



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

ESTÁGIO CURRICULAR NA FILMESDAMENTE  
COMO ASSISTENTE DE IMAGEM E EM PÓS-  
PRODUÇÃO

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

*Pedro Nuno Jorge Marques*

Porto, abril de 2021



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

# ESTÁGIO CURRICULAR NA FILMESDAMENTE COMO ASSISTENTE DE IMAGEM E EM PÓS- PRODUÇÃO

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

*Pedro Nuno Jorge Marques*

Trabalho efetuado sob a orientação de

Pedro Alves

Porto, abril de 2021

Quero dedicar este trabalho aos meus pais,  
que moveram céus e montanhas para me  
providenciar esta experiência universitária  
que me trouxe tão longe.

## **Agradecimentos**

Ao professor Pedro Alves, deixo um grande obrigado pela dedicação e paciência, que me providenciou durante todo o meu percurso letivo. Todo o seu constante apoio desde o início da minha licenciatura motivou-me a perseguir esta carreira.

À Ana, o meu pilar nos bons e maus momentos. Obrigado pelo carinho e por estares sempre ao meu lado a puxar-me rumo à perfeição. Foi graças a ti que todo este projeto da minha vida foi tão agradável de ser vivido.

Aos meus pais, um especial obrigado, pois os vossos constantes sacrifícios durante estes longos 23 anos da minha vida, moldaram-me em alguém em quem me posso orgulhar, tal como me orgulho em vocês, e permitiram que este projeto fosse realizado.

Ao meu irmão, obrigado pela inspiração que me trazes e pela força de procurar ser melhor que já sou diariamente.

Aos meus tios, obrigado por guiarem a minha carreira e apostarem na minha constante evolução profissional e pessoal.

Aos meus avós, obrigado pela simpatia, carinho e compaixão. Pela educação que me providenciaram e por estarem constantemente ao meu lado, seja em que circunstância.

Aos profissionais da Filmesdamente, obrigado por apostarem em mim e na minha evolução profissional. Obrigado pelos ensinamentos que me deram e pela preparação para o futuro e, mais ainda, obrigado pela amizade em todas as vossas lições e tutoria.

Aos meus colegas da licenciatura e mestrado, obrigado pela tamanha camaradagem e confiança, que, sem vocês, a motivação de continuar teria desvanecido.

Aos meus grandes amigos de infância, cá estamos no final dos nossos percursos letivos. Obrigado pela partilha das nossas frustrações e alegrias durante toda esta vida, que brotaram uma excelente amizade que seguirá com as nossas carreiras, por mais diferentes que sejam.

## **Resumo**

O presente documento tem como objetivo retratar todo o meu percurso na produtora Filmesdamente - Production Studio, onde passei os últimos 6 meses, desde 23 de outubro, 2020 a 23 de abril, 2021, a exercer diversas funções na minha área de competências dentro das habilitações de audiovisual, como, por exemplo, assistente de imagem ou em pós-produção de vídeo.

Viso refletir sobre as dificuldades sentidas durante o estágio e os métodos utilizados para ultrapassar as mesmas, baseando-me no conhecimento adquirido em todos os meus anos passados na Universidade Católica Portuguesa – Escola das Artes. Por outro lado, procuro contextualizar o *modus operandi* em todas as minhas tarefas na empresa quanto à sua respetiva execução, principalmente nas produções institucionais com as variadas empresas parceiras da produtora e outros projetos realizados independentemente pela Filmesdamente.

Consequentemente, pretendo refletir sobre as novas aptidões que adquiri no estágio curricular para o Mestrado de Cinema e como estas novas habilidades se irão refletir em toda a minha carreira no futuro e nos meus objetivos de vida de trabalhar neste ramo.

**Palavras Chave:** assistente de imagem, pós-produção, audiovisual, Filmesdamente, estágio.

## **Abstract**

The present document aims to portray what it was like to be an intern in Filmesdamente – Production Studios, during the course of 6 months, from october 23, 2020, to april 23, 2021, exercising functions within my skill-set such as image assistant and video editor.

I hope to reflect on the hardships faced during the internship and the methods used to overcome them, leaning on the knowledge previously gained in Universidade Católica Portuguesa – Escola das Artes. With this, the goal is to contextualize my *modus operandi* during the functions carried out within the company, mainly all the institutional and independent projects that passed through Filmesdamente,

Consequently, I hope to reflect on the new skill-set learned during the curricular internship for the Master's Degree of Cinema and how these abilities will reflect on my performance in the future.

**Keywords:** image assistant, post-production, audiovisual, internship, Filmesdamente.

## ÍNDICE

<b>1. Introdução</b>	10
1.1 A Empresa	10
1.2 Descrição dos objetivos gerais do estágio e das funções assumidas	11
1.3 Estrutura do Relatório	12
<b>2. O Estágio</b>	14
2.1 Preparação de Estágio	14
2.2 Incorporação na Empresa	14
2.2.1 A Filmesdamente	14
2.2.2 Principais Clientes	15
2.2.3 Objetivos da empresa	16
2.2.4 <i>Workflow</i> da Empresa	17
2.3 Funções Desempenhadas	19
2.3.1 Dificuldades Antecipadas	21
2.3.2 Ferramentas Utilizadas	21
<b>3. Desenvolvimento do Estágio</b>	24
3.1 Cronograma de Atividades	24
3.2 Preparação – Início de Estágio	31
3.3 Aluguer Filmesdamente - Assistente de Imagem	32
3.4 Amazónia	33
3.4.1 Documentar Produção	33
3.4.2 <i>Behind the Scenes</i>	34
3.4.3 Assistente de Imagem	35
3.5 Aluguer Filmesdamente - Fotografia de Produto	36
3.6 A Vida Fantástica de Sofia - Continuidade	37
3.7 B-Roll Equipamento - Produção e pós-produção	37
3.8 CGTP	39
3.8.1 Iluminação	39
3.8.2 Colorização	40
3.9 FRUUT - Assistente de Imagem	41
3.10 Bagos D'Ouro	42
3.10.1 Assistente de Imagem	42
3.10.2 Operador de Câmara	43
3.10.3 Edição	44

3.11 Diário da República Eletrónico	45
3.11.1 Primeiro Assistente de Câmara	45
3.11.2 Assistente de Imagem	45
3.12 Likefilm	46
3.13 Câmara Municipal da Maia	47
3.13.1 Apresentação 1519 - Assistente de Imagem	47
3.13.2 ZMORK para a Maia - Operador de Câmara	48
3.13.3 ZMORK para a Maia - Photoshop	48
3.14 B-BRAUN	49
3.14.1 Assistente de Imagem	49
3.14.2 Photoshop	50
3.15 Mercadona - Assistente de Drone	50
3.16 Pedro Nogueira	51
3.16.1 Operador de Câmara	51
3.16.2 Edição <i>Multicam</i>	51
3.17 O Quarto Homem - Pré-Produção	52
3.18 GO PORTO	53
3.19 SIEMENS - Edição	55
3.20 DECO - Voz Off	56
<b>4. Considerações Finais e Perspetivas de Trabalho Futuro</b>	<b>58</b>
<b>5. Bibliografia</b>	<b>60</b>
<b>6. Webgrafia</b>	<b>61</b>

### **Lista de Figuras**

Figura no. 1 - Lista de Clientes	16
Figura no. 2 - Setup Vídeo <i>Ironglass</i> .	33
Figura no. 3 - Armazónia no segundo dia de rodagens	36
Figura no. 4 - Setup B-Roll	39
Figura no. 5 - Mesa iluminada	41
Figura no. 6 - Câmara vertical	41
Figura no. 7 - Setup DRE	46
Figura no. 8 - Instalação escultura	49
Figura no. 9 - Setup entrevista	49
Figura no. 10 - Setup segundo cenário	52
Figura no. 11 - <i>Dolly-track</i>	52
Figura no. 12 - <i>Mock-up</i> cenário	53
Figura no. 13 - <i>Mock-up</i> cenário	53
Figura no. 14 - Obra gravada	55
Figura no. 15 - Drone utilizado	55
Figura no. 16 - Setup <i>Chroma-key</i>	56

### **Lista de Tabelas**

Tabela no. 1 - Cronograma de outubro de 2020	24
Tabela no. 2 - Cronograma de novembro de 2020	25
Tabela no. 3 - Cronograma de dezembro de 2020	26
Tabela no. 4 - Cronograma de janeiro de 2021	27
Tabela no. 5 - Cronograma de fevereiro de 2021	28
Tabela no. 6 - Cronograma de março de 2021	29
Tabela no. 7 - Cronograma de abril de 2021	30

## **1. Introdução**

Neste documento apresentar-se-ão e refletir-se-á sobre todas as atividades realizadas durante os 6 meses em que tive a oportunidade de estagiar na empresa Filmesdamente, dando seguimento à minha preferência de seguir estágio em vez de projeto ou tese, de modo a finalizar o mestrado em Cinema na Universidade Católica Portuguesa, no Campus da Foz.

Com o estágio, pretendia adquirir conhecimento profissional não obtido com os estudos curriculares. Assim, com a parte prática que o estágio oferece, visava aprimorar os meus conhecimentos na área audiovisual, diferenciando as barreiras entre o mundo estudantil e o mundo laboral, sendo lançado para projetos institucionais, publicitários e filmográficos, dependendo dos variados trabalhos realizados na empresa.

Assim, o presente relatório retrata todos os pequenos passos dados desde a minha entrada na empresa até ao seu final, detalhando toda a metodologia envolvida na minha evolução pessoal e profissional nessa instituição, levando-me a uma reflexão sobre os meus objetivos laborais no futuro.

