



CATOLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

**ESTÁGIO CURRICULAR NA FILMESDAMENTE:
UMA IMERSÃO NO MUNDO DA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA
PORTUGUESA**

Relatório de Estágio apresentado à Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de Mestre em Cinema

Hugo Miguel Costa Araújo

Porto, junho de 2025



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

**ESTÁGIO CURRICULAR NA FILMESDAMENTE:
UMA IMERSÃO NO MUNDO DA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA
PORTUGUESA**

Relatório de Estágio apresentado à Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de Mestre em Cinema

Hugo Miguel Costa Araújo

Trabalho efetuado sob a orientação de
Jaime Neves

Porto, junho de 2025

AGRADECIMENTOS

Antes de mais, gostaria de expressar o meu sincero agradecimento a toda a minha família e amigos pelo apoio constante ao longo deste percurso académico. Tenho plena consciência de que esta é uma área profissional frequentemente considerada arriscada, onde as oportunidades e o esforço são determinantes para o sucesso. Nesse sentido, estou profundamente grato por toda a motivação que me foi transmitida ao longo destes anos, encorajando-me a nunca desistir daquilo que mais ambiciono.

Um agradecimento especial ao meu orientador e professor, Jaime Neves, pelo constante contributo, atenção e dedicação demonstrada ao longo destes seis meses. Expresso também um voto de reconhecimento ao meu colega de turma e de estágio, Luís Albuquerque, pelo companheirismo e empatia evidenciados durante todo este período.

Acima de tudo, um forte agradecimento à equipa da *Filmesdamente*, por me terem acolhido de braços abertos e proporcionado um ambiente onde a aprendizagem e a amizade profunda contribuíram de forma significativa para o meu crescimento pessoal e profissional. Nomeadamente, Pedro Marques, Elsa do Santos, Ana Barbosa e João Pinheiro por todo o apoio, motivação e confiança depositada em mim ao longo deste estágio, que levarei comigo como inspiração para o futuro.

Hugo Miguel Costa Araújo
Porto, junho de 2025

RESUMO

Este relatório tem como principal objetivo relatar e analisar o meu percurso decorrido na produtora *Filmesdamente*, no âmbito do estágio curricular realizado durante seis meses. Durante esse período, tive a oportunidade de desempenhar diversas funções no domínio do audiovisual, abrangendo áreas como assistência de imagem, iluminação e pós-produção de vídeo.

Primeiramente, será feita uma contextualização técnica das principais metodologias e abordagens utilizadas nas diferentes vertentes em que estive envolvido ao longo do estágio. De seguida, serão apresentados exemplos concretos da aplicação prática desses conceitos, relacionando-os com os conhecimentos adquiridos tanto no contexto do estágio como ao longo do meu percurso académico.

Este relatório pretende, assim, evidenciar a evolução das minhas competências técnicas e pessoais, bem como refletir sobre os desafios, aprendizagens e contributos proporcionados por esta experiência profissional no seio de uma produtora ativa no setor audiovisual.

Palavras-chave: Assistente de Iluminação, Montagem, Assistente de Imagem, Produção Audiovisual, Estágio Curricular.

ABSTRACT

This report aims to describe and analyse my experience at the production company *Filmesdamente*, carried out as part of a six-month curricular internship. During this period, I had the opportunity to perform various roles within the audiovisual field, including image assistance, video capturing, and post-production.

Firstly, the report provides a technical contextualisation of the main methodologies and approaches adopted in the different areas in which I was involved. Subsequently, concrete examples are presented to demonstrate how these concepts were applied in practice, in relation to the knowledge acquired both during the internship and throughout my academic journey.

This report thus seeks to highlight the development of my technical and personal skills, as well as to reflect on the challenges, learning experiences, and contributions enabled by this professional opportunity within an active audiovisual production environment.

Keywords: Lighting Assistant, Editing, Camera Assistant, Audiovisual Production, Curricular Internship.

ÍNDICE

LISTA DE FIGURAS.....	V
LISTA DE TABELAS.....	VII
GLOSSÁRIO E TERMOS TÉCNICOS.....	VIII
INTRODUÇÃO.....	2
1.1 ESTÁGIO NA FILMESDAMENTE.....	3
1.2 FILMESDAMENTE.....	5
1.3 OBJETIVOS DA EMPRESA.....	5
1.4 ESTRUTURA DO RELATÓRIO.....	6
2. PLANO DE ESTÁGIO E CRONOGRAMA.....	7
2.1 INTEGRAÇÃO NA EQUIPA DE TRABALHO.....	7
2.1.1 <i>WORKFLOW DA EMPRESA</i>	7
2.2 OBJETIVOS DO ESTÁGIO.....	8
2.3 FUNÇÕES DESEMPENHADAS.....	10
2.4 CRONOGRAMA DE ATIVIDADES.....	12
3. DESENVOLVIMENTO.....	17
3.1 GAFFER.....	17
3.1.1 <i>INTRODUÇÃO</i>	17
3.1.2 <i>O PAPEL DE GAFFER NUMA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA</i>	18
3.1.2.1 <i>EMPRESA DE AUDIÇÃO</i>	19
3.1.2.2 <i>O PROTÓTIPO</i>	21
3.1.2.3 <i>DIA 1</i>	21
3.1.2.4 <i>DIA 2</i>	24
3.1.2.5 <i>DIA 3</i>	26
3.1.2.6 <i>DIA 4</i>	27
3.1.3 <i>EMPRESA DE MOBILIÁRIO</i>	29
3.1.3.1 <i>DIA 1</i>	30
3.1.3.2 <i>DIA 2</i>	32
3.2 MONTAGEM	33
3.2.1 <i>EMPRESA MÉDICA INTERNACIONAL</i>	33
3.2.2 <i>O ASSUBIO</i>	37
3.2.3 <i>KEVIN MORBY</i>	38
3.2.4 <i>LIKEFILM</i>	40
3.3 OPERADOR DE CÂMARA	41
3.3.1 <i>EMPRESA MÉDICA INTERNACIONAL</i>	41
3.3.2 <i>ODECEIXE</i>	42
3.3.3 <i>CURSO ONLINE DE FORMAÇÃO</i>	43
3.3.3.1 <i>CENÁRIOS</i>	43
3.3.3.2 <i>GRAVAÇÕES</i>	45
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
REFERÊNCIAS.....	50
APÊNDICE.....	52
APÊNDICE A – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – OUTUBRO 2024.....	52
APÊNDICE B – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES - NOVEMBRO.....	53
APÊNDICE C – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – DEZEMBRO 2024.....	54
APÊNDICE D – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – JANEIRO 2025.....	54
APÊNDICE E – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES - FEVEREIRO 2025.....	55
APÊNDICE F – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – MARÇO 2025.....	56
APÊNDICE G – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – MAIO 2025.....	56

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Testes de luz no Cyclorama.....	8
Figura 2 – Testes com <i>Arri Alexa XT</i>	8
Figura 3 – Sala de Arrumos de Equipamento.....	10
Figura 4 – Aluguer de Equipamento.....	10
Figura 5 – <i>Set up</i> de iluminação. Empresa de Audição	24
Figura 6 – Testes de iluminação. Empresa de Audição.....	24
Figura 7 – <i>Set up</i> de iluminação. Sala de Aula. O Protótipo	25
Figura 8 – Segundo <i>Set up</i> de iluminação. <i>Aputure 600 Pro</i> . O Protótipo.....	26
Figura 9 – Segundo <i>Set up</i> de iluminação. <i>Amaran 300c</i> . Braço Girafa. O Protótipo.....	26
Figura 10 – Elsa dos Santos. <i>Clapper</i> . O Protótipo	28
Figura 11 – <i>Dolly</i> . Entrada da Escola. O Protótipo.....	28
Figura 12 – <i>Dolly</i> . Sala de Aula. O Protótipo	30
Figura 13 – <i>Print Screen</i> . <i>Sidius Link</i> . O Protótipo	31
Figura 14 – <i>Print Screen</i> . <i>Opções Sidius Link</i> . O Protótipo.....	31
Figura 15 – Mala de <i>Grips</i> . O Protótipo. O Protótipo	32
Figura 16 – <i>Set up</i> . Gravações Exteriores. O Protótipo.....	32
Figura 17 – <i>Set up</i> Iluminação. Entrada. <i>Evanyrouse</i>	35
Figura 18 – <i>Set up</i> Iluminação. Sala de Estar. <i>Evanyrouse</i>	35
Figura 19 – Shotlist. <i>Evanyrouse</i>	36
Figura 20 – <i>Timeline</i> de Edição. <i>Kevin Morby</i> . <i>DaVinci Resolve Studio 19</i>	43

Figura 21 – <i>Three Point Lighting. Video Policy</i>	45
Figura 22 – <i>Entrevista. Vídeo Magia</i>	45
Figura 23 – <i>Pitch. Odeceixe</i>	46
Figura 24 – <i>Teste de Cenário. Curso Online de Formação</i>	47
Figura 25 – Luís Albuquerque. <i>Cenário Garden Design. Curso Online de Formação</i>	48
Figura 26 – Patrícia Costa & Ana Barbosa. <i>Cenário Garden Design. Curso Online de Formação</i>	48

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Cronograma de Atividades. Outubro.....	12
Tabela 2 – Cronograma de Atividades. Novembro.....	14
Tabela 3 – Cronograma de Atividades. Dezembro.....	15
Tabela 4 – Cronograma de Atividades. Janeiro.....	16
Tabela 5 – Cronograma de Atividades. Fevereiro	17
Tabela 6 – Cronograma de Atividades. Março.	18
Tabela 7 – Cronograma de Atividades. Maio.	19

GLOSSÁRIO E TERMOS TÉCNICOS

1ºAC – A pessoa responsável por manusear o foco da câmara, trocar as lentes, e garantir que o equipamento de imagem está pronto e a funcionar corretamente durante as filmagens.

Adobe After Effects – É um software de grafismo e animação utilizado para criar efeitos visuais, *motion graphics* em vídeos, recorrentemente utilizado no cinema, televisão e publicidade.

Adobe Creative Cloud – Um conjunto de aplicações e serviços da Adobe voltado para design, vídeo, fotografia e web, que inclui programas como *Photoshop*, *Premiere Pro*, *After Effects* e *Illustrator*, usados profissionalmente na criação de conteúdos visuais e audiovisuais.

Apple box – É uma caixa de madeira resistente utilizada em produções audiovisuais para nivelar equipamento, ajustar alturas ou servir de apoio no set.

Arri Alexa – Uma câmara digital cinematográfica de alta gama, amplamente utilizada na indústria do cinema e da publicidade, reconhecida pela vasta amplitude da cor, qualidade de imagem excecional.

Astera Titan Tube – É um tubo LED profissional amplamente utilizado em cinema, televisão, publicidade e eventos, reconhecido pela sua versatilidade, qualidade de luz e controlo sem fios.

Balastro – É a “caixa” que se liga entre a fonte de energia e a cabeça da luz, onde o utilizador pode alterar os parâmetros de iluminação.

Bandeiras de Cinema – Acessórios utilizados em sets de filmagem para controlar e modelar a luz. Compostas por estruturas leves com tecido opaco, permitem bloquear, cortar ou sombrear a luz em áreas específicas da cena.

Baterias NPF – Baterias recarregáveis da série Sony L, usadas em câmaras, monitores e luzes LED, conhecidas pela sua durabilidade e fiabilidade.

B-Roll - Imagens complementares usadas para cobrir cortes, ilustrar ações ou reforçar a narrativa principal. Normalmente inserido sobre entrevistas ou cenas principais para manter o ritmo visual.

Best Boy Eletric (Assistente de Imagem) – O braço direito do *gaffer*. Responsável por organizar logisticamente a equipa elétrica e ajudar a gerir a equipa no terreno.

Book light – Técnica de iluminação suave que consiste em refletir a luz numa superfície branca e, em seguida, difundi-la através de um tecido, criando uma luz natural e envolvente.

Boom Arm – Acessório utilizado em cinema para suspender, a partir de um tripé, fontes de luz ou microfones, fora do enquadramento.

Brainstorming – Técnica que consiste na partilha espontânea de ideias para encontrar soluções criativas no desenvolvimento de projetos.

C-Stand – (Abreviação de century stand) é um suporte robusto utilizado em produções cinematográficas para segurar refletores, bandeiras, difusores e outros acessórios.

Cabos XLR – Cabos de áudio profissionais com conectores balanceados de três pinos, garantindo uma transmissão de sinal estável e com baixa interferência.

Car Mount – Suporte especializado utilizado para fixar câmaras ao exterior ou interior de veículos durante filmagens em movimento.

Cardioide – Microfone direcional com padrão de captação em forma de coração, que privilegia os sons frontais e atenua sons laterais e traseiros.

Ciclorama – Fundo curvo branco ou verde, utilizado em estúdios para criar um cenário neutro, sem ranhuras.

Clapper – Membro da equipa responsável por usar a claquete no início de cada plano, facilitando a sincronização entre som e imagem.

Commercial – Vídeo publicitário de curta duração para promover um produto, serviço ou marca.

Davinci Resolve Studio 19 – Software profissional de edição de vídeo, correção de cor, efeitos visuais e pós-produção de áudio.

Focusrite Scarlett – Interface de áudio USB que permite ligar microfones e instrumentos ao computador, ideal para gravações em estúdio e voz-off.

Follow Focus – Dispositivo mecânico acoplado à objetiva da câmara que permite um controlo preciso e suave do foco.

Freelancer – Profissional independente que presta serviços por conta própria, sem contrato fixo com uma empresa.

Fresnéis – Projetores com lente especial que produzem luz suave e direcional, ideais para controlo preciso da iluminação.

Gaffer – Coordenador da equipa de iluminação num set de filmagem, responsável por implementar a direção de luz definida pelo diretor de fotografia.

Gimbal – Estabilizador motorizado que permite movimentar a câmara suavemente em diferentes direções.

Hipercardioid – Microfone direcional com padrão de captação estreito, focando o som da frente e rejeitando ruídos laterais.

Hollyland Solidcom SE Global 4S – Sistema de intercomunicação sem fios para equipas de produção profissionais.

Kelvin – Unidade que mede a temperatura de cor da luz, influenciando a atmosfera visual da cena.

Layout – Organização física e funcional dos elementos no local de filmagem.

Lobby – Entrada principal de um edifício, geralmente usada para o bem-estar dos visitantes.

Maquinista – Profissional responsável pela montagem e operação dos equipamentos de suporte à câmara.

Matte Box – Acessório para bloquear luz indesejada e permitir a utilização de filtros óticos na objetiva da câmara.

Motion Graphics – Criação de elementos gráficos em movimento para comunicar mensagens de forma dinâmica.

Phantom power – Alimentação elétrica (normalmente 48V) fornecida através de cabos XLR para microfones condensadores e outros dispositivos de áudio, sem necessidade de fonte externa.

Recap – Resumo ou compilação dos momentos mais importantes de um evento, série ou projeto.

Repérage – Visita e análise prévia dos locais de filmagem para avaliar a viabilidade técnica, estética e logística.

Set – Local onde decorrem as gravações de um projeto audiovisual.

