kellison descreve as diversas etapas que fazem parte do processo de Pós-produção, como os estilos e técnicas de edição, ritmos, cadência, tempo, elementos gráficos, efeitos especiais, o tratamento e as tecnologias através da mixagem de áudio.

A pós-produção, de acordo com a autora (2007, p. 215) é a fase final em que cenas de áudio e vídeo são editados e mixados para a criação de uma obra audiovisual coerente; e fica a cargo da equipe de produção, a incumbência de encontrar os melhores profissionais de edição que caibam no orçamento, para que o processo flua de forma mais rápida e com qualidade.

## **2.4 – Tipos de edição**

Ricardo Pizzotti, define na “Enciclopédia Básica da Mídia Eletrônica” (p.109), os tipos de edição Linear e Não-Linear.

Segundo o autor, Edição Linear é a edição analógica, feita de fita para fita, realizada através de aparelhos físicos de corte e colagem. Neste processo o operador faz toda a edição manualmente, e a *máster* final é em uma fita de vídeo. É a edição feita em ordem cronológica em que as tomadas apareceriam na obra, ou seja, linear.

Edição Não Linear (ENL) é o processo de edição dada por *softwares* de computador, onde a ordem cronológica das cenas pode ser modificada a qualquer momento, aumentando as possibilidades e abrindo espaço para a criatividade ao montar a obra.

(...) cenas podem ser alteradas, retiradas ou modificadas, gráficos e legendas podem ser acrescentados, quantas vezes forem necessárias, sem perder o que já foi feito (PIZZOTTI, p. 109)

O computador montado especialmente para edição de vídeo é chamado de Ilha de Edição, que são conjuntos de equipamentos interligados (PIZZOTTI, p. 142), que vão desde o computador dedicado a essa função, até placas de captura de vídeo e áudio específicos, bem como programas de computador voltados à edição de audiovisual.

## **2.5 - Papel do editor**

De acordo com Kellison (2007, p. 224), o editor pode ser “um mágico, um consultor e um juiz eficaz do que funciona e do que não funciona no trabalho”. Cada editor possui seu estilo, suas aptidões e fraquezas, e isso reflete em seu trabalho, sendo propenso a trabalhar melhor em determinados tipos de programas, desde documentários a canais de músicas e videoclipes. Porém, há também aqueles capazes de se adaptar em qualquer tipo de projeto, de qualquer estilo. Kellison defende que o editor experiente consegue pegar cenas e tomadas discrepantes, juntando-as em um fluxo contínuo e criativo:

Como um artista criativo, o editor pode “pintar” o estado de espírito da cena usando ritmo, perspectiva da ação e sinalizar conflitos e ações cômicas (KELLISON, 2007, p. 224).

Em geral, o editor pode corrigir problemas da produção na pós-produção, cobrindo erros e encontrando soluções para as mais variadas questões que, cedo ou tarde, aparecem em todos os projetos.

## **2.6 - Relação do editor e as equipes de produção**

O editor junto com a equipe de produção e o Diretor de produção, deve ter uma relação de cooperação. É de extrema importância que o profissional de edição tenha diretrizes do trabalho para seguir, bem como um bom ambiente de trabalho.

Kellison defende que a relação colaborativa entre o editor e outros membros ligados diretamente ao processo deve ser de cooperação, possibilitando ao profissional uma diretriz a ser seguida, de acordo com a demanda do projeto em que se trabalha:

A relação de trabalho entre o produtor e o editor deve ser puramente colaborativa. É importante que o editor tenha diretrizes do trabalho a serem seguidas, num ambiente tranquilo no qual o trabalho possa ser realizado. O editor é uma das pessoas mais importantes da equipe neste estágio (KELLISON, 2007, p. 225).

Para a autora, o editor trabalha de uma maneira imparcial em relação aos outros processos de pré-produção e pós-produção, pois não participou diretamente das etapas anteriores da realização do audiovisual; dessa maneira, o editor faz uso do material que serve para a montagem do vídeo como um todo, o resto pode ser livremente descartado.

Também destaca a importância de se conseguir um bom profissional de edição, específico da área, apesar da facilidade das novas tecnologias que permitem um fácil acesso aos equipamentos necessários para a realização da edição:

Atualmente, com os programas e métodos de edição não-linear disponíveis de baixo-custos, é possível editar o projeto todo em um *laptop*. Você pode montar uma ilha de edição em seu quarto ou fazer a edição durante uma viagem de avião. No entanto, nem todo o produtor possui as habilidades técnicas e criativas para ser um bom editor. O projeto deve (...) atender aos padrões de transmissão para TV, de forma que possa ir ao ar sem ser dublado sem perda de qualidade (KELLISON, p. 225).

## CAPÍTULO 3 – Análise de Episódio

### 3.1 Breve Sinopse do Seriado LOST

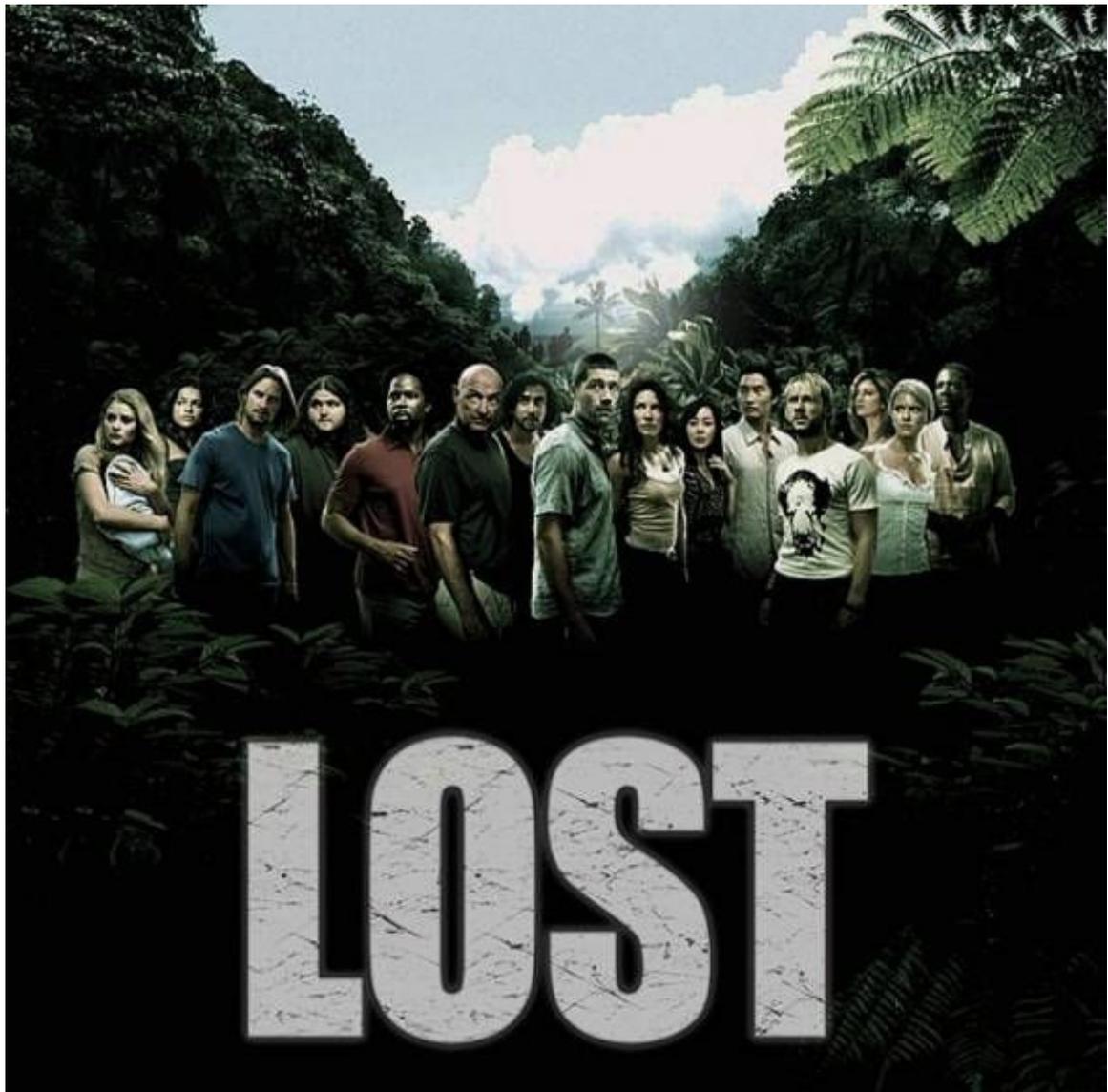


Figura 1 – Elenco principal do seriado LOST (Fonte: <http://seumadrugavestepreto.blogspot.com/2010/05/lost-ultimo-capitulo-end.html>)

'*Lost*<sup>3</sup>, em tradução livre, 'Perdidos' é um seriado de televisão, do gênero drama, com base em Ficção Científica que narra à história de sobreviventes de um acidente aéreo do avião *Oceanic 815*, em um voo que seguia de Sydney, Austrália para Los Angeles, Estados Unidos que caiu numa misteriosa ilha tropical, em algum lugar do Oceano Pacífico.

A série dava seqüência a duas histórias simultâneas, porém, sem entrelace entre si, sendo uma, a luta dos 48 sobreviventes do desastre, em busca de sobreviver na ilha; já a segunda explorava personagens principais, com mostras de suas trajetórias antes do desastre, através de retrospectivas pessoais, podendo ser denominadas de *flashbacks* (demonstrações de acontecimentos antes do acidente na ilha), *flashforwards* (acontecimentos futuros) e *flash side-ways* (realidades alternativas).

Criada por Jeffrey Lieber, J. J. Abrams e Damon Lindelof, a série foi filmada em Oahu, no Havaí, com exibição do episódio piloto em 22 de setembro de 2004, nos Estados Unidos. *Lost* foi produzida por *ABC Studios*, *Bad Robot Productions* e *Grass Skirt Productions*, sendo exibida pela Rede ABC em seu país de origem.

Michael Giacchino foi responsável pela trilha sonora e os produtores executivos foram Abrams, Lindelof, Carlton Cuse, Jack Bender, Jeff Pinkner e Bryan Burk. Por conta do vasto elenco, a série é considerada uma das mais caras produzidas até hoje por ter sido filmada no Havaí.

Bem conceituada pela crítica, bem como pelo público, a série teve uma média 15,5 milhões de espectadores por episódio, durante todo o seu primeiro ano de exibição, garantindo vários prêmios da indústria audiovisual, incluindo o *Award Emmy* para melhor série televisiva na categoria drama em 2005, melhor série americana importada na Academia Britânica de Prêmios Televisivos também em 2005 e o *Golden Globe Award* para melhor série, drama, em 2006.

*Lost* é composta por 121 episódios, dividido em 6 temporadas; teve sua exibição encerrada em sua sexta temporada, com 18 episódios, sendo o último exibido no dia 23 de maio de 2010 no canal americano da ABC.

---

<sup>3</sup> LOST – sinopse feita com base nos dados adquiridos no site oficial da série: <http://abc.go.com/shows/lost/about-the-show> e [http://pt.wikipedia.org/wiki/Lost \(série de televisão\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Lost_(série_de_televisão)). Acesso em: 01/08/2010

### 3.2 Ficha técnica dos personagens envolvidos no episódio

As fichas técnicas descritas aqui foram feitas com base na temporada e episódio analisados. Acontecimentos posteriores aos mesmos não serão descritos, para manter o foco na trama corrente e na situação atual da história. Foram tomadas como base duas fontes eletrônicas<sup>4</sup> para a construção das informações.

Desmond Hume: Fez parte de um Monastério na Escócia e também do Regimento Real do Exército Britânico. Ele é apaixonado por Penny, filha do empresário Charles Widmore. Participou de uma corrida de veleiro ao redor do mundo, promovida pelo próprio Widmore, na tentativa de conquistar o respeito dele, que culminou em um acidente, fazendo com que ficasse encalhado na ilha durante anos. Depois do acidente, foi acolhido por um senhor que habitava em uma das escotilhas contidas na ilha, cujo sua missão era a de controlar as emissões de ondas eletromagnéticas contidas no centro da ilha, através de um computador contido nesta escotilha. Esta missão foi passada à Desmond assim que esse senhor falece. Após o incidente da destruição da escotilha enquanto ainda estava dentro, Desmond passa a ter a misteriosa habilidade de se deslocar no tempo e prever alguns acontecimentos.

Charles Widmore: Empresário de sucesso e pai de Penélope Widmore. Tem um certo interesse em Desmond, cujo motivo até então não era revelado, e não aprova o relacionamento dele com sua filha. Patrocinou uma corrida de volta ao mundo em veleiro que Desmond participou.

Penélope Widmore: Também conhecida com Penny ou Pen, é filha de Charles Widmore. Ela é apaixonada por Desmond, mas seu pai Charles não aprova o relacionamento. Ela conhece Desmond em um monastério na Escócia, e os dois acabam indo morar juntos, tendo um relacionamento de 2 anos, antes de Desmond partir na corrida de veleiro.

---

<sup>4</sup> Referências das fichas técnicas dos personagens: <http://abc.go.com/shows/lost/bio/> e <http://pt.lostpedia.wikia.com>. Acessados em: 25/10/2010

Hugo "Hurley" Reyes: Ganhou um sorteio na loteria no valor de 156 milhões de dólares, usando números que conseguiu de um paciente no sanatório em que foi internado após sofrer um acidente. Depois de ganhar todo o dinheiro, coisas ruins começam a acontecer com ele, que o fazem acreditar que os números que usou para ganhar eram amaldiçoados. Ele então voa para Austrália para investigar sobre isso, mas sem sucesso, resolve voltar à Los Angeles e embarca no voo 815 da empresa Oceanic, que cai na ilha. Tem a personalidade calma e ponderante e é o personagem que geralmente acalma os ânimos dos outros personagens da ilha.