### **1.1 A Empresa**

O estágio decorreu de outubro de 2020 a abril de 2021, na Filmesdamente - Production Studio, uma empresa de produção audiovisual fundada em 2010, situada na Rua da Infanta Dona Maria, perto da Escola Secundária Carolina Michaelis, no Porto. Nesse espaço realizam-se diversos tipos de projetos, variando entre publicidade; curtas e longas metragens, com o objetivo de serem submetidas a festivais; e trabalhos institucionais, publicados nas redes sociais da empresa ou do cliente responsável pelo projeto ou, como é o caso de certos clientes, não serem publicados de todo, sendo a partilha do projeto apenas dentro do núcleo da firma que contratou o serviço.

Visto que os meus objetivos se situam, primordialmente, na área do audiovisual, o estágio numa produtora da mesma área consubstanciou-se como o ideal para os alcançar, afigurando-se como o meio ideal de aplicabilidade dos conhecimentos e métodos de resolução de problemas adquiridos na Universidade Católica Portuguesa. Afortunadamente, como demonstrarei mais abaixo, também fui exposto a desafios que me forneceram novas habilidades e ferramentas que despertaram novas áreas de interesse.

É importante realçar que uma parte substancial da metodologia da Filmesdamente sofreu alteração devido aos condicionalismos provocados pela pandemia, obrigando a empresa à

adoção de outros métodos de trabalho, praticando cuidados e processos de seleção de clientes mais metódicos e à redução de alguns membros da equipa.

Aquando da minha chegada, a empresa integrava no seu quadro, quatro profissionais: Vítor Santos, principal operador de câmara e realizador, estando sempre presente em todas as produções, interagindo principalmente com o cliente no terreno e seguindo a edição dos projetos até o seu fim; Roberto Santos, que desempenha a função de produtor, tratando da interação com os clientes a partir do escritório e assistindo por vezes em algumas rodagens; Nuno Rocha, que trabalha primariamente em realização e argumento; e João Pinheiro, o principal *Gaffer*, responsabilizado por todo o equipamento todo na Filmesdamente, exercendo também outras funções que lhe sejam pedidas. Consequentemente, com uma equipa base tão pequena, ser-me-ia exigido a execução de diversas funções, tais como: assistente de câmara, assistente de imagem, entre outras funções em *set* e depois todo o acompanhamento em pós-produção. As variedades de dinâmicas configuraram-se como mais-valias, tendo sempre o privilégio de poder contar com o acompanhamento dos chefes a cada passo que dava.

## **1.2 Descrição dos objetivos gerais do estágio e das funções assumidas**

Dentro das opções para a conclusão do Mestrado, o estágio apresentava-se como a opção mais consistente, tendo como finalidade a aquisição do maior número de ferramentas possível dentro do período de estágio. Não obstante esta incerteza, com esta caminhada, ser-me-ia oferecida uma experiência em primeira mão de um contexto profissional e permitir-me-ia obter um portfólio mais extenso e crescimento artístico. Entrando num espetro mais pessoal, o estágio constituía-se como uma barreira a atravessar de modo a alcançar o mercado de trabalho o mais cedo possível. Isto proporcionaria uma visão holística, atingindo outro nível de maturidade, sentindo que obteria um maior *know-how*, que me habilitaria a um maior conjunto de competências e me permitiria aceitar de modo mais confortável novos desafios que me sejam colocados.

A estrada é longa e só agora ensaio os primeiros passos, mas estou seguro de que este é o meu caminho. Este estágio, torna-se então, em uma oportunidade de me desenvolver como pessoa e como profissional, interagindo diretamente com o mercado de trabalho a que Portugal está habituado, criando alicerces que fortaleçam a minha independência na área audiovisual. Abrindo-me as portas que poderão conduzir à oportunidade de manter o meu trabalho na empresa e/ou lançar-me no mundo do *freelancing*.

Apesar das restrições provocadas pela COVID 19, não houve lugar à divisão de tarefas. Todos os estagiários foram submetidos a uma espécie de teste para Vítor Santos perceber a nossa habilidade e conforto em diversos trabalhos, tais como edição e colorização. Passei também um dia a assistir a projetos realizados pela empresa com os meus colegas, com fins a obter uma ideia do ambiente e método de trabalho da produtora. Todavia, independentemente do resultado dos testes, cada estagiário passou pela maior parte das fases de um projeto, excetuando questões contratuais com os clientes e outros aspetos de pré-produção.

Geralmente os trabalhos foram sendo atribuídos à medida da necessidade de filmagem, ao que se seguia a metodologia a aplicar: planejar o material necessário conforme a natureza do projeto; assistir ao que fosse necessário durante a fase de rodagem; fazer *backups* dos ficheiros nos computadores da Filmesdamente; editar; corrigir cor; masterizar e exportar. A maior parte dos passos seria repetido até o cliente ficar satisfeito com o resultado. Este trabalho podia durar desde poucos dias a alguns meses, dependendo do grau de dificuldade/complexidade do projeto.

### **1.3 Estrutura do Relatório**

O presente relatório retrata a minha evolução pessoal e o meu crescimento como profissional, apoiando-me na cronologia de eventos ocorridos durante o estágio. Procurei criar uma narrativa que patenteia o que senti durante todas as fases do meu estágio, ilustrando cada fase com as minhas expectativas, dificuldades sentidas, obstáculos ultrapassados e algumas conclusões retiradas da experiência, sempre que as mesmas se justifiquem.

O primeiro capítulo debaterá as minhas primeiras interações com a Filmesdamente, explorando e contextualizando toda a informação com que me deparei antes e durante os primeiros dias de estágio, de forma a que os meus objetivos e os da empresa permaneçam enquadrados durante a leitura do documento. Nele será escrito tudo aquilo que é preciso saber sobre a Filmesdamente, os seus trabalhadores e a minha introdução ao espaço como funcionário.

Tendo o espaço enquadrado, seguirei o próximo capítulo com os projetos realizados pela Filmesdamente, mas não por ordem cronológica. Para se sentir um seguimento e evolução profissional numa tarefa, cada projeto escrito no relatório está separado de modo a que a leitura ofereça a sensação de progresso sentido de função a função. Portanto, cada subcapítulo será dedicado a uma respetiva tarefa, ilustrando as minhas dificuldades e objetivos nos seguintes cargos: técnico eletrónico; assistente de imagem; fotógrafo de produto; operador de câmara; editor de vídeo; colorista; e técnico de som.

Posto isto, concluirei o relatório com uma reflexão crítica de toda a minha performance durante estes 6 meses. O que me fez superar as minhas expectativas e o que poderia ter feito melhor. Tudo apontamentos que levarei para o meu futuro e para as carreiras que seguirei. No fundo, procuro olhar para a minha posição no espectro de profissionalismo e criticar todos os aspetos positivos e negativos sentidos na empresa e fora dela.

## **2. O Estágio**

O presente capítulo apresentará em detalhe toda a metodologia da Filmesdamente, contextualizando o seu espaço, método de trabalho e o estágio que levaria a cabo. Aqui poderá ser analisado o meu estado de espírito antes do meu começo na empresa e a minha introdução às tarefas que me seriam incumbidas durante os seis meses. Tarefas apenas atribuídas pela empresa, cujos detalhes permaneciam guardados até breves dias antes de serem realizados. Sendo assim, não me foi destacado um plano de estágio concreto, visto que também, em plena pandemia, os projetos atribuídos pelos clientes, foram muitas vezes atrasados ou cancelados. Posto isto, fui obrigado a preparar-me para qualquer ocasião

### **2.1 Preparação de Estágio**

Antes de me ter sido informado o local de estágio, surgiu a possibilidade de este ser em Lisboa. Ao contrário do Porto, Lisboa ofereceria projetos mais variados e trabalhos mais influentes no mercado, enquanto no Porto, sendo esta uma cidade mais industrial, se focaria mais em trabalhos institucionais.

Para mim, um salto para este nível de profissionalismo consciencializou-me com a minha incapacidade de lidar com as exigências que me iriam ser impostas. Este receio levou-me a realizar alguns exercícios em casa que aprimorassem as minhas técnicas de edição e correção de cor, estudando a utilidades de algumas ferramentas audiovisuais. Tudo aquilo que ajudasse a minha versatilidade no trabalho e me desse as aptidões para responder e a ajudar em dúvidas que pudessem surgir em alguns projetos no futuro.

Finalmente, quando me foi informado que o estágio decorreria na empresa Filmesdamente, procurei ao máximo saber que tipos de projetos foram e são feitos por eles, de modo a enquadrar-me no seu estilo antes de me apresentar pela primeira vez no espaço.

### **2.2 Incorporação na Empresa**

#### **2.2.1 A Filmesdamente**

A Filmesdamente é uma empresa audiovisual fundada em maio de 2010 por Victor Santos e Nuno Rocha, oficializando a empresa como “Filmesdamente - Production Studio”. Desde então, conseguiram acumular mais de 60 prémios em festivais pelo mundo em curtas-metragens ou mini-documentários desenvolvidos por eles. Esta influência permitiu o crescimento da

empresa, montando duas sedes nacionais, a principal no Porto e a segunda em Lisboa. Durante 10 anos, desenvolveram perícia nas áreas de escrita de guião, produção, filmagem, imagens aéreas, vídeos 360°, edição de vídeo, *sound-design* e *motion-graphics*, oferecendo também aos seus clientes a flexibilidade, rapidez e eficácia na resolução e cumprimento do projeto. A sede em Lisboa, permite uma interação direta com possíveis clientes mais influentes na região sul de Portugal, servindo como ponto estratégico. Este espaço possui apenas uma pequena sala de reuniões, que permite a discussão de projetos com clientes locais.

Em 2019, acrescentaram à equipa Roberto Santos e João Pinheiro, que ajudariam a empresa a crescer noutros departamentos, como na produção de futuros projetos, seja na burocracia ou na assistência antes e durante as rodagens. O resto da equipa depende das exigências de cada projeto, sempre efetuando o planeamento dos recursos humanos vitais para a resolução do trabalho.

A Filmesdamente possui também uma subdivisão da sua empresa, denominada de “Likefilm”, que seria a principal imagem dos vídeos institucionais, permitindo que a empresa principal se responsabilizasse por todos os projetos que exigissem criatividade.