Stock Footage - Imagens de arquivo, previamente gravadas, disponíveis para reutilização em diferentes projetos. São usadas para poupar tempo, recursos ou representar locais e situações difíceis de filmar diretamente.

Shotgun – Microfone altamente direcional ideal para gravações exteriores, cinema e televisão.

Teleponto – Dispositivo para exibir texto a apresentadores, mantendo contacto visual com a câmara.

Timelapse – Técnica de vídeo que capta imagens em intervalos regulares e as reproduz de forma acelerada.

Three-Point Lighting - Esquema clássico de iluminação composto por três luzes: *key light* (principal), *fill light* (preenchimento) e *back light* (contraluz). Serve para modelar o sujeito com equilíbrio, definindo formas, reduzindo sombras e destacando-o do fundo.

V-Mount – Sistema de baterias profissionais em forma de “V” usado para alimentar equipamentos audiovisuais.

Walkie-talkie – Dispositivo de comunicação portátil por rádio.

Workflow – Sequência organizada de tarefas para completar um projeto, desde a pré-produção à pós-produção.

Zoom H4n – Gravador de áudio portátil com microfones estéreo e entradas XLR, ideal para som de campo.

INTRODUÇÃO

Este relatório reflete um marco no meu percurso profissional desenvolvido ao longo do estágio curricular realizado na produtora audiovisual *Filmesdamente*. No âmbito da conclusão do meu mestrado em Cinema, esta experiência representou uma oportunidade singular para aprofundar os meus conhecimentos práticos nas áreas da iluminação e de montagem, permitindo-me integrar ativamente diferentes fases de produção de conteúdos audiovisuais. Ao longo de seis meses, fui adquirindo competências técnicas, e desenvolvi um olhar mais crítico e sensível sobre os processos de criação no universo cinematográfico.

A *Filmesdamente* é uma produtora portuguesa que realiza produção de vídeos promocionais, institucionais e publicitários, mas que, progressivamente, tem vindo a apostar em projetos cinematográficos, como é o caso da longa-metragem *Revolução Sem Sangue*, uma ficção produzida em 2024 que retrata momentos marcantes do 25 de Abril através de uma perspetiva intimista e pessoal. Neste contexto, tive a oportunidade de colaborar em diversas produções e acompanhar de perto o funcionamento de um set de filmagens, integrar equipas técnicas especializadas e assumir responsabilidades concretas, nomeadamente na área da iluminação, enquanto assistente de iluminação.

Na primeira parte deste relatório, será abordada em profundidade a função de *gaffer*, revelando a sua importância numa rodagem cinematográfica, bem como as suas competências técnicas e criativas. Este papel é indispensável para a execução do plano de iluminação, previamente definidos pelo Diretor de Fotografia (DF), coordenar a equipa de elétrica e assegurar o posicionamento de todo o equipamento de iluminação. A comunicação constante com o DF e os assistentes de iluminação exige uma comunicação clara e eficiente, assim como uma execução rápida perante imprevistos e alterações de última hora.

Ao longo do estágio, tive a oportunidade de manipular, posicionar ativamente esquemas de luz em diferentes ambientes, tanto interiores como exteriores, utilizando equipamentos diversos — desde *fresnéis* e painéis *LED*; com difusores e filtros de cor. Durante as gravações e a gestão de tempo tive de adaptar planos de luz a espaços com limitações estruturais. Estas situações permitiram-me desenvolver competências técnicas criativas e fortalecer a minha autonomia e responsabilidade no set.

Seguidamente, será explorado o papel da montagem e da correção de cor numa narrativa audiovisual. Enquanto editor, trabalhei com softwares como *DaVinci Resolve 19*, *Adobe Premiere Pro* e *After Effects*. A montagem não se limita à organização cronológica das imagens, mas é uma linguagem por si mesma, onde cada corte e transição transcreve intenções, emoções

e significados. A correção de cor, por sua vez, foi essencial para garantir coerência visual, sendo uma ferramenta determinante na consolidação da identidade estética de cada projeto.

Cada experiência prática foi complementada com investigação teórica, permitindo-me sustentar as escolhas técnicas e artísticas com referências académicas e profissionais. Esta abordagem contribuiu para o desenvolvimento de uma reflexão crítica sobre os papéis que desempenhei, os desafios enfrentados e a evolução das minhas competências ao longo do estágio. Concluindo, este relatório visa não só descrever o trabalho realizado, mas também apresentar uma análise pessoal sobre o impacto desta experiência na minha formação para um profissional audiovisual. Após seis meses de aprendizagem, observação e de colaboração com profissionais experientes, aprofundei a minha compreensão das exigências técnicas e criativas, reforçando o meu compromisso com o cinema enquanto forma de expressão artística e meio de comunicação social.

1. ESTÁGIO NA FILMESDAMENTE

No final do ano letivo de 2024/2025, no âmbito do projeto final do curso de mestrado em Cinema, na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, foram apresentadas diversas opções, entre as quais se incluíam: a realização de um estágio profissional, a produção de uma curta-metragem ou a elaboração de uma dissertação. Optei pela realização de um estágio profissional, que decorreu entre 15 de outubro de 2024 a 16 de Maio de 2025.

No final de abril de 2025, a produtora convidou-me, a mim e ao meu colega, Luís Albuquerque, também oriundo da Universidade Católica, para colaborarmos na realização de duas curtas-metragens. Após uma reunião, tínhamos demonstrado uma evolução, desempenho e compromisso notáveis ao longo do estágio. Nesse sentido, foi acordado que interrompêsemos temporariamente o estágio durante o mês de abril, de forma a retomá-lo em maio com o objetivo de nos dedicarmos plenamente à concretização desses dois projetos antes de finalizar o estágio curricular.

Após uma reflexão aprofundada e cautelosa, escolhi realizar um estágio profissional, por considerar que esta seria a escolha mais sensata e enriquecedora para arrancar com o meu percurso profissional. Embora mantivesse o desejo de desenvolver um projeto pessoal, reconheci que a experiência prática proporcionada pelo estágio permitiu-me consolidar conhecimentos adquiridos, ao mesmo tempo que expandia as minhas competências técnicas e pessoais. Neste

sentido, permitiu-me aprofundar o domínio de equipamentos técnicos, desenvolver uma maior sensibilidade no trabalho em equipa em contexto de *set*, bem como explorar mais a fundo os processos de edição e pós-produção.

Sumariamente, a concretização de um estágio curricular demarca uma etapa imprescindível na formação académica e profissional de um estudante, da mesma forma que possibilita a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo do percurso académico. Tal como refere, Isabel Scalabrin e Adriana Molinari, “o estágio curricular não obrigatório se refere às atividades complementares ligadas à área de formação do aluno, porém, importantes para o desenvolvimento profissional dos académicos, pois propicia maior tempo de intercâmbio entre a universidade e os espaços de atuação, melhorando desta forma o método de aprendizagem, podendo ser desenvolvidos em organizações que mantêm convênio com a universidade.” (Scalabrin & Molinari, 2013, p.2)

O estágio resulta num primeiro encontro com o mercado de trabalho, ao facilitar a transição da vida académica para a profissional e, sobretudo, é uma oportunidade de ampliar a rede de contactos no setor audiovisual. O que pode ser determinante para futuras oportunidades de emprego e desenvolvimento de carreira.

Tive a oportunidade de me envolver consequentemente em todas as fases de produção, desde a preparação até à montagem, captação de imagem e edição de diversos projetos audiovisuais, institucionais, comerciais e promocionais. Em todos os projetos, havia uma comunicação ativa e um constante acompanhamento contínuo da fase inicial do projeto até ao resultado final.

Em todos os projetos, realizei diversas pesquisas de modo a aprimorar os meus conhecimentos teóricos e técnicos face aos softwares utilizados. Na área de pós-produção, a ferramenta mais utilizada na montagem dos diversos projetos visuais foi o *Davinci Resolve Studio*. Em projetos que englobam fotografias, animações e *motion graphics* foram utilizados alguns programas do *Adobe Creative Cloud*, entre eles: *Adobe After Effects* e *Adobe Photoshop*.

Em suma, a realização deste estágio curricular na *Filmesdamente* marcou uma etapa marcante e enriquecedora na minha formação académica e profissional. Para além de me ter garantido competências técnicas indispensáveis no domínio do cinema e audiovisual, proporcionou-me uma visão mais direcionada e realista dos desafios e exigências do mercado de trabalho. Os projetos práticos, permitiram crescer enquanto profissional e foi, sem dúvida, a escolha mais acertada para arrancar com o meu percurso na realidade do cinema.

1.1 FILMESDAMENTE

A *Filmesdamente* é uma produtora audiovisual portuguesa, fundada em 2010 por Victor Santos e Nuno Rocha. Sediada no Porto, na rua Infanta D. Maria, a empresa tem vindo a alcançar um marco no panorama audiovisual nacional, destacando-se pela dinâmica e competência aplicada nos seus projetos.

Ao longo destes anos, a produtora foi merecedora de mais de 70 prémios internacionais, sobretudo com curtas-metragens, documentários e projetos institucionais, o que contribuiu significativamente para o seu crescimento e reconhecimento a nível nacional e internacional.

Atualmente a *Filmesdamente* é uma sociedade de três sócios, dois realizadores e um produtor e uma equipa de cinco trabalhadores a tempo inteiro. Consoante as exigências de cada projeto, a empresa subcontrata profissionais externos (*freelancers*). Para além disso, a empresa está disponível para acolher estagiários como forma de acompanhamento e aprendizagem contínua, o que contribui não só para o *workflow* da empresa, como também para novos profissionais da área, promovendo um ambiente de partilha de conhecimento e de crescimento mútuo.

Além da sua marca principal, a empresa detém também uma subdivisão designada *Likefilm*, orientada especificamente para a produção de vídeos institucionais e corporativos, garantindo à produtora uma identidade criativa única nos projetos que exigem maior inovação artística.

1.2 OBJETIVOS DA EMPRESA

Após vários meses de trabalho, fui observando um genuíno interesse pelo universo artístico por parte da equipa, bem como uma ambição pura da *Filmesdamente* em se tornar uma empresa de referência a nível audiovisual nacional e reconhecimento a nível europeu. A equipa revela uma forte determinação e empenho no desenvolvimento de projetos de carácter cinematográfico marcante e significativo.

Essa ambição revela-se, na estratégia adotada pela produtora, que perspetiva a consolidação de dois núcleos distintos: por um lado, a *Filmesdamente*, com a missão de se tornar uma produtora independente dedicada à criação cinematográfica; por outro, a *LikeFilm*, que assume a vertente comercial, especializada na produção de conteúdos promocionais, publicitários e institucionais.

A realidade cinematográfica portuguesa demonstra um retorno económico reduzido e um acesso limitado a fundos públicos, disponibilizados maioritariamente pelo estado português, por via do *Instituto do Cinema e do Audiovisual* (ICA). Estas desvantagens tornam a produção

continua de projetos mais desafiante, uma vez que as produtoras, para assegurar financiamento, são obrigadas a concorrer a diversos concursos, enfrentando um processo seletivo com recursos frequentemente insuficientes face à procura.

Assim, esta divisão permite à produtora manter a sua sustentabilidade financeira sem abdicar do seu verdadeiro propósito: dedicar-se de forma exclusiva ao cinema. A *Filmesdamente* posiciona-se, assim, como uma produtora versátil e resiliente, que alia a viabilidade económica à paixão pela arte cinematográfica, demonstrando um compromisso contínuo com a evolução artística e profissional no setor audiovisual.

1.3 ESTRUTURA DO RELATÓRIO

Este relatório está estruturado de forma a relatar, de forma clara e essencial, as principais fases do estágio curricular realizado na produtora *Filmesdamente*, no âmbito do mestrado em Cinema da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa.

Primeiramente, há uma introdução, onde se contextualiza a empresa, os seus principais objetivos e o seu enquadramento do estágio no percurso académico e profissional. De seguida, são definidos os objetivos do estágio, que orientaram a minha experiência ao longo dos meses de colaboração com a produtora.

O segundo capítulo é dedicado ao desenvolvimento do estágio. Retrata a descrição das atividades e como os fundamentos teóricos contribuíram para o funcionamento de projetos. Aqui são descritos, o processo de integração na equipa, as primeiras tarefas atribuídas e a adaptação ao ambiente profissional, assim como as funções desempenhadas nas áreas da iluminação (como assistente de iluminação), montagem e pós-produção. São também referidos os principais projetos nos quais participei, as competências técnicas e criativas adquiridas em cada um.

Além disso, é feita uma breve análise ao funcionamento interno da *Filmesdamente*, à dinâmica de equipa, aos métodos de trabalho e à forma como a produtora articula diferentes fases da produção audiovisual. Esta perspetiva permite uma compreensão mais alargada do setor audiovisual e do seu funcionamento no contexto profissional português.

Por fim, o relatório termina com uma reflexão crítica e pessoal sobre todo o processo, sublinhando, os desafios enfrentados e o impacto desta experiência no meu crescimento enquanto profissional da área do cinema.

2. PLANO DE ESTÁGIO E CRONOGRAMA

2.1 INTEGRAÇÃO NA EQUIPA DE TRABALHO

2.1.1 WORKFLOW DA EMPRESA

A *Filmesdamente* tem os escritórios onde está presente toda a equipa criativa a desenvolver projetos e trabalhar em conjunto. A sala contém oito computadores, sendo que os principais são de edição e pós-produção audiovisual, um computador dedicado à criação de *motion graphics* e, por fim, a área de supervisão, onde, habitualmente, se encontram os responsáveis pelo acompanhamento e controlo de todas as etapas do processo de produção dos projetos.

No piso inferior, encontram-se a sala de pós-produção, estúdio de fotografia, arquivo, sala de cinema. No arquivo, é onde está todo o equipamento utilizado nos projetos da empresa, nomeadamente: câmaras (*Sony*, *Canon*, *ARRI Alexa*), materiais de som, luzes, *grips*, esferovites, difusores, *domes*, lanternas, impressora 3D.

A *Filmesdamente* também faz aluguer de material. É nessa secção que se prepara todo o equipamento, de acordo com os alugueres, procedendo-se à limpeza e verificação de material. Após o aluguer estar preparado, o mesmo é transportado para o lobby.

O estúdio de fotografia é utilizado para realizar sessões fotográficas e para montar cenários para curtas-metragens. O estúdio é coberto por painéis acústicos, o que permite o isolamento total do som exterior e interior. O facto de a sala de aluguer estar ao lado facilita o transporte de material conforme as necessidades de qualquer projeto. Ao lado do ciclorama, encontra-se uma sala de arrumos, com ferramentas e objetos usados em projetos, e uns conjuntos de rolos, incluindo o *chroma key*, que oferece a possibilidade de serem baixados para um cenário rápido.

A sala de pós-produção de som, inclui uma mesa com um computador para editar, um microfone e uns headphones de estúdio, sendo também coberta de painéis sonoros para isolar o som.

Cada novo projeto é, inicialmente, comunicado a Roberto Santos (sócio-gerente e produtor). A partir daí, inicia-se uma troca de ideias sobre o tema, bem como a definição de detalhes relevantes a considerar nas fases de desenvolvimento e pós-produção.