Charlie Hieronymus Pace: Era o segundo vocalista de uma banda chamada Drive Shaft. Seu vício em drogas, principalmente a heroína geraram muitas dificuldades em sua vida. Teve um relacionamento rápido com uma moça em Sydney, Austrália que acabou terminando por causa de seu incontrolável vício. Ele então resolve voar para Los Angeles no mesmo avião que acaba caindo na ilha. Depois do acidente, impedido de continuar com o vício, ele consegue ter um relacionamento com Claire, que está grávida. Ele é apaixonado por Claire e faria de tudo para o bem dela.

John Locke: Antes do acidente de avião, era supervisor em uma empresa de caixas de papelão. Não conhecia seus pais biológicos, e só encontrou o pai depois dos 40 anos, quando este veio pedir-lhe a doação de um rim para uma cirurgia em que ia passar. Depois de feita a doação, ele descobre que seu pai havia lhe aplicado um golpe para convencê-lo a fazer a doação do órgão. Locke então vai até o apartamento de seu pai, quando este desfere um golpe em Locke que o faz cair da janela do oitavo andar e ficar paraplético. Numa tentativa de provar para si mesmo de que a paralisia não era empecilho de fazer o que quisesse, resolve ir até a Austrália participar de uma jornada de auto-conhecimento (uma espécie de *tour* em locais naturais e desertos), mas foi impedido por estar em uma cadeira de rodas. É neste momento que ele resolve retornar aos Estados Unidos e toma o avião 815 da Oceanic, que cai na ilha. Após o acidente, sua paralisia cessa milagrosamente, e ele se torna uma espécie de líder para os outros sobreviventes.

Eloise Halking: Aparece em um dos momentos em que Desmond está deslocado de seu tempo e espaço original. É apresentada no episódio como uma espécie de Oráculo, que sabe dos acontecimentos à sua volta e conhece o personagem Desmond profundamente, ainda mesmo que ele não a conheça. Em sua aparição não é mencionada se ela faz parte do passado ou futuro de Desmond.

### 3.3 Introdução ao episódio

O episódio "*Flashes Before Your Eyes*" é o oitavo episódio da terceira temporada e o quinquagésimo sétimo de todo o seriado LOST.

As imagens contidas nesta análise foram retiradas do DVD original, através de um programa reprodutor de DVD<sup>5</sup> para computador com a capacidade de exportar imagens e armazená-las no disco rígido.

Os episódios da série são geralmente baseados na sobrevivência dos que restaram da queda do avião da *Oceanic* 815. Mostram a dificuldade de vencer o dia-a-dia frente a um ambiente hostil de uma ilha deserta e uma floresta tropical que guarda diversos segredos, dentre eles um suposto monstro que ataca os que adentram na mata, os outros sobreviventes do vôo que caíram em uma outra parte da ilha, os habitantes nativos do local, bem como a recém descoberta das escotilhas. No total eram seis escotilhas contidas na ilha, e o objetivo delas eram o de prover estudos sobre a ilha.

É o episódio voltado exclusivamente ao personagem Desmond. Nele podemos ver o que aconteceu com ele após a explosão de uma das escotilhas contidas na ilha, onde ele se encontrava dentro no momento do ocorrido, mas sobreviveu de forma misteriosa e sem nenhum dano aparente.

Essa escotilha em que Desmond estava, chamada de "A Flecha" era responsável por manter o controle sobre a força magnética natural que se concentra no centro da ilha. É também o primeiro momento da série que aborda a viagem no tempo de forma mais explícita.

---

<sup>5</sup> VLC Player. Site oficial: <http://www.videolan.org/>

Desmond tem um papel fundamental em toda a complexidade da história, pois mostra pela primeira vez sua capacidade adquirida de se deslocar no tempo através de sua mente, desfecho este essencial para a temporada que viria a seguir, bem como para a trama geral da série. Esses deslocamentos podem ser visões do futuro, acontecimentos do passado ou até mesmo dimensões paralelas. Essa questão é deixada em aberto e abordada mais profundamente nas temporadas posteriores.

### 3.4 Análise de técnicas empregadas em episódio

Logo no início do episódio, no primeiro minuto, percebe-se uma ambientação de cores, por conta do lugar onde se inicia o episódio: a ilha. Há a predominância dos tons verdes e amarelos, remetendo à floresta, a água do mar, a areia da praia e também à luz do dia, que neste episódio encontra-se ensolarado. Esse tipo de ajuste nas cores é muito importante, pois traz uma veracidade acerca do clima e do ambiente onde os personagens estão; deixando a cena mais real de uma maneira sutil.



Figura 2 - Desmond



Figura 3 – Ambiente dos personagens



Figura 4 - Ambientação de cores

Neste momento, aos 2 minutos e 20 segundos, os personagens fazem um diálogo a respeito de um dos personagens que acabara de falecer. Faz-se então o uso de corte correspondente, fazendo a junção das cenas do personagem Charlie que pergunta “O que houve?” e depois aparece o personagem Locke, noticiando sobre o fato. Também nota-se o uso de uma trilha sonora composta apenas de um violino e algumas notas de piano, em um volume notadamente mais baixo que o nível de diálogo, dando a sensação de suspense.



Figura 5 - Charlie



Figura 6 - Locke

O corte reação (Figuras 7 e 8) também é utilizado para mostrar a feição dos personagens diante do fato ocorrido. Os cortes são feitos enquanto o personagem que dá a notícia discorre mais detalhes sobre o fato.



Figura 7 – Corte reação em Charlie



Figura 8 – Corte reação em Desmond

É neste ponto que Desmond passa a ter uma reação estranha, ele sente que algo está errado e isso o incomoda. Isso acontece durante o diálogo dos personagens, é o momento em que Hurley percebe isso e chama a atenção dos outros para essa

reação, é então utilizado o corte abrupto (Figuras 9-11), cortando várias cenas do mesmo personagem rapidamente em ângulos diferentes que fazem parte da mesma ação, que nos dá um sentimento de angústia sobre algo que está prestes a acontecer. E é o que acontece, pois o personagem literalmente corre em direção ao que será a próxima cena. É também utilizada a técnica de filmagem através do *traveling*, para que seja possível o acompanhamento da cena enquanto o personagem corre. O plano de filmagem predominante é o primeiríssimo plano.



Figura 9 – Primeiro take



Figura 10 – Mesmo personagem em outro ângulo



Figura 11 – Resulta em Corte abrupto



Figura 12 – Desmond correndo para a próxima cena

Ao perceber que Desmond saiu correndo, os outros personagens o seguem (Figura 13). A trilha se torna mais frenética e o volume em relação aos diálogos aumenta. Desmond então salta na água (Figura 14), aparentemente tentando resgatar algo, enquanto os outros observam (Figura 15) e acontecem alguns pequenos diálogos. É utilizado o estilo de edição chamado de edição paralela, onde são mostradas duas ações distintas, que acontecem ao mesmo tempo e fazem parte da mesma cena, entrelaçando os *takes* para gerar o momento de tensão e expectativa. O plano de filmagem que mais se destaca é o geral.



Figura 13 – Ação dos personagens que correm Atrás de Desmond



Figura 14 – Ação de Desmond que mergulha na água



Figura 15 – Edição Paralela

Desmond então sai da água trazendo consigo Claire. Enquanto ele a leva para a barraca para prover os devidos cuidados, os personagens discutem como ele saberia que Claire estaria se afogando, é nesta parte que Hurley levanta um ponto crucial para o episódio: ele acredita que Desmond pode prever o futuro.

Depois disso, é exibido uma animação em 3D. A animação começa em uma tela escura, onde as letras escritas LOST aparecem lentamente em um efeito combinado entre *blur* e *fade-out* (Figura 16), fazendo um giro em sentido horário no espaço tridimensional, passando a ficarem totalmente nítidas na tela (Figura 17) e vagarosamente se aproximando, extrapolando o campo de visão do telespectador (Figura 18), retornando então à tela escura. Uma trilha sinistra é utilizada como fundo, fazendo uso também das técnicas de *fade-in* e *fade-out*.



Figura 16 – Fade Out



Figura 17 – Figura nítida



Figura 18 – imagem extrapola o campo de visão

O episódio segue repetindo os cortes correspondentes durante os diálogos, em uma cadência mais lenta, pois se trata de momentos de relaxamento.

Claire agradece Desmond por tê-la salvo. Charlie e Hurley estão desconfiados e decidem preparar uma maneira de fazer com que Desmond diga a verdade sobre o que aconteceu antes no momento do salvamento. Eles vão até a barraca e pegam uma garrafa Wiskey e levam até Desmond que está sentado na praia, com o objetivo de embebedá-lo e fazer com que diga a verdade. Destaque para a técnica de filmagem *traveling* durante a movimentação e os diálogos dos personagens. O estilo de edição predominante neste momento é a edição continuada, com menos cortes e mais cenas seguidas, com *takes* contínuos.



Figura 19 – *traveling* em plano médio



Figura 20 – Início do *traveling*



Figura 21 – Término do *traveling*

Depois que anoitece, Charlie e Hurley começam a interrogar Desmond, que já está visivelmente sobre efeito de bebida alcoólica. Predominam os Primeiros planos e contra-planos (Figuras 22 e 23) nas cenas de diálogos. Em um determinado momento, Charlie desfere provocações ao Desmond, que se irrita e parte para cima dele. A filmagem toma uma postura de objetiva, a trilha se torna mais dramática e seu volume aumenta, e a edição se torna mais dinâmica, com cortes com espaço de tempo menores, dando ênfase à ação.



Figura 22 – Primeiro Plano em Desmond



Figura 23 – Primeiro Plano em Charlie

É mostrada então uma cena de um episódio anterior que é caracterizada pela movimentação de câmera objetiva, cortes rápidos e frenéticos. Um alarme que consome quase todo o volume e uma trilha de suspense toma conta da cena. Desmond está correndo para impedir que a defesa da escotilha contra o eletromagnetismo se desfça (Figura 24-26). Para isso, ele deve chegar a um compartimento e girar uma chave (Figura 27), que destruirá a escotilha e impedirá que as ondas eletromagnéticas se espalhem. Detalhe para a trilha sonora que aumenta seu volume e tons agudos conforme o momento se aproxima. A câmera apesar de focada no personagem, fica em constante movimento, para simular os tremores do local e adicionar uma carga de suspense à cena.



Figura 24 – Cena de episódio anterior



Figura 25 – Desmond encontra a chave



Figura 26 – Corre para impedir que a proteção se desfaça



Figura 27 – Desmond gira a chave

No momento em que gira a chave, faz-se um *fade-out* para uma tela branca, em seguida cerca de 14 *frames* diferentes são exibidos em menos de 2 segundos, em cortes extremamente rápidos, para dar a impressão de que a vida do personagem “passou diante de seus olhos”. Cada quadro exibido é diferente do outro, e todos são de episódios anteriores.

A trilha então cessa diante de um corte seco, quando o personagem abre os olhos e desperta em outro lugar totalmente diferente. Desmond está confuso e demora a perceber onde ele está, como se sua mente tivesse cessado por um momento e viajado para outro. São utilizados os cortes chamados *cutaway* (Figuras 28 e 29), que mostra o que o personagem vê através de seus olhos; a visão dele se torna a do telespectador. Há também o uso das técnicas de filmagem *traveling* e contra-plano durante os diálogos. Desmond está caído no chão, ele olha para sua mão que está manchada de vermelho, como se fosse sangue de uma queda, mas na verdade é tinta que escorre de um balde no chão.



Figura 28 – Desmond desperta em local desconhecido



Figura 29 – *Cutaway* que mostra a visão do personagem

Penny então chega para auxiliá-lo e explica que ele estava pintando a parede de vermelho e caiu, ficando inconsciente. Em seguida, há uma transição de tempo, chamada de tempo comprimido (Figuras 30-32), feita através de um corte seco na cena indo direto à uma tela preta. Um efeito sonoro de uma batida única num instrumento de percussão também faz parte desta marcação. O personagem que antes estava caído no chão e confuso, agora está de pé, limpo das manchas de tinta e recobrado de sua consciência.



Figura 30 – Desmond confuso sobre o que aconteceu

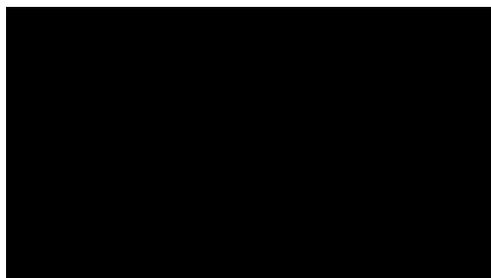


Figura 31 – Corte seco para uma tela preta



Figura 32 – Imagem reaparece mostrando Desmond limpo e consciente

Nas cenas seguintes se repetem a filmagem de contra-planos nos diálogos, e a edição predominante é a continuada e com cortes correspondentes.

Desmond parece não perceber que está em outra realidade, diferente da ilha onde estava anteriormente. Ele então segue normalmente para o que aparenta ser seu trabalho, entra em um prédio e pára na recepção. Neste momento um entregador chega e diz ter uma entrega para o número “815”. Este número, por ser o mesmo do avião que caiu junto com Desmond na ilha, causa nele uma reação estranha. Desta vez, são exibidos rapidamente 3 quadros de imagem seqüenciais em menos de 1 segundo (Figuras 33-35), dando a impressão de que algo em sua mente quer vir a tona. As imagens são de locais e objetos da escotilha. Efeitos sonoros também são utilizados. Desmond fica confuso.



Figura 33 - Frame 1



Figura 34 - Frame 2



Figura 35 – Frame 3

Ele entra na sala do dono da empresa, o Sr. Widmore, pai de sua namorada. É feito o uso de ângulo da câmera que utilizado para mostrar Widmore (Figura 36), chamado de *contra-plongée*, que é um plano de filmagem voltado para um nível abaixo do normal do olhar, quase de baixo para cima, o que contribui para a caracterização de seu personagem, que se acha superior a todos os outros.