### **2.2.2 Principais Clientes**

A Filmesdamente trabalha principalmente com clientes que desejam vídeos institucionais e que, por exemplo, visam a promover novas instalações, equipamentos, métodos de trabalho, técnicas, movimentos, etc. Geralmente são vídeos compartilhados entre a própria empresa ou nas suas redes sociais. São trabalhos que não exigem muito trabalho e criatividade durante a sua produção, visto que se tratam de projetos bastante objetivos com um guião e um estilo específico.

Outros clientes procuram promover produtos, novas tendências, melhorias nos seus estabelecimentos e a qualidade dos seus produtos, etc. Para estes projetos, já é possível a liberdade criativa de inovar um vídeo que a Filmesdamente ache ideal para atingir os objetivos desejados pelo cliente.

Tive a oportunidade de trabalhar com grandes empresas como a “DECO”, “BMAIS”, “Mercadona”, “SIEMENS”, “B-BRAUN”, entre outras. Apenas um fragmento da clientela total da Filmesdamente, crescendo cada vez mais de ano para ano.



**Imagem no.1** → Lista de clientes. Fonte: Apresentação PowerPoint da Filmesdamente em 2019 ao ICA (Instituto do Cinema e Audiovisual).

### 2.2.3 Objetivos da empresa

De momento, a Filmesdamente procura criar uma equipa concisa e coesa, de modo a poderem abranger nos serviços que oferecem e na lista de clientes que possuem de momento. Procuram oferecer diversidade, criatividade e eficácia na resolução de cada projeto; explorar e aprender novas técnicas de filmagem e clientes com trabalhos mais exigentes que forcem a evolução da empresa, dando asas a novos membros com novas ideias. Assim, não só permite à Filmesdamente expandir o seu portefólio, como permite aos responsáveis focarem-se na realização de curtas e longas-metragens, que consigam mapear melhor o nome da empresa no mundo.

#### 2.2.4 *Workflow* da Empresa

A Filmesdamente está dividida em sete espaços: o lobby, escritório, estúdio de pós-produção, armazém, estúdio de fotografia, arquivo e sala de cinema.

O lobby, para além de ser o espaço de lazer da equipa, trata-se também do local onde é dada a maior parte da troca de material (em caso de aluguer por equipas externas), ou mesmo por conveniência de transporte na eventualidade de uma rodagem, devido à sua fácil acessibilidade e amplitude.

O escritório, o espaço onde se passa a maior parte do tempo, é a maior divisão da empresa, estando lá todos os computadores de trabalho. Este espaço possibilita a divisão em três secções principais: a de pós-produção de vídeo, sendo composta por quatro computadores; a secção de *motion graphics*, composta por dois computadores, sendo que um está equipado com uma mesa gráfica para facilitar o trabalho; e a área de supervisão, onde geralmente estão os responsáveis a supervisionar todas as fases de produção dos projetos. Estando todas as secções tão perto uma da outra, permite uma interação rápida entre cada uma, maximizando o potencial de resposta e ação num ou mais projetos. Não existe uma área dedicada para som, visto que todos na área de pós-produção de vídeo possuem as capacidades de fazer uma masterização básica de áudio.

Para os detalhes finais, geralmente usa-se o computador no estúdio de pós-produção, tendo este espaço o computador e monitores mais otimizados, com saídas de áudio mais fiéis ao clipe e uma sala com o melhor isolamento acústico possível, com fins a evitar a distorção das ondas sonoras.

Tanto o estúdio de fotografia, o arquivo e a sala de cinema encontram-se no piso inferior ao escritório e ao lobby. O estúdio de fotografia é utilizado para múltiplas valências, incluindo a instalação de pequenos cenários para filmar e captar áudio. Estando o arquivo mesmo ao lado, o rápido acesso ao material facilita qualquer instalação de luz, câmaras e outros *rigs*, mas também dificulta o transporte caso o equipamento seja necessário no exterior. No entanto, estando o estúdio no subsolo, permite um melhor controlo das fontes de luz e na redução de sons externos. Todas as paredes estão cobertas com painéis acústicos e pintadas de negro para evitar *bounce*<sup>1</sup> de áudio e luz, respetivamente. Existe também um ciclorama branco, utilizado para outros tipos de projetos. A meio da divisão também há a possibilidade de expandir o

---

<sup>1</sup> Com *bounce*, refiro que da mesma forma que a luz se reflete nas superfícies, também o som reverbera das mesmas. Os painéis acústicos impedem esta reverberação ou *bounce*.

ciclorama branco e de filmar *chroma key*<sup>2</sup>, expostos em rolos no teto, facilmente baixados para um cenário rápido. A sala de cinema antigamente era utilizada para se ver resultados finais de alguns projetos, mas ultimamente, juntamente com o armazém, tem vindo a ser utilizada para a arrumação de materiais extra que não costumam ser utilizados, tais como figurinos e objetos de direção de arte.

Uma das coisas que mais valorizo na Filmesdamente é a capacidade de organização digital, tendo tudo devidamente organizado nas suas respetivas pastas, que são constantemente carregadas para uma rede na Drive, criada por eles. Para facilitar, cada computador também está identificado, estando todos interligados a um servidor, partilhando todos os ficheiros incluídos na rede entre cada um, permitindo que os mesmos ficheiros sejam facilmente acedidos em todos os aparelhos. Cada projeto é devidamente identificado por ordem da sua realização, ano, nome do projeto e cliente, por exemplo, "001\_2021\_INSTALAÇÃO\_CENÁRIO\_MAIA", oferecendo várias formas de encontrar o que for preciso. Em cada projeto, as pastas também são organizadas por ordem de produção: tendo uma pasta específica para cada documento fornecido pelo cliente ou outra informação relevante; uma para os brutos, sendo que as filmagens são divididas pela câmara utilizada; uma para os brutos de áudio; uma para os projetos, fossem estes no Davinci Resolve, After Effects, Photoshop, etc.; e, por fim, outra para as exportações. Esta última é importante mencionar que também possui subpastas. Para a subpasta “*Draft*” vão todas as primeiras exportações que ainda sejam *rough-cuts*<sup>3</sup>; na “*Intermediate*”, colocam-se quaisquer ficheiros provenientes de outros softwares, tal como o Adobe After Effects; para o “*Offline*” vão todas as exportações enviadas ao cliente, de modo a fornecerem comentários e sugestões de alteração no vídeo final; e para a pasta “*Online*” vão todas as versões finais, já publicadas. Assim, para efeitos de organização e libertação de espaço, já se sabe o que é relevante manter ou não.

Outro elemento extremamente útil é a utilização de *Databases*, ou bases de dados, uma ferramenta disponível no Davinci Resolve, que funciona como um arquivo de projetos, funcionando na perfeição com a Google Drive. Como todos os arquivos criados também são automaticamente colocados na Drive, tudo fica guardado automaticamente num backup disponível online. Devido a esta mais valia, facilita-se a partilha de ficheiros com os clientes, visto que é apenas necessária a partilha da pasta *online* onde a exportação foi colocada.

---

<sup>2</sup> Colocação de um sujeito ou objeto por cima de uma cor sólida, que mais tarde será removida,

<sup>3</sup> Primeiras edições, que retratam as intenções do vídeo. Não possuem qualquer tipo de tratamento de imagem ou som.

O projeto é inicialmente comunicado a Roberto Santos, que mais tarde o organiza consoante o calendário da Filmesdamente, e é agendada uma data para ir filmar o que for pedido. Até chegar a esse ponto, discute-se o tema do projeto, duração, pormenores e outras technicalidades a ter em conta durante a produção. Por norma, em uma produção, um dos chefes interage diretamente com o cliente e um assistente ajuda-o no que for necessário durante todo o cronograma de rodagens. É Victor Santos, que comparece maioritariamente nas rodagens. Na véspera das filmagens, o assistente de imagem da produção e João Pinheiro dividem o material necessário para as rodagens, para que depois o primeiro tenha consciência da localização de cada objeto necessário à execução do trabalho. Terminada a fase de filmagem, todos os ficheiros são devidamente organizados e atribui-se a edição do projeto a um dos estagiários com mais disponibilidade. Dependendo da urgência do seu término, todos colaboram na finalização desse projeto, ficando, temporariamente, suspensos os demais trabalhos em curso.

### **2.3 Funções Desempenhadas**

Não tendo a Filmesdamente uma equipa extensa, foi-me solicitado que saísse da minha zona de conforto para assistir no que fosse necessário, o que também me suscitou alguns constrangimentos devido à minha, na altura, falta de preparação em alguns contextos, mas que com perseverança fui conseguindo ultrapassar.

Primeiramente, no estágio, foi-me dada a função de assistir na produção e na pós-produção de cada projeto. Durante pouco mais de uma semana, estudei profundamente o diverso equipamento da empresa e como o utilizar corretamente, observei atentamente o comportamento e dinâmica dos profissionais e procurei adaptar-me ao método de trabalho da firma, pondo em prática o que ia observando dentro do espaço de trabalho, possuindo um meio visual e palpável para que pudesse aprender. Seguidamente, com estudo e prática, já tive a responsabilidade de assistir os profissionais em terreno, viajando com o realizador do projeto, de modo a recolher ainda mais conhecimento sobre como operar em *set*.

Isto não significou um comprometimento permanente a uma função, pois participaria em todas as funções possíveis, dependendo de o que fosse preciso. Caso não soubesse o que fazer, então investigaria maneiras de atingir a tarefa pedida. No meu caso, a função predominante seria assistente de câmara.

Antes de cada projeto, é importante perceber o que levar para o *set* e o porquê de o levar, sendo objetivo e eficaz em todas as fases de produção. Para este efeito, a Filmesdamente cria uma guia de viagem com todo o material, estando sempre a par do que sai e o que fica. Outra mais-valia, com o separar do material, era possuir a ideia de organização a ter num projeto, estando constantemente a par do equipamento e do potencial de cada um, maximizando a eficácia durante as filmagens. Nesta fase, conta-se sempre com o supervisor técnico, João Pinheiro, a entidade presente mais familiarizada com o equipamento. Todas as guias criadas passam por ele, assistindo no que for preciso.