Assim que as datas de gravação são agendadas no calendário, procede-se à verificação e organização de todo o equipamento necessário, que é devidamente guardado em sacos e caixas rígidas, no dia anterior às filmagens. Posteriormente, o material é transportado para o átrio principal (*lobby*), facilitando o carregamento para a carrinha da empresa. Concluídas as gravações, são realizados os backups de todos os ficheiros capturados pelas câmaras, que são

então organizados em pastas específicas. Por fim, o equipamento é limpo e organizado para utilização futura.

2.2 OBJETIVOS DO ESTÁGIO

Antes mesmo do início oficial do estágio, fui informado de que a experiência na produtora *Filmesdamente* proporciona uma base sólida para a integração no mercado de trabalho audiovisual, sendo exigente, mas, ao mesmo tempo, extremamente enriquecedora. Esta foi a percepção inicial sobre isso. As semanas seguintes confirmaram-na em absoluto. Eu senti, logo nos dias iniciais, alguma insegurança face às tarefas que poderiam ser me poderiam ser atribuídas, principalmente no que concerne à execução de certas funções e também ao manuseamento de algum equipamento técnico, para as quais eu sentia que ainda não possuía total domínio.

Desde o início, no entanto, a equipa da produtora demonstrou-se sempre prestável e disponível, criando um ambiente propício à aprendizagem. Receber cada dúvida com compreensão, bem como explicar os processos com clareza, permitiu que eu interiorizasse os conhecimentos de uma forma progressiva e segura.

Eu e o meu colega de mestrado, Luís Albuquerque, colega de mestrado em Cinema na Universidade Católica Portuguesa, estivemos envolvidos, na primeira semana, em tarefas práticas, como o transporte de equipamento de iluminação desde o arquivo da produtora, bem como a montagem e desmontagem repetida desse material. Esta prática acabou por ser essencial para o desenvolvimento da familiaridade no manuseamento da iluminação. A autonomia no uso dos diversos tipos de iluminação em contexto profissional também foi adquirida.

Paralelamente, começamos a estudar a plataforma *DaVinci Resolve Studio*, através de vários tutoriais introdutórios cedidos pela produtora. Estes vídeos abordavam, de forma sistemática, os principais fundamentos do *software*, desde as operações básicas de corte. Incluíam correção até mesmo ao domínio das ferramentas de *color grading* mais específico. O curso encontrava-se organizado por módulos: cor, montagem, edição de um *comercial*, bem como edição de uma curta-metragem. Essa organização permitiu uma abordagem estruturada e progressiva para as funcionalidades da aplicação. Para consolidar um conhecimento técnico abrangente sobre a plataforma de montagem, este curso revelou-se essencial e aplicado em vários momentos do estágio.

Além disso, tivemos a oportunidade de observar Vítor Santos (sócio-gerente da empresa, diretor de fotografia e realizador) em várias sessões no estúdio fotográfico da produtora, recebendo conhecimentos essenciais sobre iluminação. A articulação com os núcleos emissores, assim como as diferentes qualidades de iluminação proporcionadas por diversos tipos de *domes*, e técnicas de direcionamento e difusão da luz foram consideradas. Aprendemos sobre as particularidades e aplicações de cada uma em função do contexto de filmagem ou sessão fotográfica, tendo contacto prático com luzes *bi-color*, *LEDs* e tungsténio.

Realizamos uma sessão de testes com a *Arri Alexa XT*, nos estúdios de fotografia da empresa, acompanhados por Pedro Marques (Diretor de fotografia, Videógrafo, Editor). À primeira vista é uma câmara com uma qualidade de imagem notável desde os primeiros minutos. No entanto, também foi evidente a complexidade do seu manuseamento. A interface e os menus exigem um conhecimento técnico mais aprofundado.

De facto, esta fase inicial do estágio foi essencial para construir uma base técnica e teórica sólida, o que me permitiu ganhar confiança e preparar-me para os desafios mais complexos que haveriam de surgir nas semanas seguintes.



Figura 1 – *Cyclorama*. Testes de luz.
Filmesdamente. Fonte: Elaboração própria



Figura 2 – Testes com *Arri Alexa XT*.
Filmesdamente. Fonte: Elaboração própria

2.3 FUNÇÕES DESEMPENHADAS

Após as primeiras semanas de trabalho, fui compreendendo gradualmente as dinâmicas da equipa e a diversidade de tarefas que me eram atribuídas. Para além de colaborar em atividades de produção e pós-produção, dediquei grande parte do meu tempo à organização e ao armazenamento do equipamento técnico.

Desde o início, tomei a iniciativa de aprender, em detalhe, as especificidades de cada peça de equipamento, prestando atenção às informações transmitidas pelos profissionais, bem como à localização dos espaços de armazenamento. Assim, sempre que ocorriam gravações ou alugueres, era da minha responsabilidade preparar cuidadosamente cada item, assegurando que estivesse devidamente protegido, recorrendo a bolsas ou caixas rígidas, de forma a minimizar o risco de danos por impacto.

Nos primeiros dias de estágio, foi-me apresentado o layout da arrecadação do equipamento. Cada secção encontra-se devidamente identificada através de uma folha impressa afixada junto à entrada, indicando a divisão e a prateleira correspondente a cada tipo de material. Para além disso, a equipa dispõe de um sistema de localização digital, acessível através de um ficheiro *Excel* online, onde é possível pesquisar o modelo do equipamento e obter de imediato a sua localização exata.

De forma resumida, à entrada da sala, do lado direito, encontra-se uma prateleira com diferentes luzes, *domes* e difusores. Em frente, existe uma estante com diversos *grips* e apoios de imagem e luz. Do lado oposto da sala, encontra-se uma estante com várias câmaras de fotografia, vídeo e cinema, entre as quais se destacam a *Sony a7 IV*, a *Arri Alexa XT* e as *Sony FX6*, entre outras. Na mesma estante, estão organizados todos os tipos de carregadores e baterias das câmaras, bem como acessórios de câmara, como *matte boxes*, *follow focus*, entre outros. Frente a essa estante, está disposto todo o material de som, incluindo microfones (hipercardioides, cardioides, *shotgun*, etc.), cabos *XLR*, tripés de som e placas de gravação (*Zoom H4n*, *Focusrite Scarlett*, entre outras). As estantes no fundo da sala albergam as caixas com os estabilizadores, bandeiras de cinema, tripés, telepono, *car mounts*, entre outros acessórios. Para além disso, há uma prateleira onde a equipa armazena outro tipo de baterias, como *Vmounts*, *npf*, adaptadores de bateria e os diversos tipos de pilhas.

Embora já tivesse alguma experiência prévia no manuseamento de equipamento audiovisual, tanto a nível *freelance*, em trabalhos de vídeo e fotografia, como no contexto universitário, nada se comparou ao contacto e à utilização deste equipamento profissional durante o estágio. De facto, a maneira como interpretamos cada cenário advém em grande parte da arte do nosso

trabalho, atingindo assim o resultado pretendido. Sem dúvida, que toda esta aprendizagem é uma fonte valiosa para eu poderei aplicar em projetos futuros.



Figura 3 - Sala de Arrumos de Equipamento.
Filmesdamente. Fonte: Elaboração própria



Figura 4 - Aluguer de Equipamento. Fonte:
Elaboração própria

No que envolve produção, participei na preparação de cenários, nas gravações e apoio direto nas filmagens. Na fase de pós-produção, desempenhei funções como a de organizar e a de seleccionar material bruto, das filmagens, bem como sincronizar áudio e vídeo. Em cada um dos projetos, tive a executar processos de correção de cor e de edição sonora.

As funções que desempenhei ao longo dos diversos projetos foram as seguintes:

- Técnico de equipamento – responsável pela preparação, manutenção e armazenamento de todo o material audiovisual da empresa, garantindo que cada item estivesse pronto para utilização nos projetos.
- Assistente de imagem - colaboração com a composição visual dos planos. Apoio direto para a organização e manipulação do cenário.
- *Gaffer* assistente – auxílio no posicionamento e montagem de equipamentos pesados, a exemplo de unidades de iluminação, tripés e refletores;

- *Gaffer* – responsável pela iluminação de um set de filmagem, trabalhando diretamente com o diretor de fotografia para criar a atmosfera visual desejada.
- Operador de câmara- responsável pela captação de imagem em determinadas filmagens, segundo instruções do realizador ou do cliente.
- Encarregado da recolha de áudio em ambiente de gravação.
- Colorista – Correção, manipulação das cores e ainda da luz em pós-produção, procurando reforçar a coerência visual e a estética dos projetos;
- Montagem – assegurar a integração harmoniosa, bem como narrativa de ficheiros de áudio e vídeo através da edição.

2.4 CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Neste capítulo será apresentado o cronograma das atividades desenvolvidas ao longo dos seis meses de estágio. Cada tabela será organizada de forma cronológica, por cada mês de estágio, permitindo uma visualização clara e estruturada das tarefas desempenhadas e o tempo dedicado na execução de cada uma delas.

Outubro (o respetivo cronograma pode ser consultado no Apêndice A) foi um mês de preparação e familiarização com o formato de trabalho da *Filmesdamente*. Ao longo deste período, a equipa integrou-me em diversas áreas, nomeadamente edição, colorização e manuseamento de iluminação, com o objetivo de avaliar os nossos conhecimentos, tanto a nível teórico como prático.

A edição revelou-se a tarefa mais constante, especialmente para clientes de uma empresa médica internacional, que, na altura, realizavam eventos com frequência. Iniciei com a edição de um vídeo em formato vertical, *Get Checked*, destinado às redes sociais. Seguiu-se a edição do vídeo *Acessibilidade* e, por fim, colaborei nos retoques finais de outro vídeo.

Como forma de promover a coesão entre os estagiários, a equipa decidiu organizar semanalmente uma sessão de cinema, em que cada participante tinha oportunidade de escolher um filme e comentar acerca do mesmo.

O filme escolhido por mim foi *Thief* (1981), de Michael Mann. Escolhi este filme pois sempre tive uma paixão pela temática *neo-noir*, pela forma como o realizador expressa a sua visão, como escreve e relaciona as personagens com o mundo circundante e, sobretudo, pela estética

muito própria e única do filme. A estética visual, marcada por cidades noturnas, iluminação néon e composições minimalistas, reforça o clima emocional dos seus protagonistas e traduz visualmente o conflito interno que os consome.

As obras de Michael Mann contêm anti-heróis obsessivos, isolados da realidade, que vivem em constante conflito entre a sua identidade profissional e a impossibilidade de gerir o mundo pessoal e familiar.

Em *Thief* (1981), Frank é um assaltante que anseia por uma vida “normal”, mas a sua constante procura por perfeição e controlo revela-se incompatível com os seus laços afetivos. Em *Heat* (1995), por exemplo, Vincent e Neil McCauley, apesar de estarem em lados contrários da lei, partilham um profundo respeito mútuo, pois ambos vivem por códigos de ética semelhantes e cuja dedicação total ao “ofício” condena-os à solidão e à declínio.

Mann constrói um universo onde os limites entre o dever e o desejo são ambíguos, refletindo nos protagonistas uma profunda crise de identidade, em que a busca pela excelência profissional entra em conflito com a possibilidade de intimidade, revelando personagens dilacerados entre a lealdade ao ofício e o desejo de conexão humana.

O mês de novembro (respetivo cronograma pode ser consultado no Apêndice B) foi, sem dúvida, um dos meses mais intensos do estágio. Grande parte do tempo foi passada no escritório, onde estive envolvido em múltiplas edições para diversos clientes, bem como na preparação e aluguer de equipamento.

Foi também o mês em que tive a primeira oportunidade de estar num set de filmagens, participando na rodagem de uma publicidade para uma empresa de audição. Esta experiência revelou-se particularmente enriquecedora, marcando o meu primeiro contacto com o trabalho em equipa num contexto profissional e com as dinâmicas subjacentes a todo o processo de produção. O conhecimento adquirido nesse dia revelou-se fundamental para as seguintes gravações realizadas ao longo do estágio.

No que diz respeito ao trabalho de escritório, dediquei grande parte do tempo à edição de *showreel* promocionais, da empresa subsidiária *LikeFilm*, bem como à construção de um vídeo original para o projeto *ASSUBIO – A Água Sustenta e é Sustentada pela Natureza & Biodiversidade*.

O mês de dezembro (respetivo cronograma pode ser consultado no Apêndice C) foi inteiramente dedicado à edição do concerto de Kevin Morby, realizado na Escola Profissional de Música de Espinho, a 24 de novembro de 2024. A montagem deste projeto teve início nos últimos dias de novembro, altura em que aproveitei para fazer a seleção dos clipes e analisar o material previamente proposto. Tratou-se de uma edição exigente e minuciosa, que requereu especial atenção ao *color grading* e à seleção dos ângulos de câmara mais adequados.

Paralelamente, participaram-se gravações em estúdio para uma vídeo-aula de um cliente, bem como alguns reajustes no *showreel* promocional da produtora.

Já mais próximo do final do mês, com a redução do volume de trabalho na empresa, foi-me dada a oportunidade de editar e desenvolver projetos pessoais na qualidade de *freelancer*, beneficiando do acompanhamento e das sugestões de edição por parte de Pedro Marques.

Os meses de dezembro e janeiro (respetivo cronograma pode ser consultado no Apêndice C e D) caracterizaram-se, em concordância com a equipa, como uma "época baixa". A Filmesdamente, assim, aproveitou este intervalo para organização do espaço de trabalho, mais curtas-metragens em fase de pré-produção.

Comecei o mês com trabalhos de modelagem 3D no programa *Blender*. Isto aconteceu por causa de determinados tripés de filmagem que apresentavam peças de apoio danificadas. A equipa confiou para mim a tarefa de criar alguns modelos de substituição. Isto aconteceu tendo em conta a minha formação de base na área de Multimédia, e os modelos foram impressos com a impressora 3D que pertence à produtora.

Grande parte do restante do mês foi, em seguida, novamente dedicada os projetos da empresa médica internacional por causa dos eventos anuais que marcam o começo do ano. No escritório, editei um vídeo promocional e participei nas gravações do videoclipe *À Minha Maneira*, nos estúdios da *Filmesdamente*.

Fevereiro (respetivo cronograma pode ser consultado no Apêndice E) foi o mês mais multifacetado e, ao mesmo tempo, o mais funcional sobre a participação em gravações de filmes de curta duração. O vídeo *Magia*, desenvolvido para a empresa médica internacional marcou o início do mês. O projeto exigiu planeamento, muita dedicação e diversas revisões, já que era um vídeo motivacional que faria um resumo das atividades da empresa.

Em seguida, tornei-me responsável pela edição de um teaser para *O Que Dizem da Carmen*, bem como pela legendagem do projeto *Video Policy*, editado por uma outra estagiária.

Em paralelo, fevereiro, mostrou ser muito enriquecedor na experiência em sets. Integrei-me na equipa da curta-metragem *O Egotista*, um projeto desenvolvido por alunos do mestrado em Audiovisual da ESMAD (Escola Superior de Media Artes e Design). Colaborei então na supervisão e também na montagem de equipamento, dando assim apoio geral para as necessidades da equipa.

Ainda durante esse mês, eu fui convidado para integrar uma equipa técnica de uma curta-metragem independente *A Vida Numa Chama*. Por ser uma experiência enriquecedora que poderá contribuir para futuras colaborações com a produtora, esta proposta revelou-se pertinente para as partes.