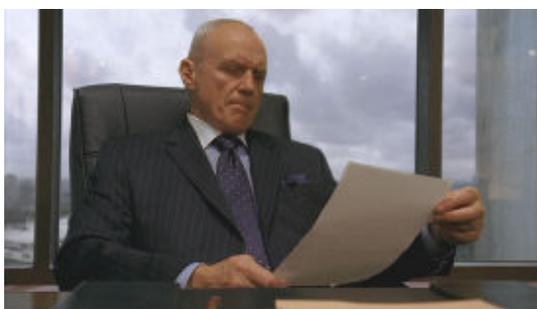


Figura 36 – Utilização do *Contra-plongée*

No momento em que Desmond repara no modelo miniatura do barco na sala (Figura 37), observamos que é o barco que mantém o foco da imagem e o personagem fica em segundo plano, mostrando que o objeto é o causador da reação que virá a seguir.

Widmore o informa que sua empresa está fazendo uma campanha de volta ao mundo, isso causa em Desmond outra reação de lembrança, novamente com 3 quadros de imagem (Figuras 38-40) sendo exibidos em menos de 1 segundo. Essas memórias são de fatos passados, que dependendo da interação do personagem com certos objetos ou palavras-chaves, causará esta reação, que se repetirá ao longo do episódio.



Figura 37 – Miniatura sobre foco



Figura 38 – Frame 1



Figura 39 – Frame 2



Figura 40 – Frame 3

O restante da cena segue normalmente com filmagem em contra-planos e *traveling* durante a movimentação dos personagens. A edição permanece sequencial.

Desmond pede a mão da filha de Widmore em casamento, mas este não reage bem e começa a se desfazer dele. Isso afeta Desmond que sai do prédio desconsolado. Fora do prédio, nota-se novamente a utilização de ajuste de cores, desta vez para tons cinza e azul, que denotam o clima nublado mostrado na cena, além de fazer menção sutil aos sentimentos do personagem, que estava arrasado e deprimido. Predominam a utilização de filmagens em plano geral, plano conjunto e *traveling* na movimentação. Os

efeitos sonoros de fundo são os de barulho de automóveis e pessoas caminhando. A trilha é composta por um dos personagens, Charlie, tocando violão na calçada. Desmond fala com ele, com a impressão de que o conhece de algum lugar, mas Charlie nega.

A câmera nesse momento torna-se novamente subjetiva, a trilha sonora da música de violão cessa para dar lugar a uma de suspense. Uma cena de um episódio anterior aparece, de forma rápida, através do corte abrupto, e logo retorna ao diálogo entre os dois personagens. Tudo isso nos remete a um clima de tensão entre eles, pois Desmond tem esses *flashes* de lembranças, mas as pessoas e o local atual em que se encontra parecem não o ajudar a recordar, o que coloca o personagem em estado de estresse mental.



Figura 41 – Plano conjunto



Figura 42 – Desmond diz que conhece o personagem



Figura 43 – Charlie nega; uso de filmagem em contra-plano

Neste momento, faz-se um efeito de câmera rápida, numa fusão de vários *takes* (Figuras 44-46), através de uma edição dinâmica e frenética, com um ajuste de cor visivelmente saturado (Figura 44), demonstrando ainda mais o estado de confusão em que o personagem se encontra em decorrência dessas lembranças que o confundem.

Também é usada uma junção de diversos tipos de efeitos sonoros para dar ênfase à cena.



Figura 44 – Imagem saturada



Figura 45



Figura 46 – Efeito de câmera rápida

É neste momento também que ao dizer que se lembra deste dia, ele diz que vai chover e isso realmente acontece, provando a possibilidade de ele estar realmente revivendo algum momento de sua vida. Um ângulo de visão de cima, também chamado de *Plongée*, é usado enquanto mostra a chuva caindo sobre as pessoas. Depois, novamente é feita a transição de tempo, através do corte abrupto para uma tela preta, seguindo para outra cena.



Figura 47 – *Plongée*

Mais adiante no episódio, quando Desmond se encontra com um amigo da faculdade em um bar, é utilizado o plano seqüencial, diminuindo o número de cortes nas cenas, fazendo com que cada *take* dure mais que o normal. São usados basicamente à filmagem de contra-planos nos diálogos, são usados os cortes em reação e a edição é continuada.

Conforme o diálogo se desenvolve, Desmond tenta convencer seu amigo de que está vivendo um momento passado de sua vida. A trilha sonora, no início da cena é baixa e simplista, pois inicialmente se trata de uma conversa descontraída, mas conforme se desenvolve a cena e Desmond expõe suas idéias, ela aumenta o volume e são adicionados mais instrumentos. Desmond tenta provar que diz a verdade mostrando acontecimentos que supostamente deveriam acontecer naquele dia no bar, mas se frustra ao perceber que nada do que disse realmente acontece. Neste momento a trilha sonora chega a seu ápice, mas cessa bruscamente, retornando ao som ambiente do bar, deixando em evidência uma possível paranóia por parte do personagem.



Figura 48 – Desmond se frustra ao perceber que suas previsões não acontecem

Desmond retorna para casa onde encontra sua namorada. Nos diálogos mais calmos, uma trilha igualmente serena é utilizada. O personagem diz não ter conseguido o “emprego” que havia ido procurar, então Penny diz que deviam sair para comemorar o amor entre eles. No dia seguinte, Desmond vai até uma loja de jóias comprar um anel de noivado. Os cortes usados são os correspondentes (Figuras 49-51), onde os *takes* de planos diferentes fazem parte da mesma ação. Planos detalhe e conjunto são os predominantes, bem como a filmagem de contra-planos nos diálogos. Neste momento Desmond encontra com a Sr<sup>a</sup> Hawking, dona da loja em que está.



Figura 49 – Plano Detalhe



Figura 50 – Srª Hawking



Figura 51 – Plano Detalhe, durante a escolha da aliança

Sra. Hawking aparenta ser uma senhora calma e simpática. Desmond diz que deseja levar o anel mas, ela numa estranha reação diz “não você não irá”. A feição dela muda, e ela diz que ele deveria sair pela porta. Ela chama Desmond pelo nome e diz que ele não deveria pedir Penny em casamento. Ela parece conhecê-lo muito mais do que ele imagina.

Uma trilha minimalista e sinistra entra em cena, os *takes* começam a ter menor duração (Figura 52 e 53), para que enquanto ocorre o diálogo da Sra. Hawking, possa também ser mostrada a reação de Desmond. Ela diz que no final ele acabaria em uma ilha, apertando um botão e terminaria virando a chave de segurança da escotilha. "Caso não faça isso, David Desmond Hume, todos nós morreremos." A partir daí a trilha passa a aumentar o volume, chegando ao seu ápice no momento em que ocorre mais um corte seco na cena, indo direto a uma tela preta, utilizando novamente a técnica do tempo comprimido. Fica claro que este foi utilizado para a entrada de um comercial para TV, já que o retorno da cena é uma continuação da anterior.



Figura 52 – takes com menor duração nos diálogos



Figura 53 – Corte seco após a cena

Há um corte seco, mostrando os dois personagens parados em uma barraca de castanhas. Os cortes são os correspondentes e a edição é novamente continuada. São usados mais os planos conjunto no momento em que conversam na barraca, e plano detalhe ao mostrar o saquinho de castanhas e o tênis vermelho (Figura 54) de um homem que passava por ali.

Desmond acredita que Hawking é seu subconsciente, que ela é irreal e que está lá para impedi-lo de casar com Penny. Neste momento não há uma trilha de fundo, apenas os sons de carros nas ruas e pessoas passando e conversando, em um volume mais baixo.



Figura 54 – Plano detalhe



Figura 55 – Início de plano conjunto

Desmond diz não acreditar em nada do que a personagem diz; ele afirma que passará o resto da vida com Penny, mas a Sra. Hawking mais uma vez, demonstrando uma certa frieza em relação ao personagem, diz: “não, não vai”. Em seguida, um acidente acontece (Figura 56). São mostrados os pés de uma vítima, onde logo se nota

tratar do homem de tênis vermelho antes mencionado por Hawking. Nesta trecho, o corte reação é usado. A trilha anterior retorna, o que é interessante, pois se trata de uma música sinistra mas ao mesmo tempo relativamente calma, o que é contrário ao que geralmente se espera ouvir em uma cena de um acidente com vítima, em que a trilha seja saturada de suspense, as vezes até frenética e com um volume alto; deixando um contraste com o acidente que acabara de acontecer, atribuindo sutilmente uma tensão um pouco maior à situação. É coerente, pois os cortes continuam num ritmo normal, sem diminuição de tempo, o que denota ainda mais que o fato ocorrido era de conhecimento da Sra. Hawking, nos dá a impressão de que nada que aconteceu está fora de controle.



Figura 56 - Acidente

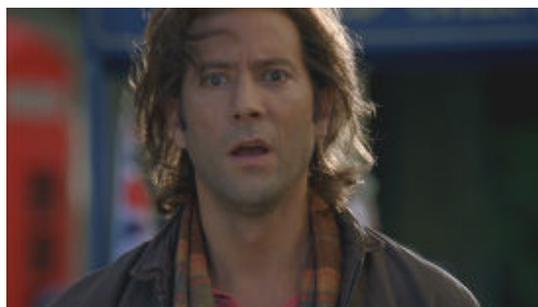


Figura 57 – Corte reação



Figura 58 – Os mesmos tênis mostrados anteriormente

Neste instante do episódio, é inserido mais um conceito crucial à série, de que todos nós temos um destino do qual não podemos fugir, que não pode ser evitado, e o de Desmond segundo Sra. Hawking é permanecer na ilha, protegendo-a de si mesma e de sua força eletromagnética.

Desmond agora segue andando pela cidade, quando passa em frente a um cartaz de alistamento militar (Figura 59). Nota-se novamente a utilização do ajuste de cores na imagem, um pouco saturada para o azul escuro, com o objetivo de dar ênfase ao clima chuvoso do local em que o personagem se encontra. No momento em que Desmond lê o referido cartaz, é então usado um corte do tipo *insert* (Figura 61), que insere em *close-up* as informações contidas no cartaz.



Figura 59 – Cartaz de alistamento militar



Figura 60 – Ajuste de cores para o azul escuro



Figura 61 – *Insert* do cartaz

Neste momento, há um corte seco, que muda de um cenário para outro diferente. A edição agora se torna continuada, utilizando o plano-seqüência, com menor número de cortes e maior tempo de duração entre os *takes*. Pode se notar novamente a correção em questão das cores, que agora estão em um nível balanceado em relação à cena anterior.

Há também o uso de cenas filmadas utilizando o *traveling* (Figura 62) e o plano predominante é o conjunto (Figura 63).



Figura 62 - *Traveling*



Figura 63 – Plano conjunto

Penny encontra com Desmond em uma das ruas da cidade em que estão, quando são interrompidos por um fotógrafo que oferece seus serviços ao casal. Desmond no início fica contrariado, mas acaba aceitando tirar uma fotografia. No momento em que o fotógrafo utiliza sua câmera, há um corte para um *take* em detalhe da lente da máquina (Figura 64), em seguida é feito um corte *cutaway*, onde é mostrado o casal como se fosse à fotografia tirada (Figura 65). O detalhe é que a imagem é congelada por poucos milésimos de segundo, e em seguida, sem a utilização de corte, a cena continua o movimento dos atores, dando realmente a impressão de que a visão é a do fotógrafo, que por alguns milésimos visualizou a foto que tirou através da câmera.



Figura 64 – a câmera fotográfica em detalhe



Figura 65 – *take* da visão do fotógrafo.

Em seguida Desmond diz para sua namorada que é melhor não ficarem juntos, pois ele não teria condições de cuidar dela e que somente amor não bastava. Entra

uma trilha melancólica, mas durante o diálogo, que é marcado por contra-planos e closes, Penny começa a ficar nervosa e desfere um tapa no rosto de Desmond.

Neste momento é usado o corte correspondente, muito rápido, dando a sensação realista de uma cena com violência. Para que esse efeito seja possível, o corte entre os dois *takes* foi feito de maneira minuciosa e precisa, onde o início do tapa (Figura 66) mostra o rosto nervoso de Penny com um leve movimento, e no segundo *take* é mostrado a mão acertando o rosto de Desmond (Figura 67), fazendo com que o movimento do braço que desfere o tapa seja contínuo. Nesta seqüência de cenas emotivas, predomina o plano em close nas expressões dos personagens.



Figura 66 – início do movimento



Figura 67 – conclusão da ação do tapa

Logo após esta cena, Penny vai embora e Desmond joga a aliança no lago perto de onde estava (Figura 68), que acaba indo para o fundo. Esta cena é uma mistura de cortes *cutaway* e reação, no momento em que olha para aliança antes de jogá-la e depois quando a observa afundar.

Para a cena da aliança afundando no rio, foi utilizado uma animação 3D, provavelmente através de *plug-ins*. A hipótese é que tenha sido usada uma imagem estática da cidade, tirada em um ângulo mais abaixo do normal para assim corresponder com o ângulo de visão da cena que é submersa. Esta imagem está embaçada pelo efeito *blur*, enquanto que o movimento da água quando a aliança a toca, foi provavelmente feita com a ajuda de *plug-ins* que simulam esse tipo de movimento natural.

Já a aliança em si é um objeto 3D, feita em um espaço 3D em conjunto com a imagem estática para fazer parte da mesma cena de forma realista. Em seu movimento

há um pico de nitidez e tamanho. Antes de afundar na água (Figura 69) ela é pequena e embaçada; ao afundar (Figura 70) ela se torna nítida e seu tamanho aumenta e há o efeito de movimento de água; depois de submersa (Figura 71), seu tamanho extrapola o campo de visão da cena e ela se torna embaçada de novo, novamente utilizando a técnica de edição *blur*, assim obtendo uma animação muito próxima ao que se espera da realidade.



Figura 68 – Desmond arremeça a aliança



Figura 69 – Aliança arremessada se aproximando



Figura 70 – Aliança se torna nítida, com efeito de água



Figura 71 – ultrapassa a visão, torna-se embaçada

Em seguida, Desmond segue para um bar, o mesmo que esteve antes com seu amigo. Nesta cena, nota-se que a edição é continuada e que é utilizado o plano-seqüência em alguns *takes*, fazendo com que ocorram poucos cortes e somente quando necessário. Utiliza-se também os cortes *cutaway* (Figura 74) e *insert* (Figura 75) para mostrar aquilo que o personagem vê.