Embora a minha única experiência com o manuseamento de material de audiovisual tenha sido na Universidade, num contexto educativo e não profissional, percebi que cada equipamento tinha mais potencial do que aquele que nos tinha sido introduzido/apresentado no ciclo de estudos superiores. Parte da arte que o nosso trabalho provém da nossa interpretação e manipulação do cenário, de modo a obter o resultado desejado. O simples facto de entender o funcionamento de tanto equipamento, deu-me referências visuais que pudesse levar para o futuro.

As funções atribuídas pela globalidade de projetos foram as seguintes:

- Técnico de equipamento (responsável por armazenar, manter e preparar todo o material audiovisual da empresa para os projetos);
- Assistente de câmara (sempre presente ao lado do operador de câmara, alterando as suas definições, trocando objetivas e, ocasionalmente, responsável pelo foco da imagem);
- Assistente de imagem (assiste sempre na manipulação do cenário);
- Assistente de *gaffer* (responsável por apoiar o operador de materiais pesados, como tripés e luzes);
- Operador de câmara (responsável pela operação de câmara e qualquer filmagem pedida pelo realizador ou cliente);
- Captação de som;
- Colorização (manipulação das cores e luz em pós-produção);
- Colagem em pós-produção (edição de ficheiros áudio e vídeo);
- Voz-off – narração (Captação da minha voz para a sua implementação em vídeo).

### **2.3.1 Dificuldades Antecipadas**

Mesmo que fizesse a minha investigação quanto ao equipamento a usar nos projetos universitários, não me sentia confortável a operá-lo. Recorri sempre a colegas mais capazes, enquanto ficava apenas responsabilizado pela vertente criativa. Consequentemente, no começo do estágio, senti uma falta de experiência e conforto que influenciaria diretamente o meu desempenho. No entanto, os obstáculos com que me fui deparando não obstaram ao facto de me sentir pronto a iniciar uma evolução profissional de que me orgulhasse, pois sempre demonstrei entusiasmo por aprender coisas novas e saber lidar com situações adversas.

No início do estágio, o professor Daniel Ribas, coordenador do Mestrado de Cinema, questionou-me sobre a função que eu procurava desempenhar no estágio, e em um mundo tão vasto como o audiovisual, uma pergunta que me obriga a escolher uma resposta perante uma miríade de hipóteses, deixou-me perplexo. A bem da verdade, não me tinha ainda focado na minha especialização, principalmente numa especialização profissionalmente exequível no futuro, tendo em conta o estado da arte em Portugal. Pois, por mais que deseje realizar e colocar as minhas ideias nos ecrãs, trata-se de algo que pretendo atingir com passos pequenos e cuidados. Portanto, ponderei severamente no que mais proveito me trouxe dos trabalhos e projetos realizados na Escola das Artes e acabei por focar os meus olhos em colorização em pós-produção.

Independentemente, sabia que como estagiário, desempenharia diferentes funções ainda não experienciadas num contexto profissional e que teria ainda muita investigação pela frente somente para me contextualizar nas ferramentas audiovisuais disponíveis.

### **2.3.2 Ferramentas Utilizadas**

Apesar dos meus estudos na Universidade e em casa, acabei por me deparar na Filmesdamente com outras ferramentas de pós-produção e a estar ativamente à procura de softwares capazes de atingirem o resultado que pretendia. Apresentarei os mesmos de seguida.

#### **Davinci Resolve - Edição, Colorização e Motion Graphics**

O Davinci Resolve, é um software extremamente abrangente de pós-produção, oferecendo diversas ferramentas apenas existentes em outros programas, tais como edição de vídeo, *motion-graphics*, edição de som e colorização. Claro que com tamanha diversidade também se descobre algumas desvantagens, tais como a *performance* e o peso na velocidade do

computador, mas mesmo com estas desvantagens, continua a ser o software de eleição da Filmesdamente.

### **Adobe Premiere - Edição, Colorização**

Este software é a segunda opção para edição de vídeo e colorização, oferecendo praticamente as mesmas ferramentas que o Davinci Resolve. Apesar de ser a ferramenta mais usada na Escola das Artes, nunca se tornou numa ferramenta prática para o meu *workflow*, devido a um esquema de trabalho que sinto ser desorganizado, tendo demasiada informação na mesa de trabalho que atrasa o processo de edição.

Acabou por se tornar numa ferramenta relativamente pouco usada na duração do estágio, sendo apenas necessária quando certas conversões de vídeo eram exigidas, tendo um rápido acesso aos outros softwares da Adobe.

### **Adobe Photoshop - Colagem, Panoramas**

O Adobe Photoshop não é utilizado na maioria dos projetos da Filmesdamente, sendo apenas utilizado na necessidade de uma correção para um vídeo que o Davinci Resolve ou o Adobe Premiere não consigam corrigir; ou caso o projeto obrigasse a utilização do Photoshop, como foi o caso da B-Braun.<sup>4</sup>

### **Adobe Illustrator - Ajuste de Logótipos**

Este software é utilizado caso seja necessário colocar uma marca de água nos vídeos. Geralmente, as empresas enviam diretamente o projeto da Adobe Illustrator que possui a marca de água ou o logótipo, para que seja possível realizar pequenas alterações e aplica-las nos vídeos pedidos pelo cliente.

### **Adobe After Effects - Motion Graphics**

Uma das ferramentas mais utilizadas na Filmesdamente, sendo necessária para a maioria dos grafismos exigidos pelos clientes. O Adobe After Effects é extremamente eficaz e prático, caso

---

<sup>4</sup> Ver projeto B-Braun, página 49.

seja necessária uma animação fluída e interessante para um vídeo, oferecendo outro tipo de dinamismo.

### **Adobe Dimensions - Modelação 3D**

Na verdade, este software só foi utilizado uma vez, tendo sido estreado por mim. Trata-se de um software de design 3D, oferecendo um método de trabalho rápido, simples e apelativo, visto que possui diversos objetos 3D disponíveis e uma tecnologia de iluminação fiel à realidade.

### **Adobe Media Encoder - Conversão de Ficheiros**

O Adobe Media Encoder mostrou-se uma ferramenta extremamente versátil no que toca à compressão e conversão de ficheiros, sendo muitas vezes utilizado com outros programas da Adobe, visto que permite ao utilizador a continuação do trabalho enquanto na fase de exportação.

Todos estes softwares, apesar de estar mais familiarizado com alguns do que outros, foram lidados da mesma forma, com um desejo de exploração e masterização das ferramentas, visto que cada um oferecia habilidades que poderia não saber que tinha.

### 3. Desenvolvimento do Estágio

Neste capítulo irá ser detalhado o cronograma de atividades desenvolvidas ao longo dos seis meses do meu estágio na Filmesdamente. Cada mês será ilustrado com uma tabela que mostrará o que foi realizado durante o respetivo período. Cada tarefa presente será então explorada com mais detalhe entre os subcapítulos 3.2 a 3.20, refletindo nas minhas expectativas do projeto, funções desempenhadas, dificuldades sentidas e mais-valias retiradas de toda a experiência.

#### 3.1 Cronograma de Atividades

Outubro de 2020											
PROJETOS REALIZADOS	DIAS										
	16	19	20	21	22	23	26	27	28	29	30
Início Estágio	█										
Correção de Cor "SIEMENS"		█	█	█	█	█					
Edição "Duros de Roer"						█	█				
Aluguer Filmesdamente								█	█	█	█

**Tabela no. 1** → Cronograma de outubro de 2020

O mês de outubro resumiu-se a um mês de ensaio na Filmesdamente, onde fui testado, respetivamente, nas áreas de edição e colorização no projeto da SIEMENS e da longa-metragem “Duros de Roer”, de Victor Santos. Fui também introduzido ao material que possuía no seu arquivo; a todo o trabalho realizado até àquele momento; e aos futuros projetos que estavam pensados. Um dos projetos era um vídeo para o Youtube, de modo a promover o aluguer das novas objetivas que tinham comprado no mês referido na tabela no.1.

Novembro de 2020																												
PROJETOS REALIZADOS	DIAS																											
	2	3	4	5	6	9	10	11	12	13	16	17	18	19	20	23	24	25	26	27	30							
"Armazónia"	■	■	■	■	■	■																				■	■	■
Aluguer Filmesdamente					■	■	■	■	■	■																		
"A Vida Fantástica de Sofia"					■	■	■	■	■	■																		
"FRUUT"																												
"CGTP"																												

**Tabela no. 2** → Cronograma de novembro de 2020

Novembro foi maioritariamente passado no escritório, sendo as únicas presenças em terreno nas gravações da “FRUUT” no dia 20 e no segundo dia de filmagem da “Armazónia”, no dia 25. Até lá, fiquei encarregue de realizar um B-Roll<sup>5</sup> que promovesse o aluguer do material da Filmesdamente, que, por si só, ocupou bastante tempo com a investigação realizada para o efeito e com as gravações.

O primeiro contacto em set foi interessante. Interagir diretamente com a equipa e observar a dinâmica de filmagens permitiu-me adquirir um conhecimento que levaria para as restantes filmagens até hoje em dia e mesmo para o projeto da “CGTP”, filmado no dia 23, que foi filmado em estúdio, elucidou-me no potencial de iluminação em espaços relativamente pequenos.

<sup>5</sup> Técnica filmográfica que tende a dramatizar uma simples ação com movimentos de câmara.