Março (respetivo cronograma pode ser consultado no Apêndice F) foi o último mês em que trabalhei num ambiente de escritório. Começamos por planear e definir os cenários para um conjunto de vídeos para um curso online de vídeo-aulas. Posteriormente, as gravações em estúdio tiveram seu início, sendo organizadas em diversos vídeos, de acordo com a temática de cada módulo do curso. Após a distribuição das tarefas de edição, os estagiários procederam com a seleção e corte dos clipes.

Na segunda metade do mês, foram realizadas sessões fotográficas de material técnico, de objetos e de guarda-roupa. O objetivo era o de criar um inventário digitalizado dentro do sistema da produtora para assim facilitar a sua identificação e também reutilização em projetos futuros.

As filmagens para a empresa *Evanyrouse* ocorreram quase no fim do mês. O primeiro dos três dias de trabalho foi gasto na repérage, na preparação do equipamento de iluminação e na definição dos ângulos de câmara; os dois dias seguintes foram para as filmagens propriamente ditas.

As últimas semanas de estágio, decorridas em maio (respetivo cronograma pode ser consultado no Apêndice G) foram bastante intensas, com duas semanas dedicadas a gravações, transporte de equipamento e deslocações para diferentes localizações. Contudo, foi nesse período que tive a oportunidade de ser ponta de lança nas duas curtas-metragens, exercendo funções de *gaffer* nos respetivos projetos.

Em cada um dos trabalhos, mantive uma comunicação constante com o diretor de fotografia, Pedro Marques, no sentido de planear e implementar os diferentes esquemas de iluminação necessários em cada *set*. Esta colaboração envolveu a definição das direções de luz, posicionamento dos projetores e escolha dos filtros de cor, de forma a garantir a coerência visual com os ângulos de câmara escolhidos.

Contando com o apoio da minha equipa, tive também a colaboração de João Pinheiro, maquinista, que me auxiliou na operação de diversos equipamentos, nomeadamente as *dollys* e a montagem repetida das luzes necessárias para cada cena.

3. DESENVOLVIMENTO

Neste capítulo serão apresentados os principais projetos nos quais estive envolvido ao longo dos seis meses de estágio, destacando aqueles que, de forma mais significativa, contribuíram para o meu desenvolvimento e aplicação prática dos meus conhecimentos e competências técnicas ligadas à iluminação cinematográfica, enquanto *gaffer*.

Para além das funções de *gaffer*, serão igualmente abordadas outras tarefas que me foram atribuídas durante o estágio, nomeadamente trabalhos de edição, operações de câmara e apoio geral à equipa técnica, experiências essas que contribuíram para uma formação mais abrangente e integrada no contexto da produção audiovisual.

3.1 GAFFER

3.1.1 INTRODUÇÃO

No universo do cinema, a iluminação desempenha um papel fundamental na construção da atmosfera, do tom e da narrativa visual de um filme. No centro deste processo encontra-se o *gaffer*, também conhecido como chefe de iluminação ou *lighting technician*, cuja função vai muito além da simples operação de equipamentos. O *gaffer* é o principal técnico e criativo entre o diretor de fotografia e a equipa de iluminação, por liderar a equipa de iluminação e garantir que a visão artística do diretor de fotografia (DF) se concretize conforme imagens concretas e expressivas. Segundo Maurya “a importância do *gaffer* vai para além da execução técnica, posicionando-o como um mediador entre a criatividade e a operacionalização no set de filmagem” (Maurya, 2019, 566).

A origem do termo *gaffer* remonta ao teatro britânico, onde designava o responsável pela iluminação, tendo sido incorporado à indústria cinematográfica desde os anos 1930 para identificar o chefe eletricitista no set (Maurya, 2019). O *gaffer* precisa dominar não só os equipamentos e técnicas de iluminação, mas também possuir uma compreensão essencial acerca do guião, das intenções do realizador e das exigências narrativas de cada cena.

A iluminação é uma parte essencial da *mise-en-scène* (termo francês que significa literalmente “colocar em cena”), o que afeta significativamente o orçamento de produção e a capacidade de transmitir emoções e mensagens ao público. “O *gaffer*, neste contexto, atua como um verdadeiro “arquiteto da luz”, responsável por criar atmosferas, destacar personagens e objetos, e reforçar a narrativa visual” (Anwar & Arifianto, 2024, 494).

3.1.2 O PAPEL DE GAFFER NUMA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA

Segundo Maurya, “O *gaffer* e a sua equipa cuidam da iluminação, enquanto a equipa do key grip trabalha com as câmaras”. (Maurya, 2019, p. 565) Esta afirmação sublinha o carácter indispensável da função do *gaffer* numa produção cinematográfica, destacando a natureza colaborativa e altamente técnica do seu trabalho. O *gaffer* não se limita a operar luzes: assume uma responsabilidade estratégica e criativa, ao dominar uma vasta gama de equipamentos e técnicas de iluminação.

O envolvimento do *gaffer* inicia-se ainda na fase de pré-produção. É nesta fase que participa em reuniões técnicas e visitas de repérage aos locais de filmagem, contribuindo ativamente para a elaboração da lista de equipamentos necessários a cada cena. De acordo com Website Screen Skills¹ “o *gaffer* trabalha em estreita colaboração com o Diretor de Fotografia (DP) para alcançar o estilo de iluminação, o clima e a estética geral desejados para uma produção”. Já em fase de produção, o *gaffer* ajusta os *elementos* de luz conforme mudanças nos ângulos de câmara, deslocamentos dos atores ou alterações ambientais no set, o que requer uma elevada capacidade de adaptação.

Conforme refere Black Barnett, “Os *gaffers* possuem conhecimento extensivo sobre equipamentos de iluminação, distribuição de energia e segurança elétrica.” (Barnett, 2025). Para além da sua função criativa, cabe-lhe ainda a responsabilidade pela segurança de toda a equipa, nomeadamente na gestão dos cabos, fontes de alimentação e dispositivos de alta potência.

Como sintetiza Maurya, “O *Gaffer* ou Chefe de Iluminação, é um dos cargos mais importantes numa produção. Embora o público comum provavelmente nem saiba que esta função existe, também não conhece o que faz 99% da restante equipa técnica.” (Maurya, 2019, p. 566) Esta citação evidencia uma realidade comum no universo da produção cinematográfica: a importância de funções invisíveis ao público, mas essenciais para a concretização de qualquer obra audiovisual.

Sven Nykvist, que trabalhou com *Ingmar Bergman*, *Andrei Tarkovsky* e *Woody Allen*, é um exemplo paradigmático da relação entre o *gaffer* e diretor de fotografia. A sua abordagem à luz natural e à simplicidade visual só era possível graças à confiança e à comunicação estreita com os *gaffers* das suas equipas. Em filmes como *Fanny och Alexander* (Bergman, 1982), Nykvist

¹ A página pode ser encontrada em: <https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/film-and-tv-drama/technical/gaffer-film-and-tv-drama/>

recorreu a soluções de iluminação sutil e naturalista, exigindo do *gaffer* uma compreensão profunda das nuances da luz e da sua interação com o espaço e os atores. Segundo Henrique Denis Lucas “Sven Nykvist, o diretor de fotografia, produz uma série de composições feitas por níveis distintos de posicionamento dos atores, coreografando a luz e a sombra para criar ambientes que são tanto realistas quanto poéticos.” (Lucas, 2024).

Ao longo das minhas intervenções enquanto *gaffer* em projetos da *Filmesdamente*, procurei aplicar uma sensibilidade semelhante ao ajustar a intensidade, direção e difusão da luz, de modo a acentuar os estados psicológico das personagens e a dinâmica no seu ambiente. Esta atenção aos pormenores da iluminação e à forma como a luz interage com os elementos do cenário e os atores revela uma compreensão profunda da função da luz enquanto elemento narrativo, e não meramente técnico.

Em suma, o *gaffer* é o meio de ligação entre o diretor de fotografia e a imagem efetivamente captada em câmara. Através de um equilíbrio entre conhecimento técnico especializado, sensibilidade artística e trabalho colaborativo, o *gaffer* assegura que cada cena seja iluminada com rigor e intenção, contribuindo de forma decisiva para a atmosfera, o tom e a identidade visual do filme.

3.1.2.1 EMPRESA DE AUDIÇÃO

Outro projeto essencial, para a formação técnica como *gaffer*, foi a realização de uma publicidade para uma empresa auditiva². O processo iniciou-se com uma fase de testes de filmagem, que decorreu até ao dia 8 de novembro, durante a qual experimentámos os diversos posicionamentos de luz com o objetivo de identificar a solução mais adequada à estética pretendida para o projeto.

A cena central da publicidade consistia num diálogo entre uma doutora e um paciente. Para uma abordagem rigorosa, analisei detalhadamente a *shotlist* com Pedro Marques (Diretor de Fotografia), para compreender os ângulos de câmara e a implementação da luz. Sendo esta uma das minhas primeiras experiências práticas em contexto profissional, encontrava-me ainda em processo de adaptação ao manuseamento do equipamento, à correta colocação dos difusores e à gestão segura dos cabos no set, competências que fui desenvolvendo ao longo do estágio.

² A publicidade pode ser encontrada em: <https://www.youtube.com/watch?v=57dKL0xX63I&t=1s>

O diretor de fotografia, Pedro Marques, reforçou a importância da aplicação do esquema clássico de *three point lighting*, orientando-nos sobre a sua implementação no set. Para a *key light*, utilizou-se um *Aputure 600 Pro*, para o *backlight*, recorreu-se a um *F&V 1200*, também em temperatura de cor *daylight* (5400K), equipado com um difusor quadrado e uma grelha (“favo”), assim como uma difusão mais espessa, de modo a obter uma luz suave e envolvente. Como *fill light* (luz preenchimento), utilizamos uma *Neewer CB60*, complementada por um *Aputure Lantern Dome*.

No dia das gravações, dia 10 de novembro, recriamos o set do consultório conforme definido nos ensaios prévios, ajustando a disposição da mobília e afastando algumas estantes para abrir espaço suficiente para a colocação dos equipamentos de iluminação. Para facilitar a organização e minimizar a quantidade de cabos no espaço, utilizamos uma bobina.

Após a conclusão das cenas de diálogo, procedemos à gravação do depoimento de um cliente da empresa. Para esta sequência, optámos por um esquema de luz adaptado: colocámos um *Amaran F22* pousado no chão, direcionado para a parede, com o objetivo de criar uma “background light” subtil, de acordo com as cores da marca, e separação entre o entrevistado e o fundo. Mantivemos o *Aputure 600 Pro* como *key light*, garantindo uma iluminação e utilizámos um *Aputure Amaran COB 60*, fixado num braço girafa num *C-stand*, para servir de *back light*, reforçando o recorte e a tridimensionalidade da imagem.

As cenas seguintes decorreram na entrada da loja, o que exigiu uma readaptação das luzes para compensar a presença de luz natural proveniente do exterior.

Na porta de entrada, destaca-se a utilização de um projetor equipado com *softbox* e um favo, a complementar, colocamos flanelas pretas, fixas em *C-Stands*, estas estruturas funcionam como bandeiras, permitindo controlar os reflexos indesejados e acentuar o contraste da imagem. Ao bloquear parcialmente a luz ambiente ou refletida, conferindo-lhe um aspeto mais dramático e expressivo.

Perto do final das gravações, ainda tínhamos de realizar uma sessão exterior, mas estava a anoitecer. Esta última sequência consistia num plano em movimento, no qual era necessário acompanhar o ator ao longo de um percurso, garantindo que a sua iluminação se mantinha constante durante toda a deslocação. Como tal, optou-se por utilizar uma luz de seguimento: montei um *Aputure 600 Pro* num tripé, que segurei firmemente enquanto caminhava ao lado do

ator. O meu colega João Pinheiro deu-me suporte essencial, ao segurar no cabo de alimentação e prevenindo obstáculos.



Figura 5- Set up de iluminação. Empresa de Audição. Fonte: Elaboração própria



Figura 6- Testes de luz. Empresa de Audição Filmesdamente. Fonte: Elaboração própria

3.1.2.2 O PROTÓTIPO

3.1.2.3 DIA 1

O *Protótipo* foi um projeto encomendado pela Câmara Municipal de Baião, em parceria com o festival de cinema local, com o objetivo de promover a região através da criação de uma curta-metragem. Na qualidade do realizador convidado por Nuno Rocha, integrei a equipa e participar ativamente neste projeto.

A narrativa centra-se num aluno que descobre uma câmara fotográfica pertencente a uma professora, a qual possui a capacidade de "congelar" as pessoas através do disparo do *flash*. Para além desse elemento, o enredo explora também as dinâmicas escolares, com foco em situações de *bullying* e no mistério em torno da professora, a criadora do protótipo.

As filmagens decorreram ao longo de vários dias, em ambientes interiores e exteriores, o que implicou uma preparação cuidada ao nível da iluminação.

No primeiro dia, a atividade centrou-se no transporte e montagem do equipamento na Escola Básica do Sudoeste de Baião, bem como na realização do pré-light nos vários locais de filmagem. Após a distribuição dos walkie-talkies, dirigimo-nos para a sala de música, local

principal das gravações. No meu caso, juntamente com o João Pinheiro, ficámos responsáveis por transportar as luzes, *combos*, cabos e réguas múltiplas necessárias para a sala de aula de música. Na sala, o Pedro Marques (Diretor de Fotografia), indicou-nos onde estariam as luzes nas diferentes gravações que iríamos realizar. Os três principais seriam movimentos *dolly*, ou seja, movimento de câmara com o apoio dos carris.

Primeiramente, colocamos um *Aputure LS 1200 Pro*, que contém uma cor *daylight* (5600 kelvin) para criar algum ambiente na sala, dois *Amaran 300 c*, luzes bi-color e com controlo de temperatura de cor. O *Aputure LS 1200 Pro*, ficou numa ponta ao fundo da sala, colocada num combo, apontado para a parede, com uma flanela branca, presa num C-Stand, com molas, para difundir a luz. Um dos *Amaran 300c* ficou noutra combo, pendurado por um braço girafa (*Boom Arm*), de forma a esticar a luz até meio das cadeiras, estava posicionado à frente da porta de entrada. Nesse sentido, a luz contrastava com outras possíveis sombras e serviria de *key light* para uma das personagens. Por fim, outro *Amaran 300c* permanecia numa ponta da sala, que serviria como luz de recorte para os atores e figurantes.

Em cada uma das luzes foi testada a potência necessária da intensidade de luz, com um intuito de causar harmonia entre as três fontes de luz. Para que a luz permanecesse suspensa num braço de girafa (*boom arm*), foi necessário colocar sacos de areia presos na extremidade oposta do suporte, bem como nas bases do tripé, de modo a garantir o equilíbrio. Devido à distância e ao peso da luz, havia risco de o braço da girafa ceder. Por esse motivo, João Pinheiro optou por prender uma fita de segurança à luz, exercendo uma força contrária à direção do peso, evitando assim sobrecarregar o braço. Para difundir a luz e dispensá-la, foi colocado um *Softbox* em forma de balão (*Aputure Lantern Softbox*).