Figura 72 – Edição continuada



Figura 73 – Plano seqüência



Figura 74 – Exemplo de *Cutaway*



Figura 75 – Exemplo de *Insert*

É fácil notar a presença da valorização da emotividade da cena através dos *takes* utilizados pelo editor. No momento em que o personagem chega ao local e pede uma bebida, a situação é mais relaxada, por isso usa-se o plano conjunto e plano médio. A partir do momento em que Desmond tem a sensação de que já viveu aquele momento antes em sua vida, os planos passam a ser *closes* para dar ênfase à feição do personagem e, o fundo sonoro que antes era o som do próprio bar, passa a ser uma trilha específica, que remete à expectativa do que pode acontecer adiante na cena.

Desmond então é acertado por um golpe de taco de *baseball* no rosto. Foi utilizada a mesma técnica de corte da cena do tapa no rosto perto do lago, só que desta vez dividida em 3 partes: o movimento do golpe (Figura 76), o golpe de fato (Figura 77) e a consequência (Figura 78). Para que o movimento do golpe ficasse uniforme, o tempo no corte das cenas foi essencial para dar o realismo necessário. No momento em que Desmond cai pelo golpe, aparentemente inconsciente, há um corte seco mostrando uma breve cena onde ele gira a chave no compartimento da escotilha e em

seguida ocorre um *fade-out* para uma tela branca e novamente um corte seco, que leva o telespectador de volta à ilha. Neste meio tempo a trilha aumenta seu volume.



Figura 76 - movimento



Figura 77 – golpe



Figura 78 – consequência

Isto nos dá a impressão de que o personagem, durante todo o episódio, fica sendo jogado de um momento para o outro de sua vida, de maneira descontrolada, e a cena breve que após o golpe o mostra girando a chave, o editor nos passa que aquela explosão e a liberação de ondas eletromagnéticas realmente surtiram algum efeito sobre o personagem.

No instante em que Desmond abre os olhos, além da trilha sonora, há um efeito sonoro semelhante à de um som de hélice de helicóptero, o que subliminarmente nos remete à impressão de que o personagem foi jogado aquele lugar, que ele acabou de retornar do momento no tempo-espço em que estava antes.

Enquanto ele desperta, são usados cortes abruptos seqüenciais nos *takes* que estão no plano detalhe, close e americano respectivamente, fazendo uma espécie de *zoom*. Vale ressaltar que os cortes utilizados nesta cena, nos remetem claramente ao nível de consciência do personagem, uma vez que enquanto acorda e abre os olhos ele não sabe onde está é usado o plano detalhe (Figura 79); já desperto e sentindo dores é utilizado o *close* (Figura 80) e quando vai se preparar para levantar (Figura 81), é usado o plano americano mais aberto.



Figura 79 – inconsciência



Figura 80 – desperto



Figura 81 – se prepara para levantar

Desmond sai correndo pela floresta, com uma trilha sinistra ao fundo. As cenas são feitas com *traveling*, o estilo de imagem da câmera é subjetiva e a edição é continuada, pois são feitos apenas os poucos cortes necessários à cena. Pode-se notar que as cores novamente estão ajustadas para o verde e amarelo aos tons claros e médios, e amarelo e marrom aos tons escuros; cores estas que evidenciam o local onde se localiza a cena. Desmond então encontra próximo aos destroços da escotilha que explodiu a fotografia que havia tirado momentos antes quando se encontrou com Penny perto do lago. O personagem se emociona, uma trilha relativamente triste se inicia, e ele confuso começa a falar sozinho frases como “me deixe voltar, vou fazer direito!”, talvez como quem conversa com o destino em si. Os *inserts* e os *closes* ajudam a carregar a cena de emoção.



Figura 82



Figura 83

Após este momento, há diversos cortes secos e a utilização do estilo de edição montagem, nos mostrando cenas no formato de lembranças de situações e diálogos que já aconteceram. Isso ocorre durante o diálogo de um dos personagens que faz parte de uma dessas lembranças. Durante esses acontecimentos, há a inserção de uma trilha de grande carga emotiva, composta basicamente de instrumentos de corda e com um volume alto. Na seqüência de uma dessas lembranças, há também uma continuação inédita dos fatos que antes não haviam sido exibidos, como o momento em

que há a briga entre Desmond e Charlie na praia, dessa vez ao invés de haver um corte seco para outro momento da história, a cena continua com imagens e diálogos não antes exibidos. Nestas cenas, Desmond pede desculpas por ter ido para cima dele violentamente e Charlie o leva carregado para uma barraca próxima.

Vale observar a mudança sutil na trilha sonora durante as cenas exibidas. Quando Desmond é questionado sobre alguns fatos exibidos em episódios anteriores, mas que segundo a história ficaram mal explicados, a trilha muda de emotiva com alto volume, para outra com característica suspeita e de volume baixo, composta por instrumentos percussivos. Conforme Desmond responde as perguntas, há a adição de instrumentos de corda a essa trilha.

A edição neste momento é a continuada e o estilo da mesma é o de plano seqüência, havendo tomadas de tempo mais longo e menos cortes nas cenas. Durante os diálogos são usados os contra-planos em *close* para maior demonstração das emoções dos personagens.

Neste momento Desmond explica à Charlie que vários acontecimentos que ocorreram durante o episódio, como por exemplo, o salvamento de Claire na praia, era para evitar que Charlie se afogasse ao tentar salvar à personagem, e que não importa o que ele fizesse, nada poderia mudar o curso do destino de Charlie, que é morrer.

A tela escurece imediatamente corte seco, com um som percussivo de impacto. As letras LOST são mostradas na tela e é feita a exibição dos créditos do episódio.

### **3.5 Conclusão da análise**

Nesse episódio, os tipos de cortes e o ritmo da edição são muito importantes, pois ao editor foi incumbida a missão de construir todo o drama e suspense necessário à trama do episódio e ao desenvolvimento do personagem. Nota-se que o editor teve o cuidado com cada diálogo, cada cena e o tempo de duração das mesmas para instituir a maior carga emotiva possível, revelando de forma espetacular o estado de espírito do personagem e toda a tensão que o acompanhou durante todo o episódio.

As trilhas sonoras, bem como as correções de cores de acordo com o ambiente e situação em que se enquadrava o personagem, também foram uma forma de garantir que a mensagem proposta pelo episódio fosse emitida, de maneira sutil, mas coerente, pois denotavam com mais realismo as circunstâncias de conflito e desordem pelas quais o personagem passou, por estar em constante deslocamento no tempo.

## **CAPÍTULO 4**

### **4.1 Manual básico de vídeo sobre edição**

Este manual foi elaborado com o intuito de sugerir aos alunos de Publicidade e Propaganda, bem como aos interessados na área do audiovisual e edição de vídeo, um suporte ao campo de trabalho. O manual foi organizado tomando como base os conhecimentos adquiridos nas aulas do curso de Comunicação e na experiência adquirida nos quase dois anos de estágio realizados no Laboratório de Comunicação da FEMA – Fundação Educacional do Município de Assis.

Após a análise feita sobre o episódio da série *LOST*, “*Flashes Before Your Eyes*”, foi possível realizar uma reflexão acerca das técnicas de edição empregadas no processo de pós-produção, fornecendo as condições necessárias para a construção do manual básico.

A proposta do visual do manual foi elaborada a partir da série *LOST*. O sentido atribuído foi o de que quando não possuímos o conhecimento básico sobre um determinado assunto, ficamos muitas vezes sem saber como proceder diante das situações, em outras palavras, ficamos “perdidos”, como se estivéssemos em uma ilha deserta; a idéia é que o manual sirva de base para que o interessado possa buscar mais conhecimento sobre edição.

As imagens contidas neste manual são puramente ilustrativas, pois são voltadas para uma proposta unicamente educacional. O autor não possui nenhum vínculo com a série *LOST*, nem com o seu canal de origem ABC, bem como com os criadores e produtores da série. Também não tem quaisquer tipos de vínculo com qualquer programa da empresa *Adobe*.

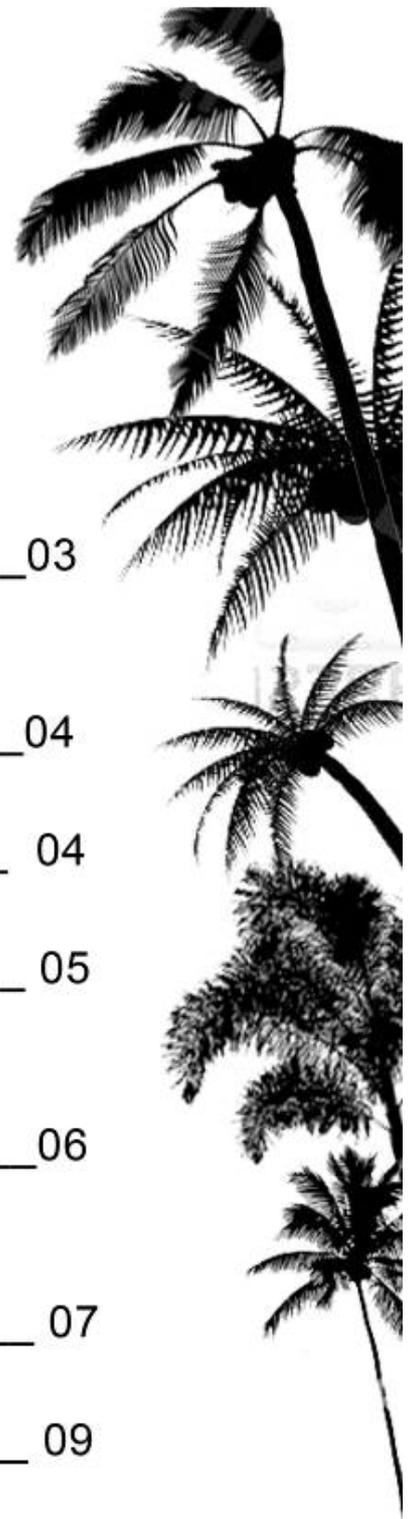
**Manual Básico de Vídeo sobre**

**EDIÇÃO**

**Conceitos e dicas para o futuro Editor não ficar PERDIDO**

# SUMÁRIO

<b>Introdução</b>	03
<b>Alguns conceitos úteis ao editor</b>	
Organização	04
Referências e o Uso da Internet	04
Uso de materia “Royalty Free”	05
<b>Processo Básico de Edição</b>	
Capturar as imagens gravadas	06
<b>Edição de Vídeo</b>	
Timeline ou Linha de Tempo	07
Corte	09
Efeitos de transição	09
Utilização de trilhas sonoras	10
Finalização e exportação do projeto	11



# INTRODUÇÃO

---

Para um editor de audiovisual, a criatividade e o uso de conceitos de fotografia, arte, comunicação e informática são essenciais para o seu desenvolvimento como profissional.

E todos estes conceitos fazem parte do dia-a-dia de um estudante de publicidade, o que lhe dá grande vantagem no objetivo de ingressar neste ramo.

Aqui serão encontrados conceitos básicos de edição de imagens, e algumas dicas, material voltado àqueles que não possuem um conhecimento específico desta área, mas tem interesse em conhecê-la.

Como base para este manual, foi utilizado o método de edição Não-Linear, que consiste em realizar todo o processo de edição através de programas de computador voltados a este fim, de maneira digital.



## **Alguns conceitos úteis ao editor**

### **Organização:**

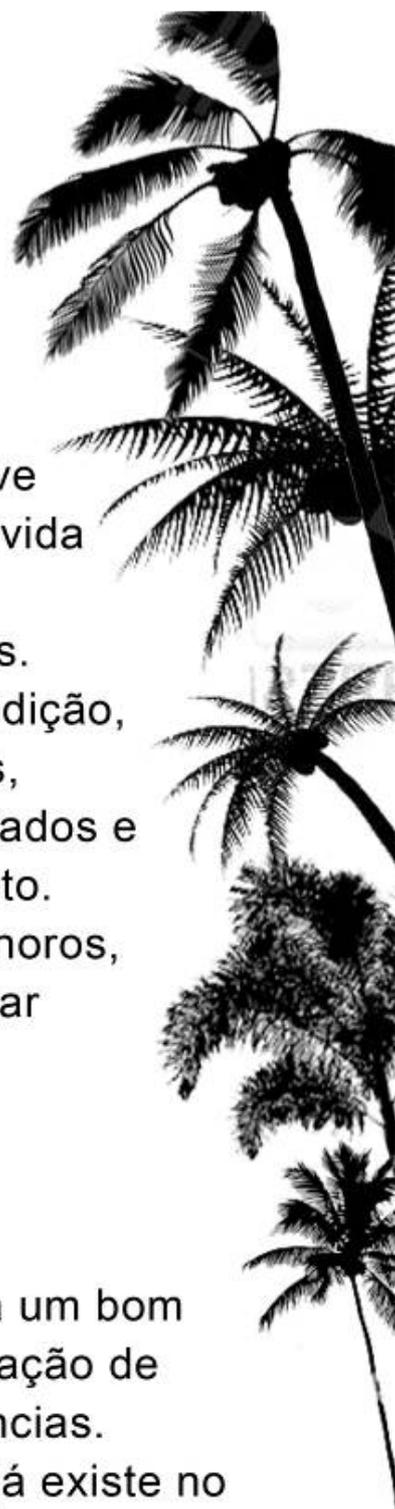
Antes de tudo, uma boa organização é a chave para se manter em qualquer situação, tanto na vida como em uma profissão.

Um editor que é bem organizado vale por dois. Por isso, sempre que for iniciar um projeto de edição, lembre-se de preparar os materiais necessários, principalmente com relação aos softwares utilizados e na questão da organização das pastas do projeto. Separar em pastas vídeos, imagens, efeitos sonoros, trilhas sonoras, animações e etc., ajuda a ganhar tempo ao editor de imagens.

### **Referências e o Uso da internet:**

Para um editor que se preze, bem como para um bom Publicitário, o que não pode faltar para a realização de trabalhos relacionados à criação são as referências. Lembre-se que quase tudo que se quer “criar” já existe no mundo real, ou tudo que se for fazer na área de criação, provavelmente já foi feito de maneira semelhante; então uma boa pesquisa de referências pode ajudar muito na elaboração.