Dezembro de 2020																	
PROJETOS REALIZADOS	DIAS																
	1	2	3	4	7	8	9	10	11	14	15	16	17	18	21	22	23
"Armazónia"																	
Aluguer Filmesdamente																	
"BAGOS D'OURO"																	

**Tabela no. 3** → Cronograma de dezembro de 2020

Em dezembro continuei as minhas tarefas dos meses passados, principalmente a edição do *Behind the Scenes* do “Armazónia” e do B-Roll para o aluguer da Filmesdamente. Tive também a oportunidade de ir a rodagens a um set mais distante, onde tive que ficar a dormir devido à dimensão e necessidade das filmagens. Apercebi-me também da importância das condições climáticas e como contrariar as mesmas com as definições da câmara ou iluminação, manipulando a temperatura de cor nos equipamentos, de modo a trazer um ambiente mais quente ou frio, dependendo da situação. Seguindo a linha de pensamento de Brooker (2002, p. 1), quando refere que iluminação é uma matéria inteiramente diferente, pois é apoiando-se na posição cuidadosa de várias fontes de luz que se cria o esquema de iluminação.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Brooker, D. (2002). *Essential CG Lighting Techniques* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780080505886>

Janeiro de 2021																							
PROJETOS REALIZADOS	DIAS																						
	1	4	5	6	7	8	11	12	13	14	15	18	19	20	21	22	25	26	27	28	29		
Aluguer Filmesdamente																							
"Armazónia"																							
"SIEMENS"																							
"BMAIS GO PORTO"																							
"Um Domingo"																							

**Tabela no. 4** → Cronograma de janeiro de 2021

O mês de janeiro é geralmente o mês mais atribulado da Filmesdamente, principalmente por causa do seu cliente principal, a “SIEMENS”, onde têm que ser realizados e editados diversos vídeos. Estes vídeos ensinaram-me a ter mais atenção aos pormenores e ajudaram-me a perceber o quanto o meu trabalho poderia afetar a imagem da Filmesdamente. Portanto foi um período de tensão, que me permitiu formular uma mentalidade mais fria e decisiva.

Entretanto, procurei terminar o B-Roll iniciado no mês passado. Para o “Armazónia”, foram filmadas mais cenas novas para o *Behind the Scenes*. Foi também necessária a edição de um pequeno *teaser*, para promover nas redes sociais, igualmente para o “Um Domingo”, uma curta-metragem de Victor Santos.

Enquanto isso, preparávamo-nos para outro projeto grande, a “GO PORTO”, aproveitando os espaços livres para realizar alguma investigação para ajudar o projeto, principalmente como fazer *hyperlapses*, uma técnica onde o fotógrafo se move entre capturas de imagem, enquanto mantém o mesmo sujeito da imagem centrado.

Fevereiro de 2021																					
PROJETOS REALIZADOS	DIAS																				
	1	2	3	4	5	8	9	10	11	12	15	16	17	18	19	22	23	24	25	26	
Likefilm	█	█	█	█	█	█	█	█	█												
"BMAIS GO PORTO"									█							█	█	█	█	█	
CÂMARA MUNICIPAL DA MAIA										█	█	█	█	█	█						

**Tabela no. 5** → Cronograma de fevereiro de 2021

No quinto mês de estágio, iniciou-se o período mais intenso da Filmesdamente, tendo estado presente em diversas rodagens. Iniciei o mês com a edição de alguns *reels*<sup>7</sup> sobre os tipos de trabalhos lá realizados, de modo a promover a divisão da Filmesdamente, a Likefilm, que se foca principalmente em trabalhos institucionais. Desloquei-me também a diversas obras espalhadas pelo Porto, para mais tarde ser editado um vídeo que compilasse todas estas construções e restauros onde tive que ter bastante atenção aos pormenores pedidos pelo cliente e atenção ao material a ser levado, que promovesse a facilidade de transporte. Desloquei-me também a algumas gravações para a Câmara Municipal da Maia onde tive a primeira oportunidade de operar individualmente uma câmara.

<sup>7</sup> Compilação de pequenos clipes num vídeo que sumarizam o contexto do projeto.

Março de 2021																															
PROJETOS REALIZADO S	DIAS																														
	1	2	3	4	5	8	9	10	11	12	15	16	17	18	19	22	23	24	25	26	29	30	31								
"BMAIS GO PORTO"	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																
"B-BRAUN"																█	█	█	█	█	█	█	█								
"Hospital da Luz"																															█

**Tabela no. 6** → Cronograma de março de 2021

A maioria do mês de março foi passado a editar e a colorir o vídeo para a “GO PORTO” e a deslocar-me em certas ocasiões para filmar pormenores e planos que o cliente achasse que faltassem no vídeo. Viajei até diversos locais no Norte de Portugal, como clínicas de hemodiálise da B-Braun para filmar vídeos promocionais seguindo um guião desenvolvido pelo cliente e fiz a primeira rodagem em Lisboa, onde assisti na documentação visual das novas instalações do “Hospital da Luz” na cidade.

Abril de 2021													
PROJETOS REALIZADOS	DIAS												
	1	2	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16
"BMAIS GO PORTO"													
Pedro Nogueira													
"SIEMENS"													
"B-BRAUN"													
"Mercadona"													

**Tabela no. 7** → Cronograma de abril de 2021

No último mês de estágio, já me sentia relativamente confortável durante rodagens, portanto todas aquelas a que fui exposto durante este mês foram feitas com alguma facilidade e novo entusiasmo. A “GO PORTO” continuou a ocupar a maior parte do mês com novas edições e rodagens, mas também tive o prazer de filmar um projeto de dança em Aveiro.

Assisti também na realização de outra rodagem institucional em Lisboa, para a “SIEMENS”, que explorava novos equipamentos da empresa para dois laboratórios na cidade.

Finalmente, em uma viagem até à sede de distribuição Norte do “Mercadona”, tive a oportunidade de pilotar o *drone* e de aprender como aproveitar ao máximo o seu potencial, de modo a treinar algumas técnicas que tragam resultados interessantes, tais como *travellings*<sup>8</sup> e seguimento de objetos com o movimento do aparelho.

<sup>8</sup> Movimentos de câmara no espaço.

### 3.2 Preparação – Início de Estágio

O mês de outubro de 2020 tratou-se de um mês de preparação mental e física, onde iniciaria o confronto com as minhas dúvidas. Qual será o meu nível de edição de vídeo? Conseguirei pôr em prática o que aprendi na Escola das Artes? Quão familiarizado estava com equipamento videográfico? A resposta a estas questões, pessoalmente, seria "não o suficiente".

O exercício introdutório que me deram de colorização era a base de uma correção básica de cor de um vídeo para a Siemens, sendo este um exercício para determinarem a minha habilidade de colorização. Tudo planos interiores numa sala branca e alguns elementos azuis. Seria uma correção relativamente simples num projeto com mais ou menos 30 minutos de duração, mas as minhas habilidades apenas adquiridas por treino pessoal para projetos da universidade não eram o suficiente para atingir um *workflow* adequado. O maior problema nos clipes em questão era o seu balanceamento, tendo planos mais quentes e outros mais frios, sendo que essencialmente, todo o processo seria apenas balancear os brancos e depois aproveitar o *dynamic range*<sup>9</sup> das filmagens e puxar pelo contraste e a saturação.

Contudo, rapidamente encontrava-me a criar máscaras e a selecionar partes da imagem para as corrigir separadamente, o que atrasou severamente a conclusão do trabalho. Outro problema que eu próprio criei foi a utilização excessiva de *nodes*<sup>10</sup> e a captação de *frames*. Apesar de estarem devidamente nomeadas, tanto as *nodes* como os *frames* muitas vezes não tinham utilidade em alguns clipes, visto que, para apressar o processo de trabalho, apliquei a mesma colorização em diversos planos. Podia ser o mesmo ângulo, mas havia sempre uma diferença e apesar de o processo em si não estar errado, não tive a consciência de tratar do resto da colorização para equilibrar com a cena anterior e a seguinte, resultando numa pequena inconsistência.

Seguidamente, foi incumbido a mim e aos meus colegas a montagem de uma pequena parte da longa metragem “Duros de Roer”, realizada por Victor Santos. Aqui sentia facilmente a minha maior dificuldade: a capacidade de construção narrativa a partir da ordem dos clipes, seguindo mais a ordem da cena em vez de procurar ativamente por certos acontecimentos; e a construção de sequências que pudessem aprimorar a narrativa de uma forma até mais cinematográfica.

A partir deste segundo trabalho, comecei a seguir um método de edição que é geralmente aplicado em todos os vídeos da Filmesdamente: começar com o enquadramento do espaço; introduzir a ação; mostrar o sujeito; pintar a ação com planos de corte; e seguir as mesmas bases

---

<sup>9</sup> Neste caso, os limites mínimos e máximos de iluminação captados/presentes na imagem.

<sup>10</sup> Neste caso, pequenos nódulos virtuais que possuem informação de cor, máscaras ou outros efeitos.

até o final da cena. Neste caso, visto que a ação envolvia diálogo, procurei pelas reações que pudessem ficar interessantes durante as conversas e pudessem servir como planos de corte. Consciencializei-me também na importância dos cortes nos sítios certos, quando alterar o enquadramento, quando deixar uma cena respirar, etc... Algo que Dmytryk defende no seu livro “On Film Editing: An Introduction to the Art of Film Construction”, que quem corta decide quando mudar de ângulo, quando alterar para um plano aproximado ou longo, e quando cortar para uma reação ou resposta, sabendo precisamente quando uma cena deve terminar e quando a seguinte deve começar.<sup>11</sup>

### 3.3 Aluguer Filmesdamente - Assistente de Imagem

Este projeto consistia em não só fotografar, como a realizar um pequeno vídeo sobre as novas objetivas Ironglass aplicadas num simples *rig* da Blackmagic Pocket Cinema Camera 4K. Tudo isto foi captado no estúdio de fotografia e necessitou de um pequeno *setup* com três focos de luz com um ambiente atrativo. Uma *keylight* posicionada ao lado da câmara, que serve como foco principal, uma *fill light* para dar contorno e uma *headlight*, para esconder sombras e dar foco às objetivas na mesa e ao espaço de trabalho. O vídeo seria também um tutorial a explicar a construção do *rig* da câmara com as Ironglass. Foram utilizadas duas câmaras: uma fixa sempre apontada para o sujeito e outra que ia acompanhando o movimento da ação (também para ter planos de corte durante a edição). Independentemente, o vídeo acabou por não ser lançado, pois era sentida a falta de mais informação técnica sobre as objetivas, portanto foi-me incumbida a escrita de um guião que associava as especificidades das lentes, com o aspeto visual de cada abertura e com os possíveis argumentos de um técnico profissional da marca que seria convidado a participar no vídeo por convite de Victor Santos.