Figura 7- Set up de iluminação. Sala de Aula.

O Protótipo. Fonte: Elaboração própria

Na segunda gravação da sala, haveria outra gravação de *dolly*, ou seja, teríamos de deslocar as luzes novamente. O *Aputure LS 1200 Pro*, juntamente com uma flanela branca, presa num C-Stand, para difundir a luz. Desta vez, a luz estaria a fazer “bounce” (reflexão da luz em superfícies para suavizar e difundir a iluminação). O *Amaran 300c*, com a girafa, foi transportado para o meio da sala, e outra luz foi ligeiramente para a esquerda da sua posição inicial, junto à janela.

O facto de a equipa de iluminação, composta por mim e pelo João Pinheiro, utilizar coletes de pescador, com múltiplos bolsos, revelou-se particularmente vantajoso no contexto da rodagem, uma vez que facilitou o transporte e o acesso rápido a pequenos acessórios e ferramentas técnicas frequentemente utilizados durante o trabalho no set. Em cada local de gravação, transportamos uma caixa de utensílios caso sejam precisos durante as gravações, entre os quais: *Mattelini Clamp*, molas, elásticos, *gaffer grip*, fita cola gaffe, entre outras.

Posteriormente, procedemos à repérage do segundo local de filmagem, situado no corredor adjacente às salas. Com o intuito de evitar a deslocação do equipamento técnico e das luzes já previamente posicionadas, optámos por realizar um conjunto de registos fotográficos. Estes serviriam como referência para o planeamento da disposição da iluminação nos dias seguintes. Por fim, a minha equipa procedeu à montagem da *dolly*, posicionando-a no fundo da sala. Considerando que ao longo dos três dias de rodagem seria necessária, tanto em interiores como em exteriores, optámos por deixá-la montada, facilitando assim o seu transporte sem necessidade de montagem e desmontagem constantes.



Figura 8- Segundo Set up de iluminação. *Aputure 600 Pro*. O Protótipo. Fonte: Elaboração própria



Figura 9- Segundo Set up de iluminação. *Amaran 300c*. Braço girafa. O Protótipo. Fonte: Elaboração própria

3.1.2.4 DIA 2

No segundo dia, começamos com os shots exteriores, à entrada da escola. Gravamos o final do filme, o Luís, personagem principal, a tirar fotografias, a professora a apanhar o táxi e a conversar com o diretor e uns miúdos a chegar de bicicleta.

O primeiro shot, seria um movimento de *dolly*. Assim, eu e o João Pinheiro, carregamos a *dolly*, já montada, da sala de aula onde estava guardada e transportamos para a entrada da escola. Como o piso era irregular, foi necessário utilizar pequenos calços ao longo dos carris, de forma a uniformizar a base e garantir a estabilidade da *dolly*. Outra forma de realizar a nivelção é através do uso de *apple boxes*, caixas de madeira muito utilizadas em produções audiovisuais, disponíveis em vários tamanhos: *Full apple* (altura completa), *Half apple*, *Quarter apple* e *Pancake* (a mais fina). Após a preparação do equipamento, colaboramos com a equipa de imagem na colocação do tripé da câmara sobre o adaptador de tripé fixado na *dolly*. Para tal, foi necessário remover os apoios de chão do tripé, permitindo assim a sua fixação direta ao adaptador, utilizando elásticos para garantir a estabilidade durante o movimento. Tal como referido por Shubham, "O dolly é um carrinho com suporte para câmara, desloca-se sobre carris próprios, permitindo um movimento suave da câmara durante uma cena em que, por exemplo, as personagens estão a caminhar" (Shubham, s.d, p.2).

De seguida, durante as gravações, houve uma comunicação constante através de *walkie-talkies*, essencial para coordenar a entrada e saída dos figurantes em cena, bem como para comunicar com o condutor do táxi responsável por trazer a viatura ao local. Após essa sequência, procedeu-se à filmagem da chegada da personagem principal à escola, numa cena em que esta se deslocava de bicicleta, acompanhada por um movimento de *dolly*.

Depois passamos para uma cena de diálogo. Para esta cena, foi necessário utilizar um difusor de luz de 3x3 metros (*Manfrotto Skylite*), uma vez que a luz incidente era demasiado intensa e criava sombras duras no rosto das personagens. Para a montagem do difusor, utilizamos dois *C-Stands* equipados com *grips* com garra para o segurar de forma estável.

Dado que as condições climáticas apresentavam bastante vento, foi necessário reforçar a estrutura com dois sacos de areia em cada um dos tripés, garantindo a segurança de todos no *set*. A cena foi registada com um plano geral e complementada por dois planos *over the shoulder*. Para simular o efeito das personagens congeladas após o disparo do *flash* da câmara fotográfica, é necessário recorrer à técnica de composição digital. Para tal, colocamos um pano

de *chroma key* num suporte de 2x2 metros, permitindo realizar diversas gravações, com e sem as personagens no enquadramento. Entre essas variações, foi também captado um “clean plate”, ou seja, o enquadramento vazio, que será posteriormente utilizado em pós-produção para facilitar o processo de composição. Nas cenas seguintes, acompanhamos o Luís, personagem principal, a interagir com os restantes intervenientes. Para estas sequências, foi apenas necessário utilizar o difusor e um painel LED, *Amaran F22*, com capacidade para luz RGB e *daylight*, de forma a simular o efeito de flash nas fotografias.

A primeira cena da tarde consistiu num *tracking shot* (movimento contínuo de câmara que acompanha a ação), no qual seguimos a professora até ao diretor, cena que antecede o diálogo gravado durante a manhã. Para esta sequência, foi necessário posicionar um *Aputure LS 1200 Pro* no exterior das portas de entrada, apontado para o interior, com o objetivo de equilibrar a exposição entre o interior subexposto e a luz natural do exterior. Para adicionar preenchimento ao rosto da atriz, utilizei uma placa de esferovite branca, permitindo que a luz de fora fizesse *bounce*, suavizando a iluminação na cara da personagem.



Figura 10- Elsa dos Santos. *Clapper*. O Protótipo. Fonte: Elaboração própria



Figura 11- *Dolly*. Entrada Escola. O Protótipo. Fonte: Elaboração própria

No final da tarde, a equipa recolheu todo o equipamento e regressou à sala de aula de música. Para esta sequência, o diretor de fotografia optou por posicionar uma luz que iluminasse parcialmente o restante espaço da sala e outra focada no rosto da atriz, de modo a simular a entrada de luz natural proveniente das janelas, que se encontravam abertas. Para limitar um pouco a intensidade da luz no rosto da atriz, foi colocada uma bandeira, presa por um *C-stand* com um *grip arm*, permitindo um controlo mais preciso da direção e da difusão da luz.

3.1.2.5 DIA 3

No terceiro dia, as filmagens incluíram dois movimentos de *dolly*, bem como vários planos de *close-up* que captavam as interações e os diálogos entre as personagens.

A configuração de luzes para este dia já tinha sido previamente planeada no primeiro dia de rodagens, durante a repérage técnica. Iniciámos os trabalhos com o primeiro *set-up* de iluminação: um *Aputure LS 1200d Pro* foi colocado no fundo da sala, montado sobre um tripé Combo Stand e direcionado para a parede, com o intuito de criar uma luz refletida mais suave. Um *Amaran 300c* foi suspenso por um *Boom Arm*, e outro *Amaran 300c* permaneceu fixo numa das extremidades da sala.

Seguidamente, procedemos à calibração dos carris da *dolly*, ajustando o seu nivelamento com pequenos calços colocados em pontos estratégicos, para compensar as irregularidades do solo.

No contexto de uma rodagem cinematográfica, cabe ao *gaffer* também assegurar a gestão técnica e logística dos cabos elétricos associados. Para tal, recorre-se frequentemente ao uso de bobinas, que permitem um transporte e armazenamento mais eficazes dos cabos, assegurando simultaneamente a sua integridade. Logo, eu e o João Pinheiro, sempre que os cabos atravessavam em zonas de circulação da equipa, é fundamental que sejam devidamente fixados ao chão com fita *gaffer*, segundo Blake Barnett “A correta disposição dos cabos e a sua fixação ao solo com fita *gaffer*, por exemplo, são medidas fundamentais para evitar acidentes e manter o espaço de trabalho funcional e desimpedido.” (Barnett, 2025)

Após diversas gravações, avançámos para um novo movimento de *dolly*, desta vez com o enquadramento lateral em vez de traseiro, acompanhando as personagens de perfil. Tal como anteriormente, foi necessário realizar o processo de calibração dos carris, ajustando-os ao piso com recurso a calços, e adaptar a configuração de luzes ao novo posicionamento da câmara. Após estas etapas técnicas, procedeu-se à gravação dos planos aproximados.

De seguida, deslocámo-nos para o corredor da escola, onde foi filmada uma cena com a personagem principal a esgueirar-se junto ao muro das escadas. Para criar a atmosfera pretendida, de luz do dia a entrar, recorreu-se a um *Aputure LS 1200d Pro* equipado com um cone “*Medium Hyper Reflector* ...os refletores *Medium* e *Wide* proporcionam uma iluminação mais ampla e suave, adequada para necessidades de iluminação mais gerais.” (StudioBinder, 2023, p. 14) direcionado para a parede, de forma a produzir um efeito de *bounce* e suavizar a intensidade da luz. Paralelamente, um *Aputure LS 600d Pro* foi colocado a incidir diretamente

sobre o corredor, contribuindo com uma luz de recorte mais intensa. Para iluminar o rosto do ator de forma mais difusa e natural, utilizou-se um painel *Amaran F22* com *softbox*, permitindo uma modelação mais suave e controlada da luz.

A última cena consistiu num *tracking shot* da professora a correr pelo corredor. Para esta sequência, foi utilizado um *Aputure LS 600d Pro* para iluminar a escadaria superior e um *Aputure LS 1200d Pro*, no final das escadas, com a intensidade regulada a 70%.

Durante as gravações, João Pinheiro segurava Pedro Marques (Diretor de Fotografia) pelas costas, de modo a garantir a sua segurança, uma vez que este se encontrava a filmar de costas enquanto acompanhava a ação com a câmara em movimento.



Figura 12- *Dolly*. Sala de Aula. O Protótipo.

Fonte: Elaboração própria

3.1.2.6 DIA 4

No último dia, as gravações iniciaram-se no exterior, na área de lazer de Ancede. Inicialmente, iria ser realizada uma cena com *greenscreen*, para a qual teríamos de utilizar um *C-stand* com um pequeno rolo *cyclorama* coberto por um pano *greenscreen*, de forma a permitir a posterior realização de “compositing”. Na cena em questão, seria necessário simular uma das personagens a tocar no objeto, como se este fosse o amigo congelado. Assim, eu e o João Pinheiro colocamos o pano em torno do rolo, esticando-o cuidadosamente de forma a eliminar quaisquer vincos, e colocamos com molas apropriadas.

Alguns takes depois, foi necessário montar o projetor *Aputure LS 600d* para simular novamente o efeito de flash. Em vez de controlar manualmente o equipamento através do balastro, módulo externo responsável por regular a corrente elétrica que alimenta o *LED*, permitindo ajustes de intensidade, controlo *DMX*, efeitos de iluminação e garantindo a segurança e eficiência do

sistema, optei por utilizar uma aplicação móvel conectada via *Bluetooth*, que me permitiu operar remotamente os parâmetros da luz com maior agilidade e precisão.

A aplicação designada era a *Sidus Link*, que ao conectar permitia manipular a temperatura da luz, a intensidade e as cores *RGB*, caso fosse led. Na app cria-se uma cena com a cena com ligação às luzes todas e ficam todas conectadas.

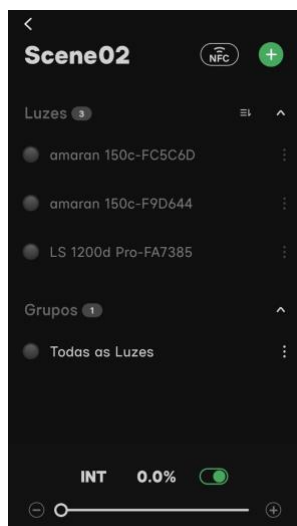


Figura 13- Print Screen. *Sidus Link*. O Protótipo. Fonte: Elaboração própria

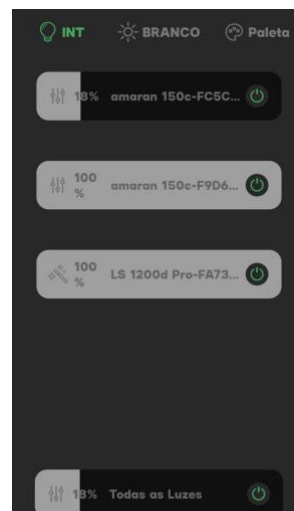


Figura 14 - Print Screen. *Opções Sidus Link*. O Protótipo. Fonte: Elaboração própria

Na parte de tarde, resumimos outra cena no corredor da escola. juntamente com o diretor de fotografia, queríamos dar a ilusão do final do dia, dos raios de luz a entrar. Logo, colocou-se uma *Astera Titan Tube* (tubo *LED* profissional amplamente utilizado em cinema, televisão) ao longo do corredor, por cima dos cacifos. Colocamos todos os leds com 5400 kelvin (é a unidade de medida da temperatura de cor, indica se a luz é mais quente (amarelada) ou fria (azulada)).

Para completar a luminosidade no local, pedimos para as funcionárias abrirem as janelas e colocou-se também, o *Aputure LS 600d* no fundo do corredor e o *Aputure LS 1200 Pro* no corredor principal.

A cena que se gravou foi mais uma de *bullying*, onde o grupo de miúdos empurrariam um rapaz indefeso. O *shot* usado foi um *tracking shot*.

A última cena do dia decorreu novamente no corredor, tal como no dia anterior, recorrendo-se ao *Aputure LS 600d Pro* para iluminar a escadaria superior e ao *Aputure LS 1200d Pro*, colocado no final das escadas. Nesta ocasião, a iluminação foi concebida para simular o momento em

que os alunos ficam subitamente “congelados” com o disparo do protótipo. Para reforçar este impacto visual, a intensidade do *Aputure LS 1200d Pro* foi ajustada para o seu nível máximo.



Figura 15 – Mala de Grips. O Protótipo. O Protótipo. Fonte: Elaboração própria



Figura 16 – Set up Gravações Exteriores. O Protótipo. O Protótipo. Fonte: Elaboração própria

3.1.3 EMPRESA DE MOBILIÁRIO

Este projeto foi desenvolvido nas últimas semanas de estágio e consistiu na realização de um trabalho promocional para a nova coleção de interiores da empresa de mobiliário de luxo³. Um dia antes das gravações, a equipa deslocou-se ao local com o equipamento necessário, com o intuito de realizar testes de luz e proceder à marcação das posições do equipamento de iluminação. Esta marcação é habitualmente feita com fita *gaffer* de diferentes cores; neste caso, consoante o tipo de luz, utilizamos as cores rosa e amarela.