Jamais deve-se copiar um conteúdo, mas sim usa-lo como um referencial para um futuro esboço do projeto.



Tecnologia está em constante movimento, o que é novidade hoje pode ser superada amanhã.

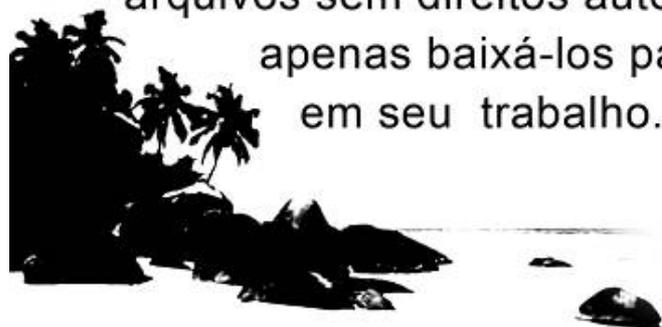
Na edição de vídeo, estão sempre surgindo novos programas de computador que fazem coisas fantásticas e que auxiliam no trabalho do editor.

Por isso a internet também pode ser útil no descobrimento desses novos *softwares*. Quando se tem uma idéia para um vídeo ou uma animação, mas não se sabe por onde começar, ou quais *softwares* ou mesmo *plug-ins* utilizar, uma rápida busca na internet pode ser a solução para esta questão.

### **O uso de material “*Royalty Free*”:**

*Royalty Free* no que diz respeito à materiais disponíveis na internet, significa que são arquivos que não possuem direitos autorais declarados, portanto podem ser usados normalmente sem qualquer tipo de vínculo com o autor do mesmo. Esses arquivos variam de vídeos, animações, fontes e imagens até efeitos sonoros e trilhas sonoras.

Este tipo de material é útil para produções semi-profissionais, onde a verba para a realização do projeto é pouca ou quase nula. Existem diversos sites que disponibilizam arquivos sem direitos autorais, bastando ao editor apenas baixá-los para o computador e utilizar livremente em seu trabalho.



## **PROCESSO BÁSICO DE EDIÇÃO**

---

O processo básico de edição de imagens pode se dividir em três passos:

**Captura de imagens**



**Edição propriamente dita**

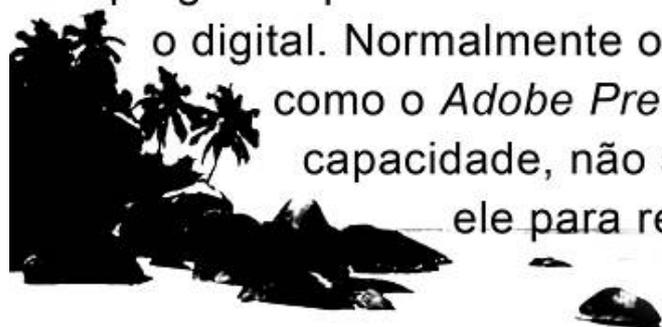


**Finalização e exportação do projeto**

### **Capturar as imagens gravadas:**

Primeiramente, antes de se editar um material gravado, deve-se tê-lo como uma cópia digital no disco-rígido do computador.

Este processo é chamado de Captura de Imagem, que pode ser feito de diversas maneiras, dependendo do equipamento que se está utilizando. O conceito básico é o de conectar a câmera em uma placa de vídeo específica, chamada de Placa de Captura, onde esta placa estará conectada em um computador, e este contará com um programa para fazer a conversão da imagem analógica para o digital. Normalmente o próprio programa de edição, como o *Adobe Premiere*, conta com esta capacidade, não sendo necessário mais do que ele para realizar este procedimento.



De posse do material gravado digitalizado, é hora de utilizá-lo em um programa de edição, para que possa ser feita toda a montagem do projeto e composição do vídeo.

## **Edição do Vídeo**

---

Em um programa de Edição de Imagens, geralmente se dispõe de diversas ferramentas e conceitos, que apesar de se diferenciarem de um *software* para outro, a idéia básica sempre se mantém, até por que a crescente concorrência entre estas empresas facilita a migração de um *software* para outro, se os conceitos básicos da edição forem mantidos.

### ***Timeline* ou Linha de tempo:**

A *Timeline* é a “área de trabalho” de um editor, é o local onde são colocados os clipes, a trilha, os efeitos sonoros, onde são feitos os cortes e etc. Ela organiza o conteúdo de um projeto em camadas e quadros a serem utilizados.

Utiliza-se do conceito de Linha do tempo, pois conta com uma espécie de régua de tempo horizontal, que faz a contagem das horas, minutos e segundos de todo o projeto. Os clipes são dispostos em camadas na horizontal, que são como tiras de vídeo sobrepostas umas nas outras, sendo que a ordem de aparição de um clipe é de cima para baixo.

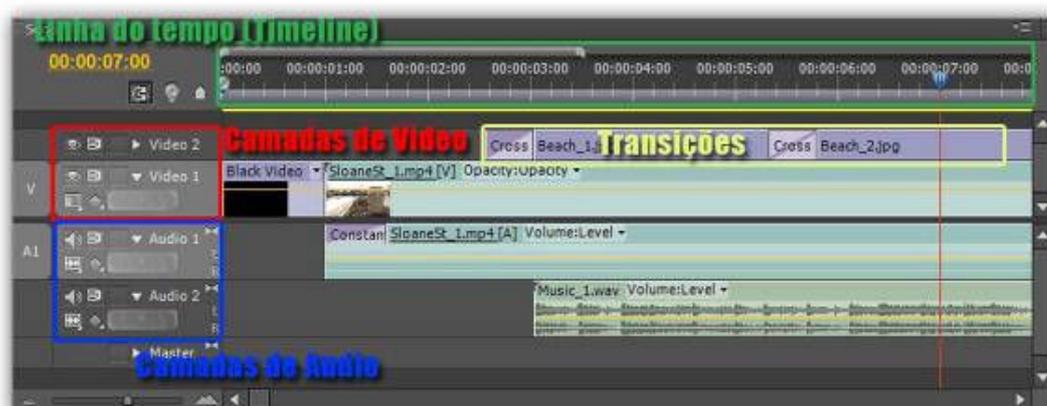


Na *Timeline* é possível manipular o tempo e velocidade dos vídeos, adicionar possíveis efeitos de som e imagem, manipular a posição de uma trilha sonora, tudo através de alguns cliques do mouse. Ela é a estrutura do projeto, sendo de extrema importância na composição e manipulação do mesmo.

Mais especificamente na *Timeline* você pode:

- Ajustar os pontos de corte,
- manipular os vídeos para que fiquem mais curtos ou longos,
- criar camadas múltiplas de vídeo para o efeito de imagens sobrepostas,
- criar diversas camadas de áudio que são executadas ao mesmo tempo, como por exemplo, uma narração com uma trilha sonora de fundo,
- adicionar transições de um clipe para outro, dentre outros efeitos.

Exemplo de *Timeline* (no software *Adobe Premiere*):



Apesar do exemplo deste *software* específico, o conceito de Linha do tempo é o mesmo para a grande parte dos programas de edição.

## Corte:

Todo o programa de Edição conta com uma ferramenta de corte, que como o próprio nome sugere, serve para separar ou dividir uma camada de vídeo ou áudio em duas ou mais partes. Quando de posse de um material gravado, nem tudo será utilizado pelo editor. São comuns os erros de gravação ou as tentativas preliminares de uma cena antes de se conseguir a tomada que se quer.

Por isso a ferramenta de corte serve para retirar esse conteúdo não-útil, estreitando o clipe apenas ao que vai ser utilizado na edição.

Depende do editor a noção de tempo para utilizar os cortes, pois dependendo da maneira que usar esta ferramenta, acarretará em um sentido diferente para cada uma das cenas editadas.

## Efeitos de transição:

Os efeitos de transição, chamados também de *transitions*, são as maneiras de como um clipe de áudio ou vídeo faz a passagem de um para o outro.

São muito úteis quando se quer criar passagens de tempo, mudança de cenários ou até mesmo a alternância entre dois pontos de vista de uma mesma história no vídeo.

Existem diversos tipos de transição que variam de *software* para *software*. Os mais comumente usados são o *Fade-In*, *Fade-Out* e *Cross Fade*, que são o desaparecimento gradativo de uma imagem para um fundo preto, o aparecimento gradativo de uma imagem de um fundo preto, e transição gradativa entre duas imagens, respectivamente.

Podem ser adicionados aos cliques de vídeo e áudio através da Timeline do projeto.

A utilização de transições em um projeto deve ser moderada e somente utilizada quando necessário, pois quando usada com exagero pode denotar uma falta de habilidade do editor em conseguir juntar as cenas de vídeo através dos cortes.



## Utilização de trilhas-sonoras:

Neste ponto, o bom gosto e a criatividade do editor é novamente posto à prova.

É necessário que o editor faça uma análise da temática do projeto, das cenas, para que possa escolher da melhor maneira possível às trilhas que vão ser utilizadas, de maneira que casem perfeitamente com o vídeo. Tudo vai depender do ponto de vista que o editor quer propor.

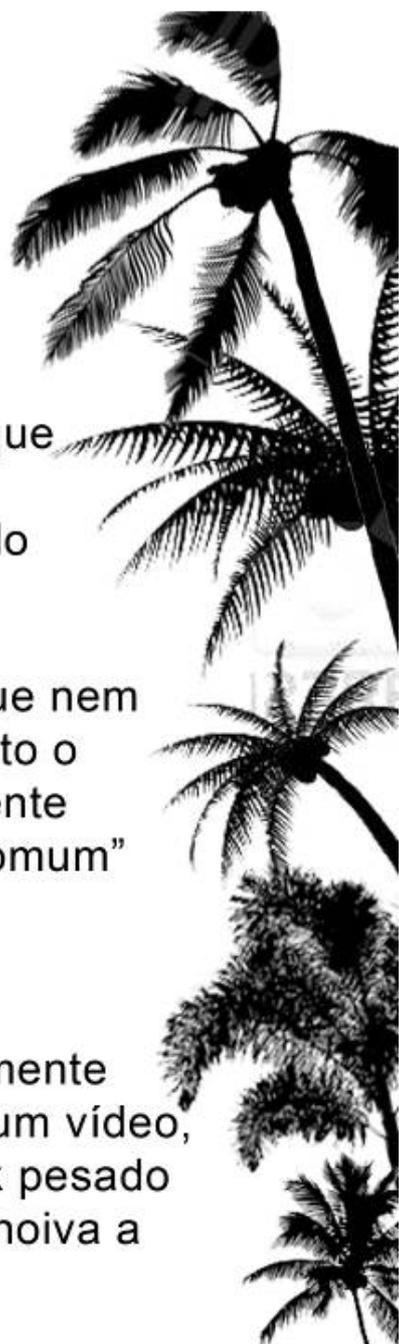
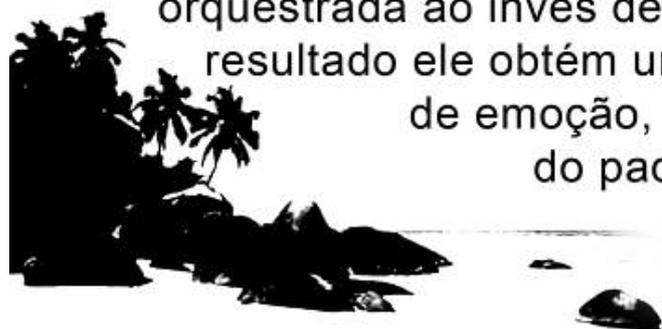
Quando for escolher uma trilha, vale salientar que nem sempre a escolha que mais parece certa é de fato o certo, e o mesmo vale para escolhas supostamente erradas. Neste caso existem os conceitos do “comum” e do “fora do comum”.

### Conceito comum:

Um exemplo disto é que, na maneira que comumente pensamos, ao fazer uma escolha de trilha para um vídeo, não iria condizer à escolha uma música de Rock pesado para um vídeo de um casamento onde o pai da noiva a deixa para o noivo no altar.

### Conceito fora do comum:

Mas a partir do momento em que a proposta do vídeo requer uma escolha fora do comum, situações diferentes podem ser criadas. Como por exemplo, em uma cena de violência, onde um pai e uma mãe discutem na frente do filho pequeno, que presencia toda a situação, o editor utiliza uma música orquestrada ao invés de uma música alta e frenética; e como resultado ele obtém uma cena mais dramática e carregada de emoção, por utilizar uma escolha musical fora do padrão, um oposto do que normalmente se esperaria ver, mas que atribuiu sentido àquela cena.

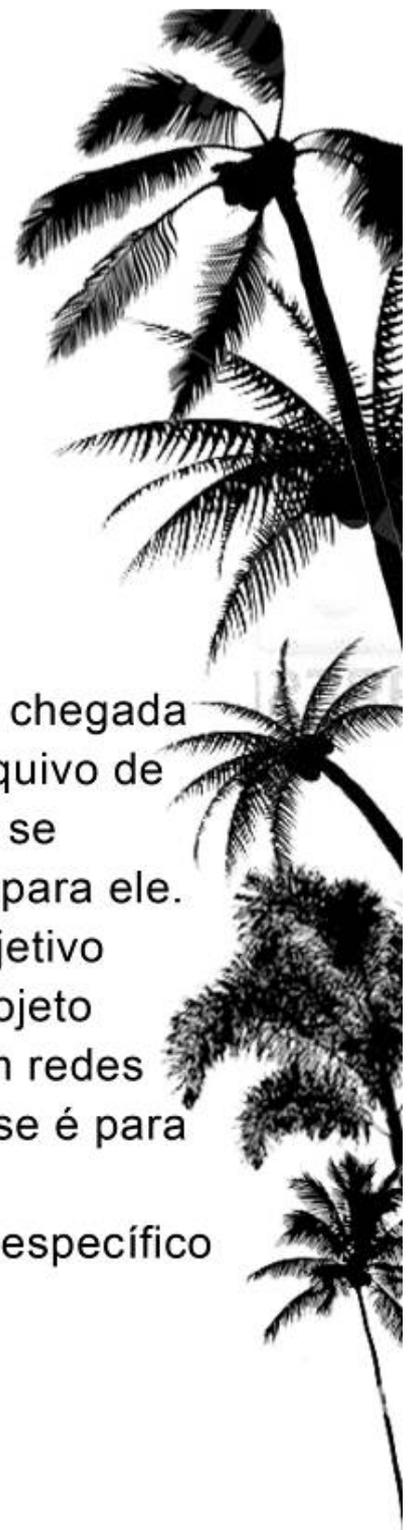


## Finalização e Exportação do projeto:

Depois de editado, manipulado e construído, é chegada hora de exportar todo o material em um único arquivo de vídeo. Novamente existem diversas maneiras de se exportar um vídeo, bem como diversos formatos para ele.