Acabei por criar uma noção do quão importante é o posicionamento correto das luzes e como atingir diferentes resultados a partir das posições dos focos, da sua intensidade, nível e ângulo e mesmo como igualar o balanceamento da câmara com o nível.

---

<sup>11</sup> Dmytryk, E. (2018). On Film Editing: An Introduction to the Art of Film Construction (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429506086>



**Figura no. 2** → Setup vídeo Ironglass. Fonte: Elaboração própria

### 3.4 Amazónia

#### 3.4.1 Documentar Produção

Este projeto, realizado por Francisco Relvas, trata-se de uma curta metragem já parcialmente filmada antes da minha chegada na Filmesdamente. Como ainda se encontrava em produção, foi-me possível a participação nas rodagens restantes.

Primeiramente, foi-me apresentado o projeto quando o realizador e o diretor de arte se dirigiram à Filmesdamente para captarem *foleys*<sup>12</sup> para o filme. A minha função seria pegar na Sony a6300 e captar todo o processo. Usei a objetiva 18-105mm da Sony, que me permitiu a captação de planos gerais e outros aproximados, indo de encontro às minhas preferências de enquadramento. Visto que seria eu a editar o *Behind the Scenes* e já tinha visto algumas filmagens não só finais como as do *Making of* das rodagens prévias à presente gravação, já tinha uma ideia do conceito da curta e do projeto que tinha acabado de me ser incumbido. Então, com câmara na mão e com muito silêncio, ia-me deslocando pela sala de cinema, onde estavam a ser gravados os áudios, e ia enquadrando os elementos que achava mais importantes, especialmente o realizador da curta-metragem, também por sugestão do Victor Santos, visto que ele teria que ser o elemento principal do vídeo.

Mais à frente, no processo de pós-produção, já com tudo filmado para a curta-metragem em si, foi concordado entre mim e o Victor Santos, que o vídeo que estava a editar necessitava de alguns planos da equipa a trabalhar no resultado final, fosse o realizador a editar o seu projeto ou mesmo alguém a criar partes da banda sonora. Portanto, há medida que o iam fazendo no escritório, eu pegaria novamente na Sony a6300 e ia gravando o que conseguia. Logo de seguida, importava os ficheiros para a base de dados do projeto, verificava se funcionava com

---

<sup>12</sup> Reprodução de efeitos sonoros

o resto dos ficheiros e se achasse o contrário ou se o Victor Santos não gostasse, rapidamente gravava de novo.

### 3.4.2 *Behind the Scenes*

Com a adição destas filmagens, já possuía conteúdo suficiente para criar uma montagem. Mesmo que ainda faltassem algumas cenas, podia-se já ir adiantando o *Making of*. Assim, se fosse feita uma edição tendo em conta o que ainda restava, conseguia criar uma linha temporal no Davinci Resolve que tivesse esse pormenor em conta. Contudo, devido a uma falha técnica, fui forçado a trabalhar no Adobe Premiere, um software a que já não estava habituado a usar. Olhei para esta situação como uma oportunidade, pois estaria novamente a criar alicerces nesta ferramenta, que poderia facilmente levar comigo para o futuro. O Resolve poderia ser sempre o meu software de eleição, mas sabia que ter um plano B me traria benefícios mais tarde, portanto lá embarquei nesta jornada.

A edição foi mais complicada do que estava à espera, também pelo facto de estar novamente a sentir a minha incapacidade de criar uma linha narrativa a partir dos planos que possuía. Portanto, cada linha temporal que criava era geralmente ou muito comprida, mal estruturada ou redundante. Sentia as minhas capacidades a fracassar e esforcei-me para, em casa, vislumbrar uma possível edição com a ideia que tinha dos planos e a ver vídeos de *behind the scenes* de outros filmes, curtas, anúncios, etc.

Ao chegar novamente ao escritório, procurei outra música que fosse mais coerente com o tema visual, e comecei a montar conforme o que eu via e ouvia. Na teoria, a sequência seguia a seguinte lógica: espaço, preparação set, preparação atores, ação, fim de ação, novo espaço, etc; e assim se repetia, consoante as necessidades do vídeo e da música. No final do dia, acabei por apresentar algo mais dinâmico e um resultado que pessoalmente me deixava mais satisfeito com o resultado. No momento, batalhava com as minhas inseguranças na edição, especialmente com o facto de estar a usar um software que não é do meu agrado e ver que estava a chegar a um resultado final acabou por alimentar a minha vontade de criar algo novo. Victor (2009), argumenta que “*É importante ter em conta que muitas vezes a forma de contar a história atraiçoa-nos, começando esta pelo final da mesma in ultimas res, ou saltando para o seu meio logo no início in media res, contudo (...), a história não deixa de ter um princípio, meio e*

*fim*”<sup>13</sup>. Retiro daqui a importância de ter paciência no processo de edição até a versão ideal ser atingida, pois há dezenas de maneiras de contar uma história,

Depois das rodagens em falta, devido à noção que já tinha do projeto proveniente da edição anterior, mais a experiência com outras edições, acabei por apressar o processo de edição sem tantas complicações da minha parte. Para melhorar a minha mentalidade para com o projeto, procurei lidar com o Victor Santos como se fosse um possível cliente, em vez de procurar aprovação constante. Procurava obter um resultado finito e agradável antes de lhe mostrar o projeto à procura de ajuda, ou seja, pretendia sempre mostrar o projeto como se fosse o resultado final em vez de verificar se estava a ir no rumo certo sempre que era inserido um plano. Isto vinha com os seus prós e contras: por um lado lidava melhor com um projeto, procurando sempre aperfeiçoar antes de mostrar; não aborrecia o supervisor do projeto com constantes pedidos de aprovação; e aprimorava a minha mão de obra à medida que editava. Por outro, procrastinava mais a obtenção de um resultado, visto que não tinha uma mente crítica sempre em cima de mim. Isto acabou por ser um obstáculo que viria a superar durante o estágio.

### 3.4.3 Assistente de Imagem

Esta acabou por ser a minha primeira experiência num set profissional com uma equipa exercendo funções nos seus respetivos ramos. Aqui poderia observar de perto a produção de um projeto que até àquele momento nunca tinha assistido, portanto sabia que estava à frente de uma grande oportunidade de aprendizagem. Apesar de ter sido eu o responsável do *making of* em rodagens passadas, desta vez passaria a câmara à minha colega de estágio e assistiria na montagem do *set* e no que fosse preciso como assistente de imagem. Sendo uma equipa pequena, nem todos os profissionais representavam uma função específica. Os que mantinham a sua função eram a realização, a produção e a direção de fotografia, enquanto os assistentes, neste caso, os estagiários, assistiriam na câmara, arte e luz.

Apesar dos acontecimentos daquela cena ocorrerem durante o dia, todos os planos foram filmados no interior de um armazém à noite. A cena ocorre num avião construído no tal armazém e todos os nossos esforços foram dirigidos a simular uma luz solar incidida no avião, de modo a que este se pareça estar a voar num dia meio solarengo. O mais bizarro foi o fundo

---

• <sup>13</sup> Lemos, V. (2009) “Formatos narrativos audiovisuais para a Web - a relevância da segmentação” caso de estudo: projeto “Carne p’ra Canhão”, Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte, Aveiro, Portugal.

ser feito de panos pretos, não só para evitar *bounce* de luz, como para esconder a textura da parede, nada de *chroma keys* ou um fundo que se enquadrasse com o cenário. Isto seria explicado pelo realizador ao pretender um aspeto quase alienígena, pois assim seria possível ter mais espaço de manobra na manipulação do cenário.

Também foram efetuadas várias experiências com a coloração da luz, aplicando diversos filtros de cor para dar outro aspeto à cena. Com um dos maiores problemas ser o reflexo proveniente do *cockpit*, que mostrava o telhado de chapa de alumínio do armazém. Sugeri alterar a posição de um difusor de 3x3m que tínhamos colocado no topo da cena para evitar luz exterior ao edifício, de modo a que o reflexo acabasse por ser sempre branco. Isto implicaria a alteração ligeira da luz e cenário, portanto atingiu-se um meio termo entre a conveniência e o aspeto final. Outra sugestão foi simular uma luz interior proveniente do *cockpit*, que não só daria outro elemento ao interior do avião, como traria outra vida aos atores lá presentes. Finalmente, para simular uma explosão, para não ter que ser demasiado necessário a aplicação de efeitos visuais, peguei num pequeno foco de luz com um filtro vermelho e procurei simular fogo a incidir na superfície do avião. Estando tudo pronto, a minha função durante as filmagens, seria apenas mandar fumo diretamente para o exterior do *cockpit* para simular a passagem de nuvens.

A complicação que senti nestas sugestões foi o receio de me intrometer demasiado nas decisões artísticas do realizador. Não se impor em demasia num cenário é importante e também é um fator que teria que vir a melhorar durante o estágio.



**Figura no. 3** → Armazónia no segundo dia de rodagens. Fonte: Elaboração própria.

### 3.5 Aluguer Filmesdamente - Fotografia de Produto

Com a construção de um website destinado ao aluguer de material pertencente à Filmesdamente, faltava um *update* às fotografias tiradas previamente do seu equipamento.