As filmagens decorreram no salão de exposição da marca, para além da captação geral do espaço, foi necessário registar planos de pormenor de diversos objetos, dos detalhes e acabamentos das peças. A equipa da Filmesdamente optou por desenvolver uma pequena narrativa, para tal, foi elaborada uma *shotlist* que incluía os planos a filmar, o posicionamento dos atores. Paralelamente, Pedro Marques, diretor de fotografia, fotografou os diferentes espaços com o intuito de, nos dias seguintes de filmagem, já se saber previamente onde posicionar a iluminação.

Após ver as fotografias percebi que o estilo de iluminação, procurava dar uma atmosfera acolhedora e conforto ao espectador, reforçando assim a identidade da marca e o dos seus ambientes “A iluminação determina o tom emocional e dá a atores, cenários, acessórios e trajes um carácter adequado às cenas... contribui para a criação de espaços

³ O vídeo pode ser encontrado em: <https://www.youtube.com/watch?v=xcuTflaavQc>

pictóricos e cênicos, afetando não só a superfície iluminada, como a estrutura da realidade.” (Martins, 2004, p. 36).

3.1.3.1 DIA 1

No dia de gravações, eu e o Pedro Marques tornamos a ver a posição das luzes e as suas marcações para me poder organizar. Algumas luzes, difusores e tripés já tinham sido deixados no dia anterior para reduzir a quantidade de equipamento.

A primeira cena a ser gravada consistia na entrada dos atores no salão de exposição. Para garantir um controlo total sobre a iluminação, procedeu-se, em primeiro lugar, à cobertura das janelas remanescentes com tecidos de flanela preta, impedindo assim a entrada de luz natural e permitindo uma maior liberdade criativa no desenho de luz.

De seguida, preparei o *Amaran 300c*, direcionado para a janela situada junto à porta de entrada. Para minimizar os reflexos indesejados no vidro, posicionei uma bandeira à esquerda da fonte de luz e recorri a um *C-stand* com uma extensão metálica (espada), fixada pela cabeça articulada. Na extremidade da espada, como medida de segurança, foi colocada uma bola de ténis cortada, de forma a amortecer eventuais impactos.

Esta prática foi também aplicada nas extremidades de todos os tripés e *C-stands*, com o objetivo de evitar danos no pavimento do local de filmagem. Para criar uma luz de recorte (backlight) subtil no interior, posicionei uma *Amaran F22* atrás do ator, junto ao sofá da sala.

Por sua vez, a entrada do salão, já coberta por flanela, foi iluminada com uma configuração *book light*, utilizando um *Aputure LS 600d Pro*. Esta técnica consiste em refletir uma fonte de luz intensa numa superfície branca (neste caso, um tecido de flanela branca), sendo essa luz posteriormente rebatida num painel de esferovite. O conjunto forma uma espécie de “caixa” de luz, resultando numa iluminação extremamente suave e difusa.

Após concluídas as filmagens na zona de entrada, iniciámos a gravação das cenas na área da sala de estar, onde a atriz interpretava uma personagem a trabalhar ao computador. Para esta sequência, foi necessário proceder a um novo *set up* de iluminação. Recorrendo às fotografias de referência e às marcações previamente assinaladas no chão com fita *gaffer*, planificamos a nova configuração.

Nesse sentido, eu e o João Pinheiro instalamos dois pares de Astera Titan Tube, unidos entre si com fita *gaffer*, que foram estrategicamente escondidos atrás das cortinas junto à mesa de estar,

de modo a fornecer uma iluminação ambiente suave. Adicionalmente, outras unidades de Astera foram posicionadas sob a estante com copos, criando um efeito acolhedor (*cosy*) e realçando os reflexos nos vidros das gavetas.

Para iluminar a mesa de trabalho, foi suspenso um Amaran F21 através de um braço girafa (*boom arm*), fixado num C-stand e contrabalançado com um saco de areia, uma vez que o braço se encontrava estendido até cerca de metade da mesa, exigindo um cuidado redobrado na distribuição de peso.

Como *key light*, utilizamos o *Aputure LS 600d Pro* equipado com uma *Light Dome*, com o objetivo de proporcionar uma luz difusa e natural. Para complementar esta fonte e suavizar as sombras no rosto da atriz, recorreu-se a um painel de esferovite colocado estrategicamente para refletir a luz, funcionando como *fill*.

Posteriormente, deslocámo-nos para a zona da sala, onde as duas personagens se iriam encontrar para conviver e beber um copo de vinho. O *Amaran F21* foi novamente utilizado, mantendo-se suspenso num braço girafa (*boom arm*), cujo prolongamento foi ajustado até sensivelmente a meio do sofá, funcionando como luz de recorte (*backlight*). Esta posição permite criar um contorno luminoso no cabelo e na roupa das personagens, promovendo uma separação eficaz entre os sujeitos e o fundo da imagem.

Junto à televisão, reposicionou-se a *book light* anteriormente usada na entrada do salão, composta por um *Aputure 600d Pro* “A técnica de *book lighting* é amplamente valorizada pela sua capacidade de reproduzir o aspeto da luz natural. A natureza indireta e difusa da luz produzida por esta técnica confere uma sensação orgânica à imagem ou à cena.” (Kyle DeGuzman, 2024)

A cena final do dia teve lugar na zona do quarto, onde se filmou a atriz a sentar-se e a colocar os seus colares e anéis num porta-joias. Para este set-up, foi utilizado um projetor *Aputure LS 1200d Pro*, posicionado numa das extremidades do salão, com o intuito de iluminar de forma ampla o espaço. Dado o elevado índice de luminosidade deste equipamento e a necessidade de evitar uma luz excessivamente dura, caracterizada por sombras vincadas e contrastes acentuados, optou-se pela colocação de um refletor médio (cone) na cabeça da luz, direcionando o eixo luminoso de forma mais precisa e controlada.

A difusão foi assegurada através da montagem de um *C-stand* com uma extensão metálica (espada), fixada por uma cabeça articulada, na qual foi presa uma flanela branca com molas.

Para além da iluminação principal, o espaço já dispunha de alguns *LEDs* de presença previamente instalados, que contribuíram eficazmente como luz ambiente e de *backlight*, conferindo profundidade ao plano e um contorno subtil às figuras.

À frente à cama, onde se encontrava a mesa com o porta-joias, foi instalado um painel *Amaran F22*, montado num tripé de iluminação e estabilizado com um saco de areia, de modo a proporcionar um preenchimento subtil e a realçar os contornos da atriz e dos objetos em cena. Como *key light*, recorreu-se ao *Aputure LS 600d Pro*, equipado com uma *Light Dome 150*, garantindo uma iluminação suave, uniforme e com elevada capacidade de modelação.



Figura 17 – Set up Iluminação.
Entrada. *Evanyrouse*. Fonte:
Elaboração própria



Figura 18 – Set up Iluminação.
Sala de estar. *Evanyrouse*.
Fonte: Elaboração

3.1.3.2 DIA 2

No último dia de filmagens estavam previstas gravações dos seguintes elementos: a cabeceira da cama, a cama propriamente dita, as mesas de cabeceira, o guarda-joias, o aparador, a mesa de jantar, a base de TV, o sofá, a mesa de centro, o cadeirão e a banquetta.

A colocação da iluminação foi, na sua maioria, mantida, uma vez que cada peça de mobiliário integrava os cenários previamente planeados e testados nos dias anteriores. Na zona da sala, as principais alterações não ocorreram nas luzes, mas sim com o posicionamento da placa de esferovite, utilizada como superfície de *bounce*.

Após a captação das imagens do guarda-joias, da cabeceira e da cama, o fotógrafo solicitou apoio na configuração da luz para uma sessão fotográfica com a modelo. O Diretor de Fotografia pediu-me, então, que colaborasse no ajuste da iluminação, nomeadamente ajustando

a intensidade da luz consoante a velocidade do obturador, ou seja, o tempo durante o qual o obturador da câmara permanece aberto para permitir a entrada de luz no sensor.

Tendo em conta as diferentes exigências entre vídeo e fotografia, a intensidade da luz foi regulada para 80% durante a gravação em vídeo e para 60% durante a sessão fotográfica. Paralelamente, fui manobrando a placa de esferovite para refletir a luz conforme as orientações do fotógrafo.

Seguidamente, fomos para a sala de estar e coloquei o *Aputure 600d Pro*, onde permaneciam marcações no chão. Com a manipulação das *Asteras Titan Tube*, íamos dando ênfase a certos detalhes dos objetos, como mesa de jantar, os cadeirões.

Mais perto do final da sessão, o diretor de arte preparou o último cenário com uma mesa e uma cadeira. Como o local onde posicionado a mesa era apertado e sem parede de fundo, tivemos de falsificar (prolongar) a parede. Como tal, pegamos em dois *C-Stand* com dois Matellini Manfrotto e seguramos uma placa de madeira. Como luz usamos de novo o *Aputure LS 600d Pro*, equipado com uma *Light Dome*, e o *Amaran F21* foi novamente utilizado, mantendo-se suspenso num braço girafa (*boom arm*), para iluminar a traseira da mesa.

INÍCIO	DURAÇÃO	PLANO	REFERÊNCIA
10:00	00:30	6	
10:30	00:30	12	

Figura 19 –Shotlist. Evanyrouse.
Fonte: Filmesdamente

3.2 MONTAGEM

3.3.1 EMPRESA MEDICA INTERNACIONAL

Ao longo do meu estágio na Filmesdamente, tive oportunidade de colaborar em diversos projetos provenientes de uma empresa científica e de investigação do setor medicinal. Durante estes seis meses, fui incumbido de realizar múltiplas edições e colorizações de vídeos promocionais que a equipa ia gravando, com o objetivo de divulgar os registo produzidos pela empresa.

A primeira edição consistiu na montagem de um vídeo curto, referente a um evento promovido pela empresa *Get Checked*. Os clientes enviaram os ficheiros de imagem e fotografias, acompanhados de instruções detalhadas e feedback contínuo por escrito, clarificando as suas expectativas quanto ao resultado final.

No *DaVinci Resolve Studio 19*, organizei todos os clipes e selecionei aqueles que, na minha perspetiva, melhor transmitiam emoção, procurando também uma música que enriquecesse o vídeo e correspondesse às expectativas dos espectadores.

Com efeito, a montagem assume um papel fundamental no universo audiovisual, uma vez que as imagens devem ser apresentadas com propósito e construídas com significado. Assim, ao escolher cuidadosamente os planos, procurei aqueles que melhor comunicavam a mensagem pretendida e evocavam emoção, de modo a que o resultado final fosse mais do que a simples justaposição de material. Como refere Carlos Canelas, “um plano adquire significado em relação aos que o antecedem e se lhe seguem. O confronto destes planos propicia um terceiro nível de significado que é criado na mente do público.” (Canelas, 2010, p. 6).

Estes princípios têm origem no pensamento de Eisenstein, que defendia que a montagem era o elemento central da criação de sentido no cinema. O cineasta russo, categorizou ainda a montagem em diferentes tipos: métrica, rítmica, tonal, harmónica e intelectual. Salientando que cada uma destas modalidades contribui para a construção de emoções, ideias e ritmos próprios na narrativa cinematográfica, “Eisenstein (1929/1959) apresentou e defendeu algumas teorias de montagem, a saber: montagem métrica; montagem rítmica; montagem tonal; montagem harmónica e montagem intelectual” (Canelas, 2010, p. 8). A montagem métrica baseia-se na duração fixa dos planos, cortando principalmente num ritmo temporal regular, independentemente do conteúdo visual. A montagem rítmica considera o movimento e a ação intrínseca dos planos, ajustando os cortes ao ritmo da cena. A montagem tonal foca-se na experiência emocional, utilizando elementos como luz, cor e textura para estabelecer uma conexão emocional. Por sua vez, a montagem harmónica resulta da combinação das abordagens anteriores, procurando um resultado mais complexo e envolvente. Por fim, a montagem intelectual utiliza a justaposição de imagens com forte valor conceitual, criando significados únicos através de ideias distintas.

De seguida, para tornar a experiência mais imersiva, juntamente com o João Martins (*Motion graphic Designer*), criamos uma animação de *Slideshow* (sequência de imagens) ao ritmo da música. Esta escolha reforça o impacto emocional e a coerência rítmica do vídeo, alinhando-se

diretamente com os conceitos de montagem métrica e rítmica defendidos por Eisenstein, onde a duração e o ritmo dos planos são fundamentais para envolver o espectador e construir significado.

Os projetos de montagem que fui desenvolvendo ao longo dos 6 meses, procurei tomar comigo estes princípios ao planear os próximos passamos na edição.

O projeto *Acessibilidade*⁴, foi outra edição de um vídeo promocional que retratava a inovação de um sistema destinado a melhorar a ligação entre pacientes em zonas insulares e os serviços nacionais de saúde. A equipa constituída por Pedro Marques e Elsa dos Santos, gravou as entrevistas com os convidados e os espaços exteriores do complexo de gravação.

No editor de vídeo, organizei os cliques captados por cada uma das câmaras utilizadas, distribuindo-os em pastas específicas. Posteriormente, foi criada uma *timeline* (espaço onde se estruturam os elementos visuais e sonoros) para iniciar a seleção dos excertos de vídeo e dos segmentos de áudio relevantes. Esta fase revelou-se particularmente exigente, uma vez que foi necessário proceder a uma seleção minuciosa das falas dos entrevistados, de modo a construir uma narrativa coesa, clara e informativa para o público.

Assim, foram inseridos os cliques das entrevistas, ilustrados com planos de *drone* dos Açores e das suas paisagens, desde o mar às vilas e montanhas, capazes de transmitir uma carga emocional e uma sensação de familiaridade ao espectador. Para contextualizar o vídeo, recorreu-se à voz-off dos entrevistados, ouvida sobre os planos de apoio (*B-roll*), que enriquecem a narrativa visual e conferem fluidez ao discurso.

Posteriormente, iniciei o processo de correção de cor, que representou um desafio técnico significativo devido à complexidade do software de edição. Para tal, recorri à divisão dos nodes por diferentes áreas de intervenção, como curvas, balanço de brancos, exposição, entre outros. O uso de máscaras revelou-se particularmente intuitivo, permitindo intervir em zonas específicas da imagem e ajustar parâmetros de forma localizada. O maior desafio consistiu em uniformizar a correção de cor entre todos os cliques, tendo em conta a inevitável variação de luz entre planos. A igualização final da cor nos cliques foi realizada pela Ana Barbosa.

⁴ O vídeo *Acessibilidade* pode ser encontrado em:
<https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7275292152614539264/>

Por fim, e consoante o tempo restante, após várias revisões por parte dos clientes, adicionei alguns efeitos sonoros com o intuito de enriquecer o universo diegético do vídeo.

Expresso o meu sincero agradecimento à editora da Filmesdamente, Ana Barbosa, pelo acompanhamento constante, pelas sugestões construtivas e pela orientação prestada ao longo de todo o projeto, especialmente numa fase em que ainda me encontrava em processo de adaptação ao software de edição.

Alguns meses mais tarde, procedeu-se à elaboração de um vídeo institucional para uma fundação nacional de referência na área da investigação biomédica, sediada em Lisboa. O processo de construção da narrativa seguiu uma lógica semelhante à anteriormente adotada no projeto sobre acessibilidade.