O importante neste passo é ter em mente o objetivo para o qual se vai exportar. Se a utilização do projeto é para sites da internet, se é para distribuição em redes sociais e sites de vídeo como *Youtube* e *Vimeo*, se é para distribuição em mídias como CD e DVD, etc.

Cada uma destas escolhas possui um formato específico que mais se adequa à ele.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar o impacto do processo de pós-produção através da análise das técnicas empregadas em um episódio específico do seriado *LOST*. Pôde-se perceber que estas técnicas foram usadas de maneira criativa e coerente, fazendo com que a trama do episódio viesse à tona de maneira admirável, através da habilidade do editor de audiovisual em reunir todo o material como horas de gravações e áudios que para ele foram dispensados e, através das técnicas de edição, atribuir o sentido e conceitos necessários para garantir a concepção e valorização do mesmo.

Para que o processo de pós-produção obtenha sucesso dentro de uma produção audiovisual, é necessário que o profissional de edição não somente tenha conhecimento específico e operacional de um programa de computador para realizar as técnicas de edição, mas também tenha consigo outros conceitos chave para um bom desenvolvimento nesta área, como conceitos de criação, de desenvolvimento artístico, de fotografia e composição. Conceitos estes que fazem parte da rotina de um estudante de Publicidade.

Portanto, concluí-se que as técnicas de pós-produção, mais especificamente de edição, e as tecnologias empregadas nela contribuem de maneira não somente positiva, mas também qualitativa a todo o processo de concepção do audiovisual. E este profissional de edição, munido dos conhecimentos do curso de comunicação social com bacharelado em publicidade e propaganda, torna-se ainda mais preparado para exercer esta profissão. O irreal se torna real, o impossível possível e o que antes era inimaginável toma forma, através da arte da edição audiovisual.

## Referências

### Bibliográficas

AUMONT, Jacques. **A Imagem** - 7ª edição, São Paulo: Papyrus Editora, 2002.

KELLISON, Cathrine. **Produção e Direção para TV e vídeo**: uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Campus Elsevier, 2007.

MACHADO, Arlindo. **O vídeo e sua linguagem**. In: Revista USP - Dossiê. São Paulo: Palavra/Imagem, 1993.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1997.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério** – 2ª edição, São Paulo: Editora Senac, 2000.

MATUCK, Artur. **O potencial dialógico da televisão: comunicação e arte na perspectiva do receptor**. São Paulo: Annablume: ECA/USP, 1995.

VIZEU, Carlos Alberto. **Da caverna à Internet**. In: 50 anos de TV no Brasil. São Paulo: Globo, 2000.

PIZZOTTI, Ricardo. **Enciclopédia Básica da Mídia Eletrônica**. São Paulo: Editora Senac, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Imagem**: Cognição, Semiótica, Mídia. São Paulo: Iluminuras, 1999.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

### Eletrônicas

*About the Show – LOST*. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/lost/about-the-show> e Acessado em: 01/08/2010.

*Bio – LOST*. Disponível em: <http://abc.go.com/shows/lost/bio>. Acesso em: 25/10/2010.

BOURRIAUD, Nicolas. **Postproduction, Culture as Screenplay**: How Art Reprograms the World – New York, Lukas & Sternberg, 2002.

LOBRUTTO, Vincent. **The Filmmaker's Guide to Production Design**, Allworth. Press, 2002.

*Lost (série de televisão)* – *Wikipédia, a enciclopédia livre*. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/wiki/Lost\\_\(série\\_de\\_televisão\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Lost_(série_de_televisão)). Acessado em: 01/08/2010.

*LOSTpédia*. Disponível em: <http://pt.lostpedia.wikia.com>. Acessado em: 25/10/2010.

*TWIZ TV Complete Episode Transcript*. Disponível em: <http://www.twiztv.com/cgi-bin/transcript.cgi?episode=http://dmca.free.fr/scripts/lost/season3/lost-308.htm>. Acessado em 22/10/2010.

## **Monografias**

VIGANÓ, Marcelo. **A utilização de Animação Gráfica nas Campanhas Publicitárias Brasileiras de TV**: a personificação de objetos animados nas criações publicitárias – Fema – Fundação Educacional do Município de Assis, 2006.

RAMALHO, Fernanda Rodrigues. **A democratização do Audiovisual por um Manual Eletrônico Pedagógico-didático** – Unimar – Faculdade de Comunicação, Educação e Turismo, Universidade de Marília, 2005.

## **Videográficas**

LIEBER J.; LINDEOF D.; ABRAMS J.J. *LOST – FLASHES BEFORE YOUR EYES*. Direção de Jack Bender. EUA. *Buena Vista Home Entertainment, Inc. e Touchstone Television*, 2006. 345 min. Cor.

## **Glossário de termos utilizados**

Para a confecção deste glossário foram tomadas como base as obras dos autores KELISSON (2007) e RAMALHO (2005). Como para alguns destes termos não existem catalogação, pois fazem parte do vocabulário do dia-a-dia dos profissionais de audiovisual, foi utilizada também a experiência que obtive como aluno e estagiário da FEMA – Fundação Educacional do Município de Assis –, no LabCom – Laboratório de Comunicação por um período aproximado de dois anos, como editor de imagens, com o intuito de apenas complementar estas informações.

### **3D/Três Dimensões:**

Termo usado para definir um processo de modelagem de objetos, através de cálculos matemáticos e coordenadas X, Y e Z que possuam altura, largura e profundidade, feitos por programas de computador.

### ***Blur*/Desfoque:**

Falha na definição de uma imagem. Pode ser feita pela câmera de filmagem ou fazer parte de efeitos em programas de edição para computadores.

### **Câmera Lenta:**

Efeito que reduz a velocidade de uma cena que seguia em ritmo normal. Pode facilitar a assimilação dos acontecimentos de uma cena ou dar um efeito dramático a ela.

### **Câmera Rápida:**

Efeito que acelera uma cena que seguia um ritmo normal, para dar o efeito de maior velocidade.

**Câmera Subjetiva:** Posicionamento da câmara de maneira que permita a filmagem de uma cena de ser realizada do ponto de vista de um público imaginário ou de um personagem. Caracteriza-se pela filmagem focada, porém em movimento.

Corte Abrupto:

Junção de dois ângulos semelhantes que mostram a mesma imagem ou personagem. Utilizado como efeito dramático.

Corte Correspondente:

Corte utilizado entre dois ângulos diferentes, mas que fazem parte de uma mesma ação ou movimento.

Corte em Reação:

É o corte que mostra a reação do personagem a algo que acabou de acontecer.

Corte Seco:

Mudança instantânea de uma tomada para outra ou de um local para outro diferente. Pode representar uma mudança de cena ou de um ponto de vista, bem como passagem de tempo.

*Cutaway:*

Corte utilizado para ser a ponte entre duas tomadas seqüenciais que fazem parte de uma mesma ação. Por exemplo, o personagem vai atravessar a rua e é feito o *cutaway* mostrando a rua e as calçadas, do ponto de vista dele.

Edição Paralela:

Montagem de cenas diferentes, que mostram dois eventos separados, mas que ocorrem ao mesmo tempo, contendo uma relação entre si.

Edição Continuada:

Edição que se utiliza de poucos cortes e/ou efeitos que possam tirar o foco da narrativa da cena.

**Edição Dinâmica:**

Edição que se utiliza de diversos tipos de cortes rápidos e montagens diferentes, produzindo a sensação de dinamismo na cena, podendo dar a ela uma característica frenética.

**Edição Montagem:** Estilo de edição que se baseia na união de cenas e tomadas diferentes, representando uma linha única de raciocínio; sugerindo uma idéia específica.

*Fade In:*

Desaparecimento gradativo de uma imagem, geralmente para um fundo preto ou branco.

*Fade Out:*

Aparição gradativa de uma imagem.

**Imagem Estática/Congelada:** Efeito que congela uma imagem ou quadro específico do vídeo, interrompendo a ação. Pode causar o efeito de uma fotografia.

*Insert:*

Uma tomada em *close-up* que fornece detalhes importantes sobre o contexto da cena. Por exemplo, um personagem parado em frente a um cartaz; é então inserida uma tomada em detalhe do cartaz em si e suas informações.

*Plug-in:*

Programa de computador auxiliar que trabalha de forma complementar a um programa principal.

**Plano:**

É a menor unidade de um filme/vídeo. Tem como referência a dimensão humana e cada cena pode ser composta por um ou mais planos diferentes.

### Plano e Contra-Plano

É o plano do diálogo nas cenas. Tem como base a alternância de planos que fazem parte da mesma seqüência dramática, mas mostradas em sentidos opostos.

### Plano Geral:

Enquadramento que inclui todo o cenário, usado para mostrar grandes ambientes. Personagens geralmente não são identificáveis neste plano.

### Plano Conjunto:

Plano um pouco mais fechado que o Plano Geral. Pode mostrar um grupo de pessoas, onde alguns personagens conseguem ser identificados.

### Plano Americano:

Enquadramento que mostra o personagem do joelho para cima.

### Plano Médio:

Enquadra o personagem da cintura para cima.

### Primeiro Plano:

Enquadra o personagem dos ombros para cima.

Primeiríssimo Plano/Primeiríssimo Primeiro Plano/*Close*: Enquadramento que abrange do pescoço à cabeça, ignorando imagens/objetos que estejam ao fundo.

### Plano Detalhe/*Big Close/Close-up*:

Destaca partes específicas do corpo ou objetos sobre alguma superfície. Por exemplo, ao mostrar um personagem, destaca-se dos olhos à boca.

*Plano Seqüência:*

É uma tomada ininterrupta que tem o tempo de duração maior do que o comum, com certa ausência de cortes.

*Plongée/Câmera Alta:*

Posicionamento da câmera mais elevada em relação ao objeto enquadrado.

*Contra-Plongée/Câmera Baixa:*

Câmera angulada em nível mais baixo em relação ao objeto.

*Take/Tomada:*

Gravação ininterrupta de um segmento único.

*Traveling:*

É o deslocamento da câmera, que sai do seu próprio eixo, para acompanhar uma ação através de equipamentos especiais, como trilhos desenvolvidos especialmente para fazer esse tipo de movimentação.

## Anexos

### ANEXO 1

Transcrição do episódio "Flash BefOre Your Eyes", provida pelo site "TWIZTV.COM", em formato de roteiro.

LOST

s03e08 - FLASHES BEFORE YOUR EYES

ORIGINAL AIRDATE: Wednesday February 14, 2007 @ 10pm (ABC)

WRITTEN BY DREW GODDARD & DAMON LINDELOFF

DIRECTED BY JACK BENDER

TRANSCRIPT PROVIDED BY "TWIZ TV.COM - FREE TV SCRIPTS DATABASE"  
COURTESY OF SPOOKY FOR LOST-TV // THE ULTIMATE UNOFFICIAL FANSITE

=====

DISCLAIMER:

=====

*The following is not a novelization or an actual script but a dry transcript of the aired episode that includes accurate word-to-word dialogues, settings descriptions, action scenes and/or camera movements where the transcriber felt they were necessary. This transcript is posted on "TWIZ TV.COM - FREE TV SCRIPTS DATABASE" courtesy of the forementioned fansite. "LOST" and other related entities are owned, (TM) and (c) by J.J. Abrams, Damon Lindelof, Bad Robot, ABC and Touchstone Television. All Rights Reserved. This transcript was made without their permission, approval, authorization or endorsement. For Fair Use, for Entertainment and for Educational Purposes Only. Any reproduction, duplication or distribution of this material in any form is expressly prohibited. It is absolutely forbidden to use it for commercial gain.*

=====

TRANSCRIPT:

=====

*[We see Desmond walk onto the beach and look around. The scene switches to Charlie and Hurley going through the stash in Sawyer's tent.]*

*HURLEY: Dude, I don't know about this.*

*CHARLIE: See, you're looking this all wrong. He would want us to do this.*

*HURLEY: He would want us to ransack his tent and take his stash? Yeah, that sounds exactly like Sawyer.*

*CHARLIE: Well, he stole all this in the first place. I mean, people need food. They need medical supplies. They need -- [Charlie looks down and sees a stack of magazines] shocking amounts of pornography.*

*DESMOND [approaching]: Charlie.*

*HURLEY [surprised]: Oh, Desmundo.*

*DESMOND: I need you to come with me.*

*HURLEY: You guys find Eko?*

*DESMOND: Both of you.*

*[Charlie and Hurley follow Desmond into the jungle to meet with Sayid and Locke.]*

*CHARLIE: What happened?*

*LOCKE: Eko is dead.*

*SAYID: We found his body in the jungle -- buried him yesterday.*

*CHARLIE: How did he die?*

*LOCKE: The island killed him.*

*CHARLIE: What do you mean "the island killed him?" [Locke doesn't respond] What do you mean "the island killed him?"*

*LOCKE: You know what it means. With the doctor gone, the camp's on edge enough without people having to worry about what's out here in the jungle. They're going to look to you two to see how to react.*

*[Hurley notices Desmond looking distracted and agitated.]*

*LOCKE: So when I tell everyone what happened I need you to help keep things calm.*

*HURLEY [to Desmond]: Dude, you okay? Hey guys, what's wrong with Desmond?*

*[Desmond takes off running and the others follow him to the beach. He dives in the water and starts swimming.]*