Como tinham sido efetuados investimentos em material novo, por exemplo as objetivas Ironglass, eu e o meu colega Márcio Lima fomos encarregues de tratar das fotografias destinadas ao material antigo e novo, presente no arquivo da empresa. Usando o mesmo sistema das filmagens para o Youtube, criei um cenário usando um ciclorama branco, de modo a possuir um ambiente controlado para iluminar devidamente o sujeito e o background. Tudo fotografado com a Sony a6300 num tripé para maximizar a estabilidade da fotografia.

Procurava captar imagens abertas, captando a totalidade do equipamento e depois tratava dos detalhes, oferecendo variedade ao possível cliente quando este se encontrasse na página do aluguer. No entanto, em certas ocasiões, falhou a captação de peças importantes ao produto total, que achava desnecessário ao propósito da fotografia, portanto certas fotografias necessitariam de uma montagem com o produto em falta.

### **3.6 A Vida Fantástica de Sofia - Continuidade**

Esta longa metragem, em produção desde 2019, sofreu bastantes atrasos devido ao Covid-19, sendo que durante o tempo de confinamento, alguns ficheiros se foram perdendo em esquecimento tanto nos discos como na Drive da Filmesdamente. A minha tarefa neste projeto, seria buscar todas as fontes desses ficheiros e colocar tudo na Drive como backup, enquanto ia organizando os nomes das pastas consoante as cenas, escrevendo num documento à parte as novas diretorias e quem estava em cena no plano. Criei também um projeto novo no Davinci Resolve, associado a uma nova base de dados, onde aí teria que organizar todo o filme, organizando as pastas por cenas e por planos, não para trabalhar neles, mas para quem for a editar mais tarde já ter uma base por onde construir o filme. Com o projeto aberto e os planos no *software*, captei *frames* importantes de cada cena e guardei-os numa pasta externa, nomeando-os consoante os nomes das personagens, por ordem do supervisor deste projeto.

### **3.7 B-Roll Equipamento - Produção e pós-produção**

Este projeto que me foi encarregue, procurava criar no máximo três teasers de cerca de trinta segundos com o material disponível na Filmesdamente. Em suma, estes teasers serviriam de trailer ou resumo daquilo que poderão encontrar no site do aluguer. Como inicialmente não estava familiarizado com o conceito de B-Roll, procurei diversos canais que se especializavam neste estilo de filmagem. Clipes rápidos e extremamente dinâmicos que geralmente globalizam todo o contexto do vídeo e o comprimem num projeto de 30 a 60 segundos. Com esta

investigação acabei por encontrar diversos canais proficientes em áreas completamente diferentes do mundo audiovisual.

Com esta fase de investigação terminada, estávamos prontos para escrever um guião que detalhasse os passos a dar no vídeo, fraturando o teaser em segmentos que explorariam o equipamento destacado a uma função. Portanto, seria necessário captar equipamento de som, de luz e vídeo. Para som teria que ser enquadrado os gravadores de som, microfones e lapelas; para luz teríamos que captar os focos de LED e de tungstênio; e para o vídeo, as objetivas e as câmaras. Para cada equipamento, foi procurado um B-Roll específico a esse tipo de material, de forma a ter uma ideia precisa daquilo que estaríamos prestes a realizar quando passássemos para a fase de produção. Com esta pesquisa, foi adquirida mais bases e referências até para projetos futuros. Finalizado o guião e na hora de montar o cenário, decidimos fugir do ambiente de fotografia de produto e procurar um aspeto mais rústico e visualmente atrativo.

Enquanto o meu colega estava fora em rodagens, fiz questão de preparar tudo sozinho para filmar uns pequenos testes, de modo a ver como é que a luz poderia ser colocada, com fins a obter o melhor resultado. Apesar do equipamento ser escuro, um fundo negro com uma base de madeira funcionaria extremamente bem, desde que a *backlight* incidisse devidamente a traseira, criando um contorno interessante no equipamento.

Quando iniciado o projeto, a posição das luzes acabou por não alterar muito. Mesmo as técnicas que tínhamos retirado dos vídeos no Youtube acabaram por ser adaptadas e reutilizadas. Por exemplo, uma das técnicas mais utilizadas nos B-Rolls, parte não do movimento da câmara, mas da ação no enquadramento, sendo ideal para cortes de semelhança. Incorporando movimentos no equipamento, permitiria mais opções de corte e dinamismo no vídeo. Posto isto, o nosso trabalho dependeria da seguinte questão “*como aplicar movimento a material frágil?*”, não queríamos simplesmente rodopiar uma objetiva num tampo de madeira, portanto este movimento tinha que ser controlado e depois manipulado em pós-produção, portanto apliquei um pedaço de cartão fino por trás do material, de modo a não aparecer em cena e cuidadosamente deslizava o cartão pelo tampo de madeira, dando a ilusão que o equipamento rodopiava sozinho. Quando mais pesado e menos prático de colocar um pedaço de cartão, procurei fixar certos eixos do equipamento com fio de pesca atados a um braço num C-Stand. Assim, elevando o tripé, era possível rodopiar o equipamento sem correr riscos, depois seria só questão de eliminar a linha com máscaras.

À medida que íamos filmando coisas diferentes, íamos procurando novas técnicas, também para os três teasers não terem todos o mesmo formato. Se o *teaser* fosse composto por luzes, então

este teria um estilo completamente diferente, que maximizasse o ambiente destes focos. Para o efeito, aproveitamos a máquina de fumo para trazer mistério às luzes e deixamos o equipamento tratar do resto.

A edição, contudo, é que variou severamente do guião, não seguindo exatamente a ordem de o que tinha sido escrito, tendo sido procurado outro ambiente no resultado final. Acabaram por ter sido feitos 3 teasers para o diferente equipamento e um vídeo que englobasse as 3 áreas, sendo este mais comprido que os restantes, mas todos eles terminariam com o que é conhecido como o *hero shot*, que, neste caso, sumariza o vídeo por completo, sendo geralmente o melhor plano do projeto. Neste caso, seria um plano geral com o equipamento todo que tinha se juntado todo no mesmo espaço.



**Imagem no. 4** → Setup B-Roll. Fonte: Elaboração própria.

## 3.8 CGTP

### 3.8.1 Iluminação

Para este projeto, realizado por Francisco Relvas, o cliente pretendia a simulação de cenários já criados para um vídeo publicitário destinado ao Pingo Doce. Este vídeo era composto por sete mesas de jantar, cheias de adereços de mesa, talheres e cerâmica, onde todos os pratos estavam repletos de comida. A ideia do vídeo seria criar a mesma dinâmica, enquanto só uma das mesas teria comida; as outras teriam pratos e talheres limpos.

Para o efeito, eu e os meus colegas procurámos analisar os *frames* de referência que nos tinham sido dados e a partir daí, procuramos o posicionamento de cada objeto na mesa e as sombras que eles incidiam, pois aí conseguiríamos detetar todas as fontes de luz e a sua intensidade. Sabendo essa informação e depois de termos o set montado, era questão de preparar os diferentes focos de luz e interagir com o cenário e os pontos focais em busca do resultado ideal.

Para acrescentar à dificuldade, muitas vezes surgiam elementos estranhos ao plano, por exemplo sombras provenientes de objetos fora do enquadramento: uma persiana, ventoinha, pano, etc., a nossa função nesses casos seria arranjar maneira de testar diferentes materiais que fossem capazes de atingir o mesmo resultado. Podia não ser o mesmo tipo de material, pois essa informação não nos era dada, mas seria ideal a sombra ser o mais parecido possível. Terminada uma mesa, seria apontada: a posição da mesa, a posição das luzes, a sua altura, temperatura e intensidade, filtros usados, bandeiras, quantos tripés, altura da câmara e as suas definições. A posição da câmara era irrelevante, visto que esta só alterava o eixo “z”, estando fixa numa viga de metal segurada por dois C-stands opostos um ao outro, portanto, era utilizado uma objetiva fixa, pois esta não teria que ser alterada, e o ângulo seria sempre apontado para baixo.<sup>14</sup>

Com tamanha preparação, o dia de rodagens correu com extrema eficiência, tendo adiantado 2 horas do prazo previsto, apesar de ter envolvido diversos atores e uma equipa relativamente grande. A função mantinha-se a mesma, terminada uma mesa, mudar de cenário e preparar a cena.

O vídeo poderá ser encontrado em: <http://www.cgtp.pt/accao-e-luta-geral/15295-video-o-natal-dos-trabalhadores-das-empresas-da-grande-distribicao>

### 3.8.2 Colorização

Com a edição terminada, a *timeline* foi-me entregue para tratar da colorização do vídeo para estar pronta até ao final do dia, sendo que a cor teria que ser semelhante ao vídeo de referência que nos tinha sido apresentado inicialmente. Em suma, para obter um resultado eficiente e apelativo neste período de tempo, teria que ajustar os níveis de luz, o contraste e terminaria com um ajuste de cor, aumentando a saturação em certos objetos para os destacar do resto do enquadramento. No entanto, acabei por perseguir um caminho mais complicado, criando máscaras e seleção de cor para praticamente tudo; criando camadas e camadas para que estas não entrassem em conflito uma com a outra. Com tempo, este método seria excelente para obter um resultado interessante, mas rapidamente me vim a aperceber no grave erro que tinha cometido em busca de perfeccionismo. Neste sistema de camadas, analisei o plano e determinei o que é que estava por cima de o quê e assim, separarei todos esses níveis nas suas respetivas *nodes*. Por exemplo, na primeira camada estariam os ajustes gerais, na seguinte a mesa, depois os pratos e nos consequentes, os braços das pessoas. Deste modo, qualquer ajuste cometido a

---

<sup>14</sup> Ver imagem no. 6. Página 41

uma camada, não teria qualquer impacto na seguinte, dando mais liberdade à manipulação. No entanto, esta técnica exige que as máscaras e as seleções sejam mais precisas, para não haver derrame de cor.