Os clientes solicitaram dois vídeos de curta duração e uma versão integral. Nesse sentido, eu e o Pedro Marques desenvolvemos individualmente um dos vídeos. Tal como nos trabalhos anteriores, foi necessário um cuidado especial na seleção dos excertos, evitando a repetição de planos ou a inclusão de imagens que pudessem não ir ao encontro das expectativas dos clientes.

Durante a edição, foi igualmente necessário sincronizar as vozes *off* dos entrevistados com os planos de *B-roll*, maioritariamente da instituição, dos seus laboratórios e equipamentos. No que diz respeito à correção de cor, e considerando que algumas versões partilhavam os mesmos planos, tornou-se essencial garantir a coerência visual entre elas. Optámos, assim, por aplicar a cor elaborada pelo Pedro Marques, cujo domínio técnico e experiência prática nesta área se revelaram determinantes.

Em janeiro, no contexto da época de eventos institucionais e entrega de prémios, a empresa solicitou à produtora Filmesdamente a produção de um vídeo intitulado *A Magia*, que reunisse os melhores momentos do ano, avanços científicos, destaques noticiosos e mensagens motivacionais. Desde o início, compreendi a relevância e as elevadas expectativas associadas a este projeto, dada a sua natureza simbólica e institucional.

Acompanhei todo o processo ao lado da editora Elsa dos Santos, que prestou constante apoio e orientação. A primeira fase consistiu na recolha e organização dos diversos registos visuais a integrar no vídeo, bem como na definição das animações gráficas e textos a inserir. De acordo com o *briefing*, o cliente pretendia um vídeo dinâmico e inspirador, o que nos levou a propor, em colaboração com o *motion* designer João Martins, uma introdução visualmente marcante,

utilizando transições com efeitos de tinta, nas quais as imagens surgiam integradas de forma fluida.

Na parte final do vídeo, foi planeado um *slideshow* com várias fotografias de projetos e da equipa, no final transformando-se numa imagem de grupo. Para a sua execução, o João Martins aplicou um *plug-in* do *Artlist* no *After Effects*, o que me permitiu organizar e animar as fotografias de forma rápida, contudo monótona.

Contudo, após a apresentação da versão final ao cliente, ficou claro que o resultado não correspondia inteiramente às suas expectativas. Consideraram o vídeo demasiado dinâmico e menos impactante do que esperavam. A editora Elsa dos Santos acabou por assumir a responsabilidade final pela entrega, dada a proximidade do evento e o seu conhecimento mais aprofundado do estilo pretendido.

3.2.1 O ASSUBIO

O projeto O ASSUBIO⁵ (A Água Sustenta e é Sustentada pela Natureza & Biodiversidade) consistiu num propósito de sensibilização ambiental integrada, potenciando a consciencialização do nexus água natureza-biodiversidade-água.

Este projeto foi proposto à produtora com o intuito de desenvolver um vídeo que sensibilizasse o público para a importância da preservação do planeta e, em particular, da água. O guião foi redigido pelo realizador Nuno Rocha, que previamente me facultou o texto, permitindo-me compreender o enredo e procurar *stock footage* adequado às palavras e à narrativa.

Para a recolha de imagens, música e efeitos sonoros, recorri a diversas plataformas como *Motion Array*, *Artlist*, *Pixels* e *Shutterstock*. O realizador concedeu-me total liberdade criativa na edição do projeto, o que me permitiu explorar soluções visuais que garantisse o impacto emocional do vídeo. Dei prioridade à seleção de imagens visualmente impactantes, que surpreendessem pela sua força estética e beleza compositiva.

Inicialmente, transcrevi o guião para uma voz sintetizada através da plataforma *Audiolabs*, o que me facilitou a organização da montagem na *timeline*, permitindo sincronizar os cliques visuais e os efeitos sonoros com maior precisão, de forma a tornar a experiência mais imersiva.

⁵ O vídeo ASSUBIO pode ser encontrado em: <https://www.aprh.pt/assubio/>

O vídeo ficou estruturado em várias secções temáticas: a presença da água na natureza, a influência da ação humana na poluição e nas alterações climáticas, o impacto sobre os ecossistemas e as espécies animais, incluindo insetos e plantas, e a destruição de habitats naturais. A ideia central consistia em alertar para a perda de biodiversidade e o colapso dos ecossistemas como riscos sérios para a estabilidade ambiental e económica global.

Um dos elementos abordados no texto era a planta de Jericó, utilizada como símbolo da resiliência e da forte ligação com a água. Para ilustrar esta metáfora visualmente, a produtora adquiriu uma planta real, e os colegas João Pinheiro e Luís Albuquerque (meu colega de curso e de estágio) montaram um *set* de filmagem. Este foi isolado com recurso a flanelas pretas presas com barracudas (Suportes metálicos utilizados para prender materiais). De seguida, para a realização da sequência em *stop motion* que retrata o crescimento da planta com a presença de gotas de água, foi utilizado um *ring light Nanlite*, garantindo uma iluminação constante sobre o objeto principal. A câmara foi colocada num tripé, assegurando estabilidade ao longo de todo o processo de captação.

O processo de evolução da planta decorreu ao longo de vários dias, de forma a tornar visível o seu crescimento progressivo. Tratando-se de uma técnica de *stop motion*, qualquer interrupção compromete a continuidade visual, gerando saltos temporais indesejáveis. Em determinados momentos, foi colocada uma câmara com uma objetiva diferente, posicionada mais próxima da planta, para captar pormenores e texturas com maior definição.

Após várias revisões da *timeline*, com os respetivos ajustes nos cliques e nos efeitos sonoros, foram inseridas as imagens da planta de Jericó. Realizei, de seguida, uma correção de cor simples, utilizando o software de edição. Por fim, procedi à nivelção dos níveis sonoros entre a voz do narrador (posteriormente gravada) e as duas faixas musicais selecionadas, garantindo uma transição sonora fluida e coesa.

3.2.2 KEVIN MORBY

Este projeto consistiu na edição de um concerto realizado pelo vocalista Kevin Morby na Escola Profissional de Música de Espinho, a 24 novembro de 2024. Foi uma edição que me tomou muito tempo pelas diversas alterações, dificuldades na correção de cor e colocação de ângulos correta.

O concerto foi registrado com recurso a três câmaras: duas *Sony FX6* posicionadas em cada um dos cantos do palco e uma *Blackmagic URSA* equipada com uma lente teleobjetiva, com o objetivo de captar tanto o artista como o público a partir de uma distância considerável. Ao longo da gravação, a equipa foi ajustando a distância focal das câmaras, permitindo uma variedade de composições, planos do público, do artista, de pormenores dos instrumentos e do coro, garantindo, assim, uma maior flexibilidade e riqueza visual na fase de edição.

Quem me convocou para este projeto foi a editora Ana Barbosa, afirmando que teria de utilizar o método de *multicam*: Esta ferramenta permite agrupar todas as faixas de vídeo correspondentes a diferentes ângulos numa única linha temporal, organizando-as numa janela subdividida.

O primeiro passo consistiu na sincronização de todos os clipes através do áudio, uma vez que todas as câmaras captaram o som com os seus microfones internos. Toda a edição, realizada no software *DaVinci Resolve Studio 19*, decorreu no estúdio de pós-produção da Filmesdamente, equipado com três monitores: um dedicado à visualização do resultado final, outro à *timeline* de edição e um terceiro com a interface que permitia a gestão dos diversos ângulos e respetivos áudios.

Esta funcionalidade revelou-se bastante prática e intuitiva, permitindo alternar entre os diferentes ângulos em tempo real através das teclas “1”, “2” e “3”. Assim, durante a visualização da *timeline*, era possível escolher de forma imediata o plano pretendido.

Cada visualização, com uma duração aproximada de 80 minutos, foi acompanhada por um processo de revisão e afinação das transições, seleção de ângulos e ritmo, sempre com o apoio e supervisão do Vítor Santos, que me acompanhou ao longo da edição. O próprio considerou este trabalho um excelente exercício de realização, pela sua exigência em termos de dinâmica e sensibilidade ao ritmo narrativo.

Durante o processo, procurei que os cortes fossem o mais suaves possível, respeitando os movimentos do cantor para realizar transições no momento certo, assim como os momentos do coro ou os aplausos da plateia, evitando assim cortes abruptos.

O master de som do concerto seria posteriormente fornecido pelo cliente, visto que o áudio captado pelas câmaras não apresentava a qualidade necessária.

A correção de cor foi outro grande desafio, uma vez que as imagens apresentavam pouca luz e bastante grão. Acresce ainda a discrepância significativa entre as imagens captadas pela Blackmagic URSA, com tons mais azulados, e pelas câmaras Sony, com uma tonalidade distinta. O principal objetivo foi uniformizar a imagem das três câmaras, tarefa dificultada pelas diferenças nas temperaturas de cor, tons de pele e exposição.

Para tal, recorri a várias ferramentas de correção de cor, incluindo color wheels, curvas, ajustes por HSL (particularmente nos tons de pele), entre outras. Após diversas tentativas e versões a colaboração da Ana Barbosa foi essencial na fase final da correção de cor, especialmente na aplicação de máscaras e no ajuste de defeitos cromáticos.



Figura 20 –Timeline de Edição. Kevin Morby. DaVinci
Resolve Studio 19. Fonte: Elaboração Própria

3.2.3 LIKEFILM

A *Likefilm* resulta numa empresa subsidiária da Filmesdamente dedicada exclusivamente a projetos institucionais, uma vez que a empresa pretende direcionar os seus projetos mais para produção de curtas e longas-metragens.

A equipa da empresa, coloca num quadro todas as tarefas dedicadas à semana, assim, foi definido que se deveria atualizar os vídeos que estariam no website da empresa. Logo, atribuiu-se a cada estagiário a tarefa de criar um *reel* dinâmico e apelativo.

Os trabalhos foram organizados em sete categorias distintas: *healthcare*, institucional, industrial, turismo, publicidade, *motion graphics* e vinhos. No meu caso, optei pelas categorias industrial e publicidade.

Numa fase inicial, realizei uma revisão exaustiva de todos os projetos desenvolvidos arquivados da empresa. No desenvolvimento do *reel* industrial, procurei selecionar uma banda sonora enérgica e ritmada, evocando o movimento das engrenagens e do trabalho humano.

Além deste trabalho, fui também responsável pela montagem do vídeo institucional. Para tal, vasculhei o projeto anterior no *DaVinci Resolve Studio 19* e selecionei os melhores excertos de projetos anteriores que ainda mantinham uma qualidade de imagem adequada. Recorri ainda às pastas de projetos já concluídos pela empresa, realizando uma compilação cuidada. A escolha da música para este vídeo foi feita através da plataforma *Artlist*.

No caso do *reel* industrial, além da seleção musical, optei por enriquecer a experiência audiovisual com a inclusão de diversos efeitos sonoros, como *risers* e sons de maquinaria, de forma a tornar o vídeo mais envolvente e imersivo para o espectador.

3.3 OPERADOR DE CÂMARA

3.3.1 EMPRESA MÉDICA INTERNACIONAL

Para esta empresa tive oportunidade de ser operador de câmara duas vezes, nos quais tive de montar sets de filmagens, seguindo as regras de “Three Point Lighting” para tornar a experiência mais cinemática.

A primeira foi para o projeto “Vídeo Policy” onde eu e o Pedro Marques carregamos todo o equipamento na carrinha e deslocamo-nos para as instalações da empresa. Para as gravações, em termos de câmaras, duas Sony FX6, uma câmara principal (frontal ou ligeiramente lateral) para o plano geral do entrevistado e outra uma segunda câmara a cerca de 30° do eixo da primeira, para captar um plano mais fechado ou de perfil. Em termos de luz, levou-se um *F&V Z800 Bi-Color* para key light e *F&V Z400S Bi-Color* para backlight. Para o som, levou-se um tripé para podermos colocar uma perche com um cabo XLR para conectar o microfone shotgun Rode NTGS diretamente à câmara.

Mal chegamos, começamos a montar as luzes, vendo a posição da luz e das câmaras de modo a obtermos o enquadramento mais pertinente. Desta maneira, colocamos uma cadeira onde seria o centro da composição, colocamos as câmaras e as *softbox*, com difusor e favo em cada um deles.

À medida que o Pedro Marques decorria a entrevista, eu ia verificando as variações de luz tendo atenção no histograma.



Figura 21 –*Three Point Lighting. Video*
Policy Fonte: *Elaboração Própria*

A segunda entrevista, foi para o vídeo da Magia no qual, tivemos de entrevistar o CEO da empresa, a captação de imagem foi realizada com uma Sony FX6, onde ajustei as definições para gravação em 4K, com perfil *log* (um modo de gravação que capta uma gama dinâmica mais ampla e permite maior flexibilidade na pós-produção de cor), *ISO* a 800 e autofocus constante para garantir nitidez durante toda a gravação. Para garantir uma alimentação elétrica estável ao microfone, ativei o phantom power, que consiste numa alimentação de 48V fornecida pela câmara, o que permite ativar o funcionamento de microfones profissionais.



Figura 22 –*Entrevista. Video Magia. Fonte:*
Elaboração Própria

3.3.2 ODECEIXE

Odeceixe consistiu num *pitch* para um projeto que um cliente, juntamente com o realizador Nuno Rocha, pretendia desenvolver em parceria com a Filmesdamente. O objetivo deste *pitch* era apresentar o conceito central, delinear a estrutura narrativa e demonstrar o impacto pretendido junto da audiência. As gravações decorreram nos estúdios de fotografia, onde fui

responsável pela preparação da câmara, da luz e som para captar o cliente a discursar diretamente para a câmara.

Para a iluminação, optei por uma configuração clássica de três pontos: utilizei como key light um *COB 60 Amaran* com uma softbox *Aputure Light Dome Mini III* montada num tripé de iluminação, de modo a obter uma luz natural e equilibrada no interior. Para o *backlight*, recorri ao *F&V Z400*, também equipado com *softbox*, difusor e favo. No background, utilizei um *RAYZR MC 100 RGBW*, o que possibilitou definir uma cor de fundo personalizada; neste caso, foi escolhida uma tonalidade próxima do salmão.

Para facilitar a leitura do texto pelo cliente durante a gravação, foi utilizado um teleponto (dispositivo que exibe o texto de forma refletida à frente da lente da câmara) permitindo ao orador manter o contacto visual direto com o público.

Na fase de edição, reuni todos os cliques gravados e procedi a um corte dinâmico, recorrendo a movimentos de zoom in e zoom out, transições com efeitos sobreposição de camadas, como feixes de luz, máscaras e animações de texto, entre outros elementos visuais. Estas opções visaram criar um vídeo envolvente e apelativo, alinhado com o conceito definido para o projeto.



Figura 23 –Pitch. Odeceixe. Fonte:
Elaboração Própria

3.3.3 CURSO ONLINE DE FORMAÇÃO

3.3.3.1 CENÁRIOS

Nos últimos meses do estágio, a produtora ficou responsável pela criação de conteúdos visuais para uma escola de formação online que disponibilizava uma plataforma digital com cursos de aprendizagem. A plataforma tinha ferramentas como fórum para os alunos, apoio técnico e aulas interativas com avaliações.