*SAYID: What is he doing?*

*[Desmond sees someone in the water and heads toward them.]*

*LOCKE: There's someone else out there.*

*[Sun, carrying Aaron, approaches to see what's going on.]*

*CHARLIE: Where's Claire?*

*SUN: She just went for a walk. I offered to watch the baby.*

*[Charlie runs toward the shore. Desmond reaches Claire and brings her back to shore.]*

*CHARLIE: Claire!*

*DESMOND [lifting her]: I've got her.*

*CHARLIE: Is she okay? Claire! What happened?!*

*DESMOND [lying Claire on the sand]: Just stand back; give me some room.*

*CHARLIE: Claire.*

*DESMOND: Get back, Charlie; I know what I'm doing.*

*CHARLIE: Is she breathing? She's not breathing.*

*[Desmond performs CPR.]*

*CHARLIE: You want me to help you?*

*DESMOND: Come on; come on.*

*CHARLIE: Claire? Claire.*

*[Claire coughs up water and regains consciousness.]*

*CHARLIE: Claire!*

*DESMOND: Are you alright? Come on; you're okay. Let's get you back to the tent.*

*CHARLIE: Charlie's here!*

*DESMOND [gently pushing Charlie back]: It's alright, Charlie. [lifting Claire] Alright, let's get her back to her tent.*

*CHARLIE: Is she okay? Let me help.*

*DESMOND: I got it, Charlie.*

*CHARLIE: Hey, I'll take her.*

*[Desmond carries her back toward her tent.]*

*CHARLIE [calling after him]: Where are you going? Hey, how did you know? How did you know she was drowning?*

*HURLEY: I'll tell you how he knew -- that guy sees the future, dude.*

*COMMERCIAL BREAK*

*[We see Desmond sitting on the beach looking at a picture of Penelope and himself. Claire approaches.]*

*CLAIRE: She's beautiful.*

*DESMOND: Aye, thanks.*

*CLAIRE: What's her name?*

*DESMOND: Penny, well, Penelope. How are you feeling?*

*CLAIRE: Still a little shaken up. I mean, I go swimming almost everyday -- the undertow just grabbed me. I mean, if -- if you hadn't...*

*CHARLIE [appearing, carrying Aaron]: Claire? I thought you were only going to be 5 minutes. Aaron's starving.*

*CLAIRE: Yeah, um, sorry, I... [to Desmond] Anyway, I just wanted to say thank you. Thank you so much for being there.*

*DESMOND: It's my pleasure.*

*[Charlie looks suspiciously at Desmond. Cut to Hurley and Charlie walking through camp.]*

*HURLEY: Locke doesn't know about anything except knives and fishing.*

*CHARLIE: There's nothing to know. I don't buy this precognitive insanity rubbish. Look, if the bearded wonder could predict the future he wouldn't have ended up here, would he?*

*[They enter Sawyer's tent.]*

*CHARLIE [going through the stash]: Well, whatever happened to him -- we're going to have to find out what it is.*

*HURLEY: You do realize he's going to know your plan before you even come up with it, dude.*

*CHARLIE: In that case, [he grabs a bottle of whiskey] we're going to have to get him really bloody drunk.*

*[We see Hurley and Charlie approach Desmond who's building a fire on the beach.]*

*CHARLIE: Beautiful evening.*

*DESMOND: Aye.*

*HURLEY [to Charlie]: Say it, dude.*

*CHARLIE: This morning -- I'm sorry I wasn't more grateful. Thank you for helping Claire not drown.*

*DESMOND: No harm done.*

*CHARLIE: Excellent. Brought a peace offering -- you know, make the truce official.*

*DESMOND: Thanks, but no. I've spent a wee bit too much time drunk as of late.*

*CHARLIE: This'll be good for us, brother. [Desmond shakes his head] Alright, that's fine. We'll take our drink and go somewhere else.*

*DESMOND: What kind of whiskey is that?*

*CHARLIE: It's, uh -- it just says MacCutcheon.*

*DESMOND [laughing, a bit maniacally]: Alright then, let's have it. [Charlie offers him a cup] No, the bottle, brother. I mean, if you've come to drink, let's drink.*

*CHARLIE: Alright, let's drink.*

*DESMOND: Cheers. [he takes a long drink]*

*CHARLIE: Cheers.*

*[Cut to later. The guys are drunk. Desmond and Charlie are singing with Hurley chiming in a bit.]*

*DESMOND, CHARLIE [singing, mostly unintelligible]: ...she was only the farmer's daughter.*

*CHARLIE [handing the bottle over]: Desi.*

*DESMOND: Cheers.*

*HURLEY: Hey, do you know any songs about drinking and fighting and girls with one leg?*

*CHARLIE: Well, girls with [Desmond joins in] one leg and a heart of gold. [they laugh] So, Desi, let me ask you something.*

*DESMOND: Anything, pal.*

*CHARLIE [suddenly seeming more sober]: How'd you know Claire was drowning?*

*DESMOND: I could hear her calling for help.*

*HURLEY: Oh no you didn't. You were like a mile away.*

*DESMOND: Well, I suppose I've -- I've got good hearing.*

*CHARLIE: You hear the lightning, as well?*

*DESMOND: Excuse me?*

*CHARLIE: The lightning. Just by chance you pitch your little rod outside Claire's tent -- 2 hours later lightning strikes.*

*DESMOND [moving to leave]: Thanks for the drink, pal.*

*CHARLIE [standing]: Hey, I don't know what you're doing -- you best tell us. Oy! You think because you turned some key that makes you a hero? You're no hero, brother. I don't know how you're doing what it is you're doing, but I know a coward when I see one. [Desmond turns and rushes Charlie] Yeah...*

*[Desmond tackles Charlie and starts choking him.]*

*DESMOND [yelling]: You don't want to know what happened to me when I turned that key!*

*CHARLIE: Hurley.*

*HURLEY: Dude.*

*DESMOND: You don't want to know! And I don't want to know!*

*CHARLIE: Get him off!*

*DESMOND: You don't want to know!!*

*[The scene suddenly switches to inside the hatch, reprising scenes in Live Together, Die Alone when the timer reaches zero. We see Desmond find the key and head to the failsafe device.]*

*LOCKE: Desmond!*

*DESMOND: I'll see you in another life, brother.*

*[We see Desmond put the key in the failsafe device.]*

*DESMOND: I love you, Penny.*

*[Cut to close up of Desmond's eye opening. He's lying on the ground in a puddle of red.]*

*PENELOPE: Oh, my God! Oh, my God! Oh, my God! [she runs to find a towel] Des, are you alright? Stay there, hang on.*

*[The camera pulls back to reveal Desmond is lying in a puddle of red paint.]*

*PENELOPE: I'm just getting ice. [returning to his side] You alright? Sweetie, you okay?*

*DESMOND [disoriented]: What's happening?*

*PENELOPE: Well, what's happening is the result of combining ladders, painting a ceiling, and alcohol. Are you okay? You nauseous?*

*DESMOND: This is my flat?*

*PENELOPE: Mmm-hmm, although, if you want me to feel at home you might start calling it our flat. How many fingers, Des? [he looks around, awestruck] Love, look at me. What's wrong?*

*[Desmond smiles and kisses her.]*

*DESMOND: Absolutely nothing.*

*[He hugs her and smiles but then looks confused, disbelieving.]*

**COMMERCIAL BREAK**

*[We see Desmond in the flat, later. The clock reads 1:08 and Desmond looks at it quizzically. He has trouble with his tie. Penelope approaches.]*

*PENELOPE [helping with the tie]: Here, let me.*

*DESMOND: Thanks.*

*PENELOPE: Oh, hang on. You've got paint on your neck.*

*DESMOND: Have I?*

*PENELOPE: How's that concussion?*

*DESMOND: Well, my severe head injury is a small price to pay for the pleasure of having you move into my humble -- is rat trap accurate?*

*PENELOPE: Uh-uh. [she kisses him and finishes with the tie] Voila! You know you don't really need a job from my father, Des.*

*DESMOND: It's not about the job. I want him to respect me.*

*PENELOPE: And respect you he shall. But if for some reason he's too daft to see how brilliant you are it's not the end of the world.*

*DESMOND: What did you say?*

*[We hear a beeping sound in the background very much like the sound of the hatch alarm. Desmond goes to investigate. It turns out to be the microwave and Penelope takes out a cup and offers it to Desmond.]*

*PENELOPE: Here you go, love. You alright?*

*DESMOND: Yeah, yeah, I'm fine -- just had a bit of a deja vu, that's all.*

*[The scene switches to Desmond approaching a reception desk in an office building lobby.]*

*DESMOND: Good afternoon, uh, I'm here to see Mr. Widmore.*

*RECEPTIONIST: And you are?*

*DESMOND: Hume, uh, Mr. Desmond Hume.*

*DELIVERY MAN [to Receptionist]: Hello, love. Got a parcel here for 815.*

*DESMOND: Excuse me, what did you say?*

*DELIVERY MAN: I said "delivery for 815."*

*[We see a few very quick flashes from the hatch: numbers being entered on the computer screen, the execute button, the timer hitting 108.]*

*RECEPTIONIST: Mr. Hume, Mr. Widmore is ready for you.*

*DESMOND: Thank you.*

*[Cut to a shot of Desmond in Widmore's very posh office. Desmond notices a painting (in the style of the hatch mural) depicting a polar bear, a Buddha, and the word "namaste" written backwards. We see Widmore looking at Desmond's resume.]*

*WIDMORE: They didn't tell me you were an actor, Desmond.*

*DESMOND: No, it was actually set design for the Royal Shakespeare Company.*

*WIDMORE: Impressive. You didn't graduate from university.*

*DESMOND: No, sir. I had to look after my 3 brothers after my father...*

*WIDMORE: Any military service?*

*DESMOND: No, sir. [noticing a model of a boat] She's beautiful -- your boat.*

*WIDMORE: My foundation is sponsoring a solo race around the world.*

*[We see quick flashes: Desmond's boat in the storm, the boat sitting in the cove, Inman dead with Desmond's hand covered in blood.]*

*WIDMORE: Something wrong?*

*DESMOND: No. No, sir.*

*WIDMORE: Well, Desmond, I'm going to see to it that you have a position in our administrative department. Not the most glamorous duty but it's a start. I'll speak to human resources.*

*DESMOND: With all due respect, sir, I haven't come here to interview for a position in your company.*

*WIDMORE: You haven't?*

*DESMOND: No, sir. I came here to ask for your daughter's hand in marriage. We've been together 2 years now and Pen's moving in and I love her. Your permission would mean everything to me.*

*WIDMORE: I'm impressed, Hume -- a very noble gesture.*

*[Widmore gets 2 glasses and a bottle of whiskey.]*

*WIDMORE: You know anything about whiskey?*

*DESMOND: No, I'm afraid not, sir.*

*WIDMORE: This is a 60 year MacCutcheon, named after Anderson MacCutcheon, esteemed Admiral from the Royal Navy. He retired with more medals than any man before or since -- moved to the highlands to see out his remaining years. Admiral MacCutcheon was a great man, Hume. This was his crowning achievement.*

*[Widmore pours some into one glass.]*

*WIDMORE: This swallow is worth more than you could make in a month. [he drinks it down] To share it with you would be a waste, and a disgrace to the great man who made it -- because you, Hume, will never be a great man.*

*DESMOND: Mr. Widmore, I know I'm not...*

*WIDMORE: What you're not, is worthy of drinking my whiskey. How could you ever be worthy of my daughter?*

*[Cut to Desmond outside of the Widmore Industries building. He takes off his tie and throws it to the ground. Desmond hears a street musician and follows the sound. We see Charlie finishing Oasis' "Wonderwall".]*

*CHARLIE [as someone drops money in his guitar case]: Thank you very much. Fiver! Thank you very much.*

*DESMOND: I know you? How do I know you?*

*CHARLIE [ignoring Desmond]: Thank you, you can leave your number if you want.*

*DESMOND: How do I know you?*

*CHARLIE: I don't, uh...*

*DESMOND: Where do I know you from?*

*CHARLIE: Look, I don't know, but I'll remember if I could get some help.*

*[We see a flashback to the island when the hatch is imploding: Desmond looks for the key, and Charlie enters.]*

*CHARLIE: Hey, can I get some help?*

*[Back on the London street.]*

*DESMOND: You're Charlie.*

*CHARLIE: Yeah, name's on the sign. [referring to a homemade sign at his feet]*

*[We see flashes from the island: Inman in his environmental suit; Desmond holding the key; Inman dead with blood on Desmond's hand; Desmond running; the timer with hieroglyphs displayed; "system failure" displayed on the monitor; the execute button; the computer crashing to the ground.]*

*DESMOND [slightly crazed]: Who -- they -- they. It -- it was in the hatch. I remember seeing you. There was a -- there was a computer. There was a button. We -- we were on an island.*

*CHARLIE: We are on an island, mate. This is England.*

*DESMOND [a little more crazed]: No, it was real, man. I remember.*

*CHARLIE: Hey, alright. [to the crowd] This is why we don't do drugs.*

*DESMOND: No this -- I remember this. This all happened before. Today -- th -- th -- this happened today. This -- I remember that he said I wasn't worthy -- and then I -- and then I -- and then I came down and I -- and I took off my tie and I -- and then I lost my tie and Penny said where was it and then it started to rain and...*

*[It starts to rain.]*

**COMMERCIAL BREAK**

*[We see two unknown characters walking.]*

*DONOVAN: Your thesis is a bit neat. The wild card part which is unpredictability -- run the same test 10 times -- you'll 10 different outcomes. It's what makes life so wonderfully...*

*DESMOND [entering]: Donovan!*

*DONOVAN: Case in point, who could have known that a drenched Scotsman would appear in this rotunda?*

*[Cut to Donovan and Desmond walking.]*

*DONOVAN: You've looked better, Des; not much, but I...*

*DESMOND [urgent]: I need to ask you something.*

*DONOVAN: By all means, do.*

*DESMOND: What do you know about time travel?*

*[Cut to Desmond and Donovan in a pub.]*

*DONOVAN: Are you bloody insane?*

*DESMOND: Just tell me if it's possible?*

*DONOVAN: Which part? The island full of mysterious hatches? Or the computer which keeps the world from ending?*