Entre os diversos cursos disponíveis, incluem-se formações em design de moda, fotografia, design gráfico, entre outras áreas. A equipa, em conjunto com os estagiários, foi responsável pela captação audiovisual das aulas ministradas pelos mentores de cada curso. Foi solicitado que cada módulo apresentasse um cenário visualmente distinto, de forma a refletir a identidade específica de cada área disciplinar.

No caso do curso de design de moda, foi desenvolvido um cenário que transmitisse intencionalmente uma sensação de desorganização criativa, com a disposição de objetos como bobinas de fio, rolos de papel, candeeiros, cabides, roupa e tecidos variados. A proposta estética visava estabelecer uma ligação simbólica entre o caos visual e o processo criativo inerente à área.



Figura 24 –*Teste de Cenário*. Curso Online de Formação. Fonte: *Elaboração Própria*

Para o cenário de *garden design*, optamos por um registo mais orgânico com plantas e todos os utensílios usados para o tratamento de jardins. Utilizaram-se bancos de madeira, um tapete, ripas de madeira verticais, decoradas com elementos como molduras, colagens, vasos com plantas artificiais. O intuito era simular e reforçar a ligação de um ambiente de atelier.

Acabamos eventualmente por realizar testes nesse cenário, de forma a avaliar previamente como resultariam as gravações caso os clientes decidissem avançar com aquele cenário. Para este cenário, foi utilizada uma câmara *Sony FX6*, a nível iluminação, optou-se por uma *Aputure LS 600d Pro*, equipada com um *lantern softbox* (difusor em formato balão) e uma saia (*skirt*) à volta, com o objetivo de direcioná-la especificamente para o entrevistado.

Para os restantes cursos, o processo de construção dos cenários foi semelhante, tendo sempre em consideração elementos visuais que remetessem diretamente para a área em questão.



Figura 25 –Luís Albuquerque. Cenário
Garden Design. Curso Online de Formação.



Figura 26 –Patrícia Costa & Ana Barbosa.
Cenário *Garden Design*. Curso Online de
Formação. Fonte: *Elaboração Própria*

3.3.3.2 GRAVAÇÕES

Apesar das propostas iniciais mais elaboradas, os clientes acabaram por optar por uma solução final de grande simplicidade, tendo toda a gravação decorrido exclusivamente em estúdio.

Para a captação de imagem, recorreu-se à câmara Sony FX6, montada num tripé *Manfrotto*, como câmara principal, e a uma Sony A7 IV, responsável pelos planos de pormenor. Esta segunda câmara foi fixada num *slider* motorizado da *IFootage*, montado igualmente sobre um tripé, permitindo a realização de movimentos laterais (da esquerda para a direita), com o objetivo de introduzir variações de enquadramento na fase de pós-produção. A câmara principal foi ainda equipada com um monitor externo *Feelworld F7 Pro*, essencial para o controlo em tempo real do enquadramento, da exposição e do foco. Paralelamente, foi instalado um sistema de teleponto, facilitando a leitura do texto pelo cliente de forma natural e fluída.

No que diz respeito à iluminação, o set foi concebido segundo uma configuração clássica de três pontos. Como luz principal, utilizou-se um *Aputure Light Storm 600d Pro*, acompanhado de um *softbox Aputure Light Dome II*, proporcionando uma iluminação suave e uniforme. Este efeito foi complementado por duas lanternas *softbox* montadas em projetores *Amaran COB 60*, que funcionaram como luz de recorte (*backlight*).

Uma das particularidades mais marcantes deste *set up* reside na utilização de um *Aputure Spotlight*, que projetava na parede um padrão gráfico simulando persianas, com uma tonalidade quente, obtida através dos *Aputure Light Storm 60X*. Adicionalmente, foi posicionada uma *Astera Titan Tube* com gel azul, contribuindo para a criação de profundidade e interesse visual no fundo da imagem.

As filmagens prolongaram-se por dois dias, dado que foi necessário gravar os diferentes módulos correspondentes ao curso. No plano operacional, fiquei responsável pela operação da *Sony A7 IV* montada no *slider*, enquanto o Pedro Marques operou a câmara principal, a *Sony FX6*.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É difícil expressar, mesmo em várias páginas, tudo aquilo que aprendi ao longo deste estágio, bem como o privilégio que foi rodear-me de profissionais talentosos e apaixonados. Ao longo destes meses, tive a oportunidade de integrar projetos de grande exigência técnica e artística, que contribuíram significativamente para o meu desenvolvimento profissional, pessoal e cultural, consolidando aprendizagens que pretendo transportar comigo para o futuro enquanto cineasta.

Recordo-me da indecisão inicial entre realizar um estágio curricular ou dedicar esse tempo à concretização de uma curta-metragem pessoal. Sempre soube que queria seguir uma carreira no cinema, contar histórias, criar ligações emocionais com o público e explorar a linguagem cinematográfica; fazem parte do meu impulso criativo desde cedo. Durante a licenciatura em multimédia na *ESMAD* (Escola Superior de Media Artes e Design) aprofundei conhecimentos em áreas como animação, vídeo e fotografia, entre outras, que reconheço hoje como complementares ao meu percurso. Acredito, de facto, que um bom profissional deve possuir uma base multidisciplinar sólida.

Desde a infância que me envolvo com o universo do cinema, inicialmente através de curtas em *stop-motion* com figuras *LEGO*. A minha família sempre me incentivou, referindo com orgulho: “É incrível saberes a tua paixão desde tão novo.” Ao concluir a licenciatura, sem ter realizado projetos cinematográficos com o grau de seriedade que desejava, temi estar a afastar-me da minha vocação. Seguir o mestrado em Cinema na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa foi uma decisão profundamente transformadora. Para além do ambiente académico na criação de amizades e de relações profissionais que considero essenciais para o desenvolvimento de projetos futuros, a possibilidade de colaborar com colegas talentosos, de diferentes áreas do cinema, abriu portas para parcerias que espero manter ao longo da minha carreira. Acresce ainda o valor inestimável das masterclasses que frequentámos ao longo do curso, momentos de enorme aprendizagem e inspiração. Destaco, em particular, a sessão conduzida por Mark Mangini, *sound designer* de filmes como *Blade Runner 2049*, que nos ofereceu uma perspetiva rara e enriquecedora sobre a importância do som no processo narrativo cinematográfico.

Optei pelo estágio, ciente de que essa seria a escolha mais enriquecedora naquele momento. A prática em contexto profissional permitiu-me adquirir competências técnicas e desenvolver confiança para enfrentar desafios em projetos futuros. Até então, o que sabia sobre iluminação,

operação de câmara e realização era fruto de uma paixão autodidata. Com este estágio, percebi o quanto ainda tinha, e tenho, muito a aprender. Este processo de constante aprendizagem, feito de tentativa, erro e aperfeiçoamento, é intrínseco à profissão.

Na produtora Filmesdamente, fui acolhido por profissionais generosos como Pedro Marques, Elsa dos Santos e Ana Barbosa, que partilharam comigo não apenas os seus conhecimentos, mas também a sua ética de trabalho e atenção ao detalhe. A eles devo muito do que aprendi. Escolhi focar-me neste relatório na função de *gaffer*, uma das áreas que mais me fascina pela sua capacidade de moldar a luz e, com ela, a emoção e o significado das cenas. Considero-a uma especialização essencial no setor cinematográfico e uma via promissora para integrar o mercado de trabalho. Esse é, aliás, o meu plano imediato: integrar equipas de produção, trabalhar em projetos diversificados e crescer dentro da indústria, consciente de que a realização virá com o tempo, experiência e dedicação.

Paralelamente, desenvolvi, ao longo do mestrado, a ideia para uma curta-metragem que tenciono concretizar. Acredito que muitos criativos partilham esta necessidade: a de dar corpo a um projeto pessoal com uma equipa de confiança e uma história que nos habita há anos. Disse a mim mesmo: “Se correr bem e tiver coragem, talvez apresente a ideia à produtora.”... E assim foi. O pensamento tornou-se realidade. Não posso deixar de expressar o quão grato estou à Filmesdamente pela confiança e pela abertura a novas ideias.

Sinto que é importante integrar algumas aprendizagens inspiradas pelo percurso dos meus colegas. A experiência na Filmesdamente revelou-se, para todos, um meio essencial para o crescimento técnico, mas também para uma postura crítica e da autonomia criativa. Compreendemos melhor o valor de cada função dentro de uma equipa e a importância da interdependência entre os seus membros. O estágio também reforçou a capacidade de adaptação, o gosto pela investigação visual e técnica, e o desenvolvimento de uma sensibilidade para a composição e para a luz. O ambiente da produtora fomentou a experimentação, a responsabilidade e a abertura ao feedback constante. A passagem por todas as fases da produção permitiu-me antecipar problemas, prever necessidades e agir com eficácia. Acredito firmemente que estas competências são essenciais para quem quer consolidar uma carreira sólida no audiovisual.

Concluo este relatório com gratidão por todo este percurso, ambição e consciência das exigências desta indústria. Estou preparado para continuar a crescer, a trabalhar com rigor e a

construir, passo a passo, um percurso onde possa dar o meu contributo para o cinema com paixão e autenticidade.

REFERÊNCIAS

- Barnett, B., & Barnett, B. (2025, April 15). *The importance of a gaffer in professional video production*. BLARE Media. <https://blaremedia.net/gaffer-in-professional-video-production/>
- Canelas, C. (2010). *Os Fundamentos Históricos e Teóricos da Montagem Cinematográfica* (p. 13). Instituto Politécnico da Guarda. <https://bdigital.ipg.pt/dspace/bitstream/10314/3462/1/Carlos%20Canelas%20-%202010%20-%20Os%20Fundamentos%20Hist%C3%B3ricos%20e%20Te%C3%B3ricos%20da%20Montagem%20Cinematogr%C3%A1fica.pdf>
- Centro Universitário de Valença (UNIFASE). (s.d.). *A importância do estágio para o desenvolvimento acadêmico e profissional do aluno*. <https://www.unifase-rj.edu.br/a-importancia-do-estagio-para-o-desenvolvimento-academico-e-profissional-do-aluno>
- Costa, R. M., & Silva, T. A. (2021). *A importância do estágio supervisionado na formação de professores*. *Revista Humanidades & Inovação*. <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/2022/1646>
- Deguzman, K. (2023). *What is Book Lighting - Techniques for Photography & Film*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-book-lighting-definition/>
- Scalabrin, I. C., & Molinari, A. M. C. (2013). *A importância da prática do estágio supervisionado nas licenciaturas*. *Revista UNAR*, 7(1), 1–12. https://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol7_n1_2013/3_a_importancia_da_pratica_estagio.pdf
- Lucas, H. D. (2024). *Fanny e Alexander*. <https://sinalaberto.pt/fanny-e-alexander/>
- Maurya, R. (2019). *Film Gaffer? Role and Responsibilities*. <https://rjwave.org/ijedr/papers/IJEDR1902106.pdf>
- Martins, A. R. (2004). *A Luz no Cinema* [Tese de Mestrado, Escola de Belas Artes / UFMG]. In Luiz Nazario, *Escola de Belas Artes / UFMG* (p. 209). https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/VPQZ-6Z9SME/1/dissertacao_andre_reis.pdf

Mourão, M. D. G. (2006). *A montagem cinematográfica como ato criativo. Significação: revista de cultura audiovisual*, 33(25), 229-250.
<https://www.redalyc.org/pdf/6097/609766012011.pdf>

Poland, J. (2015). *Lights, Camera, Emotion!: an Examination on Film Lighting and Its Impact on Audiences' Emotional Response*. <https://core.ac.uk/download/pdf/216946361.pdf>

Santos, A. M. (2019). *Contribuição do estágio curricular para a formação académica e profissional* (Dissertação de Mestrado). Instituto Superior Miguel Torga.
<https://repositorio.ismt.pt/handle/123456789/321>

Shubham, T. (n.d.). *Lighting for cinema: Aim of lighting*. Consultado a 1 de Junho, 2025, em https://dspmuranchi.ac.in/pdf/Blog/1.2_ROLE%20&%20QUALITIES%20OF%20GAFFER.pdf

StudioBinder. (2023). *Film Lighting: The Ultimate Guide* (p. 14). [PDF]. https://core-docs.s3.us-east-1.amazonaws.com/documents/asset/uploaded_file/3737/lhs/4800003/Ebook-Film-Lighting-The-Ultimate-Guide-StudioBinder.pdf

APÊNDICE

APÊNDICE A – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – OUTUBRO 2024

Outubro de 2024													
DIAS	15	16	17	18	21	22	23	24	25	28	29	30	31
Vídeo <i>Get Checked</i>													
Retoque no vídeo													
Vídeo Acessibilidade Empresa médica internacional													
Sessão de Cinema													
Teste Estúdio													
Testes <i>Arri Alexa</i>													
Procurar <i>Stock Footage</i>													

APÊNDICE B – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES - NOVEMBRO

Novembro de 2024																					
DIAS	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	15	19	20	21	22	25	26	27	28	29	
Testes Empresa de Audição																					
Cenário Entrevista																					
Testes de luz Empresa de Audição																					
Gravações Empresa de Audição																					
Stock Footage “O ASSUBIO”																					
Showreel Promocional																					
O ASSUBIO																					
Planta de Jericho																					
Vídeo Aula																					
Edição de Showreel																					
Gravações Empresa médica internacional																					
Kevin Morby Montagem																					

APÊNDICE C – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – DEZEMBRO 2024

Dezembro de 2024																		
DIAS	2	3	4	5	6	9	10	11	12	13	16	17	18	19	20	23	27	30
Kevin Morby Montagem																		
Gravar Vídeo Aula																		
Troca de Prendas																		
Edição Vídeo Pessoal																		
Showreel Promocional																		

APÊNDICE D – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – JANEIRO 2025

Janeiro de 2025																						
DIAS	2	3	6	7	8	9	10	13	14	15	16	17	20	21	22	23	24	27	28	29	30	31
Modelação 3D “Peça Tripé”																						
Pitch Odeceixe																						
Edição Empresa médica internacional																						
Entrevista Empresa médica internacional																						
Videoclipe Empresa médica internacional																						
Teste Gerador																						

APÊNDICE E – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES - FEVEREIRO 2025

Fevereiro de 2025																				
DIAS	3	4	5	6	7	10	11	12	13	14	17	18	19	20	21	24	25	26	27	28
Edição Video <i>Magia</i>																				
Legendas <i>Video Policy</i>																				
“O Egotista”																				
Teaser <i>Sinfonia</i>																				
Curso Online Formação																				
<i>A Vida Numa Chama</i>																				
Edição “O Que Dizem da Carmen”																				

APÊNDICE F – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – MARÇO 2025

Março de 2025																		
DIAS	3	4	5	6	7	10	11	12	13	14	16	18	21	24	25	26	27	28
Curso Online Formação																		
Curta Metragem “Apanha-me se Puderem”																		
Edição Curso Online Formação																		
Sessão Fotográfica																		
“Stop Motion”																		
Gravações Empresa Mobiliário																		
Último Dia de Escritório																		

APÊNDICE G – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES – MAIO 2025

Maio de 2025									
DIAS	6	7	8	9	10	11	14	15	16
Curta Metragem <i>O Protótipo</i> (Realizado por Nuno Rocha)									
Projeto Final / Curta Metragem ACE									
Último Dia de Estágio									