*DESMOND: You know what? Forget you're my best mate, right? As a physicist -- is it possible that I've somehow managed to go back in time and I'm now living my life over again? [Donovan laughs] It's not funny, Donovan.*

*DONOVAN: Penny's father berates you for not being a great man, and voila, you've dreamed a future where you push a button to save the world.*

*DESMOND: These things are not in my head, brother. I remember things.*

*DONOVAN: Alright, then -- what happens next?*

*DESMOND: It doesn't work like that. I don't remember everything, just -- just bits and pieces.*

*DONOVAN: How wonderfully convenient.*

*[They hear the song, Make Your Own Kind Of Music, play on the jukebox.]*

*DESMOND: Wait, I remember this. I know this song. The jukebox...*

*DONOVAN: Des, you're worrying me now.*

*DESMOND: I remember this night. [he sees a TV showing a soccer game] Graybridge come back from 2 goals down in the final 2 minutes and win this game. It's a bloody miracle. And after they win, Jimmy Lennon's going to come through that door and hit the bartender right in the head with a cricket bat because he owes him money.*

*DONOVAN: Seriously...*

*DESMOND: Watch, please! Just watch. [shot of TV screen] They'll score the first goal right now. [they don't score] No, no, they came back. They won. Jimmy Lennon [we see 2 women walk through the door]... cricket bat.*

*DONOVAN: There's no such thing as time travel, Des. From what I understand true love can be just as unlikely. So, if you love Penny, stop messing about and marry her.*

*[Cut to Desmond returning to the flat. He's sees Penelope has fallen asleep sitting up in bed and goes to kiss her.]*

*PENELOPE: You smell like a pub.*

*DESMOND: That's because I was at the pub.*

*PENELOPE: You didn't get the job.*

*DESMOND: Nope.*

*PENELOPE: What did my father say?*

*DESMOND: Your father was lovely. We just both agree that I wasn't exactly qualified.*

*PENELOPE: Well, I say we celebrate. I say we celebrate that fate has spared you a miserable existence under the employ of Widmore Industries. Let me take you out tomorrow. Let's go for lobsters on the pier. My treat.*

*DESMOND: I don't think my failure to impress your father is any occasion to celebrate.*

*PENELOPE: Well, the occasion is I love you.*

*DESMOND: Why? Why do you love me?*

*PENELOPE: Because you're a good man. In my experience they're pretty hard to come by.*

*[Desmond turns away and Penny gets out of bed to go to him.]*

*PENELOPE: Hey, Des, where are you?*

*DESMOND: I'm right here.*

*[Cut to a close up of wedding rings in a display counter.]*

*MS. HAWKING: Never done this before have you?*

*[Camera reveals Desmond in a second hand shop.]*

*DESMOND: Is it that obvious?*

*MS. HAWKING: I can always tell the first timers. Well, then, may I ask your price range?*

*DESMOND: I'm not a man of means...*

*MS. HAWKING: Oh...*

*DESMOND: I hope to -- one day...*

*MS. HAWKING: I have just the thing. [she shows him a ring] This won't blind any queens, to be sure, but still has the sparkle of life.*

*DESMOND: I'll take it.*

*MS. HAWKING [surprised]: I'm sorry?*

*DESMOND: It's perfect. I'll take it.*

*MS. HAWKING: No you won't. Give me the ring. Give it here.*

*DESMOND: I don't understand.*

*MS. HAWKING: This is wrong. You don't buy the ring. You have second thoughts; you walk right out that door. So, come on, let's have it.*

*DESMOND: I don't know what you're on about.*

*MS. HAWKING: You don't buy the ring, Desmond.*

*DESMOND: How do you know my name?*

*MS. HAWKING: Well, I know your name as well as I know that you that don't ask Penny to marry you. In fact, you break her heart. Well, breaking her heart is, of course, what drives you in a few short years from now to enter that sailing race -- to prove her father wrong -- which brings you to the island where you spend the next 3 years of your life entering numbers into the computer until you are forced to turn that failsafe key. And if you don't do those things, Desmond David Hume, every single one of us is dead. So give me that sodding ring.*

**COMMERCIAL BREAK**

*MS. HAWKING [when Desmond doesn't give her the ring]: Oh, you're going to be difficult about this, I can see.*

*DESMOND: Who are you?*

*MS. HAWKING: Do you like chestnuts?*

*DESMOND: What?*

*[Scene switches to Ms. Hawking buying chestnuts from a street vendor.]*

*MS. HAWKING: Thank you.*

*[She notices a man climbing stairs from the Underground.]*

*MS. HAWKING: That man over there is wearing red shoes.*

*DESMOND: So, what then?*

*MS. HAWKING: Just thought it was a bold fashion choice worth noting.*

*DESMOND: This isn't really happening, is it?*

*MS. HAWKING: Sorry?*

*DESMOND: I've had a concussion. You're my subconscious.*

*MS. HAWKING [amused]: Am I?*

*DESMOND: You're here to talk me out of marrying Penny. Well, it won't bloody work.*

*MS. HAWKING: Oh, yes it will.*

*DESMOND: No, there is no island. There is no button. It's madness. I love her. She loves me. I'm going to spend the rest of my life with her.*

*MS. HAWKING: No, Desmond, you're not.*

*[Suddenly, there is a loud crash behind the bench Ms. Hawking and Desmond have been sitting on. Some scaffolding has fallen and killed the man with red shoes.]*

*DESMOND: Oh, my God. You knew that was going to happen, didn't you? [she nods] Then why didn't you stop it? Why didn't you do anything?*

*MS. HAWKING: Because it wouldn't matter. Had I warned him about the scaffolding tomorrow he'd be hit by a taxi. If I warned him about the taxi, he'd fall in the shower and break his neck. The universe, unfortunately, has a way of course correcting. That man was supposed to die. That was his path just as it's your path to go to the island. You don't do it because you choose to, Desmond. You do it because you're supposed to.*

*DESMOND: I'm going to meet Penny in an hour. I've got the ring; she'll say yes; I can choose whatever I want.*

*MS. HAWKING: You may not like your path, Desmond, but pushing that button is the only truly great thing that you will ever do.*

*DESMOND: How much for the ring?*

*[Ms. Hawking looks disappointed and walks away.]*

*[Cut to Desmond walking down a street. He passes an Armed Forces Careers office, and eyes a recruitment poster with the tag line: Become a man you can be proud of.]*

*[Cut to Penny meeting Desmond along the Thames.]*

DESMOND: *Hi.*

PENELOPE *[kissing him]*: *Hey, am I late?*

DESMOND: *Right on time.*

*[They walk past a souvenir photographer.]*

PHOTOGRAPHER: *Eh, take your photo, lovebirds?*

DESMOND: *No thanks, mate.*

PHOTOGRAPHER: *Come on, something to show the grandkids.*

PENELOPE: *Oh, come on, Des, let's do it -- for all those grandkids.*

PHOTOGRAPHER: *Yeah, you'll do it? Alrighty. Let's see what we've got for you here, eh? [he pulls down a backdrop screen] Ah, beautiful desert scene?*

PENELOPE: *Nah.*

PHOTOGRAPHER: *No, not the desert, alright. Ah, I know, the Alps.*

DESMOND: *Ah, I love the Alps.*

PENELOPE: *Oh, I hate the Alps*

PHOTOGRAPHER: *Yeah, not the Alps. Ah, here we go -- beautiful marina scene.*

*[He pulls down a backdrop that we recognize as the background in the photo Des had at the hatch.]*

PENELOPE: *Yeah, let's do that.*

PHOTOGRAPHER: *That's the one, isn't it? Alright, you guys get in position.*

PENELOPE *[to Desmond]*: *Take your coat off; it's boiling. There are palm trees.*

PHOTOGRAPHER: *1-2-3. Instant classic. Only 5 quid.*

PENELOPE: *Here you go, love.*

PHOTOGRAPHER *[handing the photo to Des]*: *Here you go, mate. [to Pen] Out of 20. You're a lovely couple -- small price to pay for the memories, right?*

*[We see Desmond walk off a little ways, staring intently at the photo.]*

*DESMOND [to himself]: I couldn't go through with it.*

*PENELOPE: What was that?*

*DESMOND: I can't do this.*

*PENELOPE: You can't do what?*

*DESMOND: Us. This. This relationship.*

*PENELOPE: What are you talking about?*

*DESMOND: How can I? I - I can't look after you. I haven't got a job. I don't have any -- I can't even afford 5 quid for a bloody photograph. You deserve someone better.*

*PENELOPE: I know what I deserve. I chose to be with you. I love you.*

*DESMOND: Love's not enough. Being a good man is not enough.*

*PENELOPE: What's this about, Des? Where's this coming from?*

*DESMOND: It's all happening too soon -- you moving in. You're painting rooms; you're changing things. I don't even like red. Why would you leave your flat, your expensive flat...*

*PENELOPE [slapping Desmond's face]: Don't do that. Don't you pretend you don't care. And don't you dare rewrite history. I left my expensive flat because you were too proud to live there, remember. If you want me to go -- if you want me to leave then don't make this about what I do or don't deserve. And have the decency to admit that you're doing this because you're a coward.*

*DESMOND: I'm sorry, Pen, but this -- we're not supposed to be together.*

*[Penelope walks away. Desmond throws the ring into the river.]*

*COMMERCIAL BREAK*

*[We see Desmond at the pub.]*

*BARTENDER: What'll it be?*

*[Desmond eyes a bottle of MacCutcheon behind the bar.]*

*DESMOND: Just give me a pint of your cheapest. I'm celebrating.*

*BARTENDER: Oh, what's the occasion?*

*DESMOND: I think I've made the biggest mistake of my life. And the worst part is I'm pretty sure I've made it before.*

*BARTENDER: That's what they call deja vu, mate.*

*DESMOND: Do they now?*

*[Desmond hears Make Your Own Kind of Music start playing on the jukebox. He sees a soccer game on the TV, and Graybridge wins.]*

*DESMOND [excited]: I had the wrong night. I was right. I was off by a night. I heard the song and then -- I remember this. I'm not crazy. I can still change things. I can still change it.*

*[He starts to leave as Jimmy Lennon comes in the door with a cricket bat.]*

*DESMOND: Jimmy Lennon.*

*JIMMY [to Bartender]: Where the hell's my money?*

*DESMOND [to Bartender]: Hey, duck brother!*

*[Jimmy Lennon swings, the bartender ducks, and the cricket bat bashes Desmond in the head, knocking him out.]*

*[We get a flash of Desmond turning the key. Cut to a shot of trees from the ground up. We see Desmond slowly open his eyes and realize he's on the island, regaining consciousness after the hatch implosion. We see Desmond running naked through the jungle as he comes upon some debris from the hatch: the stationary bike, dart board, ping-pong table. He sees the hole the implosion made.]*

*DESMOND: Oh, no. Oh.*

*[He notices the photograph of Penelope and himself and picks it up.]*

*DESMOND [upset, crying]: Please, let me go back. Let me go back one more time. I'll do it right. I'll do it right this time. I'm sorry, Penny. I'll change it. I'll change it.*

*[We hear the familiar flashback "whoosh" sound, and see Desmond sitting on the beach looking at the photo (same scene as earlier in the episode).]*

*CHARLIE [V.O.]: How'd you know Claire was drowning?*

*[Cut to Desmond drunk on the beach at night with Charlie and Hurley from earlier in the episode]*

*CHARLIE: How'd you know Claire was drowning?*

*DESMOND: I could hear her calling for help.*

*CHARLIE: You hear the lightning, as well?*

*[Cut to a shot of the lightning rod Desmond made in Every Man for Himself. We see the storm and the lightning strike.]*

*CHARLIE [V.O.]: Just by chance you pitch your little rod outside Claire's tent -- 2 hours later lightning strikes.*

*[Cut to Desmond drunk on the beach with Charlie and Hurley from earlier in the episode.]*

*CHARLIE: I don't know how you're doing what it is you're doing, but I know a coward when I see one. [Desmond turns and rushes Charlie] Yeah, a cow...*

*DESMOND: You don't want to know what happened to me when I turned that key! You don't want to know!*

*CHARLIE: Get off!*

*[Hurley tries to get Desmond off Charlie.]*

*DESMOND: You don't want to know what happened to me. You don't want to know!  
[Hurley finally pulls Desmond off.]*

*DESMOND [crying]: You don't want to know. No matter what you do...*

*CHARLIE: What the hell are you doing?*

*DESMOND [crying]: You can't change it. You can't change it no matter what you try to do. You just can't change it.*

*[Hurley makes the gesture for "crazy."]*

*CHARLIE: He's wankered. Let's get him to his tent. Alright, Des, come on. Give me your arm. Come on stand up. Stand up. Okay, okay.*

*[Charlie helps Desmond over to a tree near his tent.]*

*DESMOND: You're a good man, Charlie. Listen, I'm sorry I tried to strangle you, alright?*

*CHARLIE: Oh, [unintelligible]. Sorry I called you a coward.*

*DESMOND: No, you're right, pal.*

*CHARLIE: Desmond, you are going to tell me what happened to you.*

*DESMOND: When I turned that key my life flashed before my eyes. And then I was back in the jungle and still on this bloody island. But those flashes, Charlie -- those flashes -- they didn't stop.*

*CHARLIE: So, you're telling me you saw a flash of Claire drowning this morning -- that's how you knew how to save her?*

*DESMOND: I wasn't saving Claire, Charlie, I was saving you. This morning you dove in after Claire. You tried to save her but you drowned.*

*CHARLIE: What are you talking about? I didn't drown.*

*DESMOND: When I saw the lightning hit the roof you were electrocuted. And when you heard Claire was in the water you -- you drowned trying to save her. I dove in myself so you never went in. I've tried, brother. I've tried twice to save you, but the universe has a way of course correcting and -- and I can't stop it forever. I'm sorry. I'm sorry because no matter what I try to do you're going to die, Charlie.*

*FADE TO BLACK*