O facto de ter adotado este método, parte da necessidade de querer experimentar *workflows* diferentes, enquanto procurava um que me satisfizesse e, tendo em conta que ainda não sabia como trabalhar com este tipo de *nodes*, determinei que seria uma excelente oportunidade para me ajustar. Ajuste que fez com que me atrasasse cerca de 1h30. Felizmente, o cliente ficou bastante agradado com o resultado final.



**Imagem no. 5** → Mesa iluminada.  
Fonte: Elaboração própria



**Imagem no. 6** → Câmara vertical.  
Fonte: Elaboração própria

### 3.9 FRUUT - Assistente de Imagem

Devido ao Covid-19, a FRUUT procurava um vídeo que transmitisse a sensação de proximidade em pleno confinamento, inaugurando uma caixa com sacos de snacks da FRUUT e uma pequena carta escrita por quem a tinha enviado. Procuravam uma mulher de terceira idade com um ar carismático, portanto sugeri um familiar, que acabaram por aceitar, também pela urgência de procura por uma atriz. Com isto, parte do meu tempo foi passado a realizar testes de filmagem com a senhora em questão e a enviar os ficheiros ao supervisor do projeto para eles confirmarem a sua presença nas rodagens. Após tudo em ordem, realizei também alguns testes de figurino, procurando cores que entrassem em melhor sintonia com a paleta de cores que a FRUUT costuma usar, o vermelho. Ou seja, cores vibrantes, que se destacassem do vermelho da caixa que teria que segurar no vídeo. Optamos por uma blusa amarela, que também ia ao encontro da mensagem calorosa que esta campanha publicitária pretendia alcançar.

Tudo foi filmado numa tarde em Laúndos, Póvoa do Varzim, com relativa simplicidade e eficácia. Duas cenas, uma na sala de estar e outra no exterior. A cena interior capitalizava a luz solar com a utilização de um *bounce* 1x1m, enquanto era também utilizado um foque de 1000W

da “Desisti” para simular luz solar, utilizando o cortinado como um difusor prático. 2 F&V’s serviam de *fill lights* não só à personagem como ao *background* e uma máquina de fumo acrescentava pormenor aos feixes de luz que entravam pela sala a dentro. A minha função, para além de montar este equipamento todo, era também de certificar que as luzes batiam no sítio correto. Na cena exterior, foi apenas aproveitada a intensidade da luz solar, sendo antes atravessada por um difusor e depois rebatida num refletor para clarear as sombras da personagem.

O vídeo acabou por ser transmitido nas redes sociais da FRUUT conforme a campanha “Não estás só”, atingindo as 70.000 visualizações.

O vídeo poderá ser encontrado em: <https://www.instagram.com/p/CIA1T4HqAWq/>

### **3.10 Bagos D’Ouro**

#### **3.10.1 Assistente de Imagem**

A Associação Bagos D’Ouro procura trazer o mesmo nível de ensino a todas as crianças que conseguir alcançar, especialmente aquelas que residem nas terras espalhadas pelo Douro, que geralmente fazem da sua vida a agricultura a que tanto se acostumam, escolhendo (ou mesmo não tendo opção possível) o mundo do trabalho à vida na escola, muito por falta de possibilidades económicas. Esta associação procura a inclusão e a promoção da escolaridade para todos os jovens e crianças.

As rodagens decorreriam em São João da Pesqueira, necessitando de dois dias para estar tudo completo, filmando planos de drone pelo rio Douro acima, da escola local, planos de pormenor das crianças a brincar no interior e exterior da escola e entrevistas com alguns alunos e membros da equipa da Bagos D’Ouro.

Apesar das condições climatéricas não terem sido as mais favoráveis, com chuva e céu nublado, foi procurada luz natural, colocando os entrevistados em posições perto das janelas conforme discutido com o cliente, apesar de sugestão contrária da equipa filmográfica. Sendo assim, foram apenas colocadas dois F&V à frente dos entrevistados, visto que a luz provinha de um difusor natural das nuvens e rebatia nas costas dos sujeitos, dando o contorno necessário. Também tratei da colocação dos microfones de lapela, de modo a que estes não fossem perceptíveis no enquadramento

### 3.10.2 Operador de Câmara

Mais tarde, foi necessária a gravação de uma entrevista a uma das fundadoras da Bagos D'Ouro e à captação de planos extra de um dos jovens a quem a Associação ajudou a fornecer uma educação.

Para a entrevista filmada no Palácio da Bolsa no Porto, foi apenas necessária a minha ida e a do Roberto Santos, o produtor da Filmesdamente, que me incumbe de ser eu o responsável de todas as filmagens do presente dia e da posição das luzes. Instantaneamente senti uma enorme responsabilidade em mãos e apesar de ser apenas necessária a colocação da câmara no tripé com um ângulo interessante e umas luzes de frente e de lado para dar contorno e destaque à pessoa, estava determinado a fazer as coisas como deve ser. O que não foi o caso... De facto, o ângulo estava correto e o fundo interessante, mas o balanceamento estava demasiado puxado para os quentes e uma das luzes estava de tal modo intensa, que criava uma sombra desnecessária na face. Contudo, também eram erros facilmente corrigidos em pós-produção, mas foi uma lição que não esqueci, refletindo-se nas próximas filmagens.

Para a captação de planos extra, dirigi-me à Escola Profissional Agrícola Conde de São Bento em Santo Tirso, espaço de estudo de um jovem da Associação. Apenas foram dois estagiários a estas rodagens, comigo inclusive, sendo que o Roberto me nomeou chefe do projeto, tendo que comunicar com o cliente durante este dia e decidir os planos à base dos meus arredores e das funções do jovem. Para isso, cheguei ao local mais cedo, de modo a dar uma primeira volta ao espaço para o reconhecer melhor e para formular planos na minha cabeça. Sendo que já tinha dedicado alguns dias à edição do vídeo, já reconhecia o que lhe faltava ou o que podia acrescentar para fortalecer alguma sequência. Depois, foi seguida uma ordem de planos que o Roberto me tinha sugerido para fazer onde seguiria o método de ensino do jovem e passaria pelas fases todas da sua atividade diária. Foi então dada uma segunda volta à escola, pondo em prática a formulação de ideias da primeira ronda e outra novamente no final, apenas para filmar planos de pormenor que nos tivessem escapado. Observei-me a realizar os mesmos maneirismos de filmagem que tinha observado desde o início do estágio, reparando nos resultados interessantes que conseguem dar uma imagem; e a manipular as definições da máquina, de modo a obter outros tipos de resultados.

### 3.10.3 Edição

Como este vídeo envolve uma iniciativa positiva e esperançosa, lidando com crianças de todos os tipos e feitios, acabei por selecionar uma música que transmitisse todas essas emoções de poder e alegria, onde quem a ouvisse poderia sonhar e sentir as possibilidades do que também pode alcançar. Para este efeito, escolhi clipes que poderiam transmitir o mesmo nível de emoções, variando entre planos de drone que captam a beleza da costa do Douro e das vinhas que se estendem pelo rio acima, a planos de São João da Pesqueira, observando o ambiente urbano em liberdade, com as crianças a brincar dentro e fora das paredes da escola. De seguida, começariam as entrevistas, sendo ilustradas por mais planos do Douro e das suas paisagens, enquanto os motes enviados pelo cliente flutuavam com o formato de texto no ecrã. Para dar contexto ao vídeo, ouve-se a ocasional voz *off* dos entrevistados, falando pausadamente pelos planos longos do vídeo. Pequenas aplicações de *sfx* (efeitos sonoros) também ajudariam muito, salpicando sons de aves e crianças a brincar aqui e acolá para trazer outra dimensão e vida ao vídeo.

Contudo, as conversas entre o cliente e a Filmesdamente atrasaram severamente por motivos desconhecidos. Apenas nos tinha sido dito que um regresso a São João da Pesqueira era iminente, portanto esperava a adição de mais planos em breve, mas essas gravações nunca chegaram a acontecer, portanto, enquanto esperava, focava-me na cor do mesmo.

Decidi abandonar o *workflow* da criação das máscaras, adotado no vídeo da CGTP, concentrando-me em vez na forma de onda da luminosidade e cor dos clipes e nos níveis que ela apresentava. Tinha encontrado um método de trabalho que me agradava. De repente tinha aplicado uma correção básica ao vídeo todo, poupando imenso trabalho caso tivesse corrigido diretamente um clipe de cada vez com máscaras. No entanto, a seguir, vinha a parte mais complicada - encontrar alguma forma de equalizar todos os clipes uns com os outros e isto seria uma tarefa complicada devido às condições climatéricas, visto que em nenhuma situação, o clima era igual ou mesmo o posicionamento do sol. De repente, um plano cinzento tinha que se tornar em algo verdejante e solarengo e este plano teria que ser igual ao anterior e vice-versa.

Para o plano mal equilibrado da fundadora entrevistada da Bagos D'Ouro, o balanceamento de brancos foi facilmente resolvido, mas a sombra na cara foi mais complicada, ficando perceptível mesmo puxando as sombras até as igualar com os meios-tons. De resto, foi só questão de a remover do fundo, destacando-a do resto da sala e corrigir os tons de pele, dando um look interessante correspondente ao ambiente do vídeo e à sua mensagem.

### 3.11 Diário da República Eletrónico

#### 3.11.1 Primeiro Assistente de Câmara

Este projeto visa promover o site do DRE, Diário da República Eletrónico, e da informação constante que é transmitida diariamente, com o objetivo de acentuar na rápida partilha de informação quanto ao Covid-19.

Seria tudo filmado no exterior, representando um grupo de três jovens a sair do seu espaço de estudo. Para um efeito visualmente apelativo, foram utilizados focos de luz potentes, os Rayzr 7, com alguma distância para não incidir com demasiada força nos atores. Visto que o céu estava nublado, havia uma difusão natural por todo o corpo deles, portanto mesmo as luzes apenas existiam para dar contorno aos seus corpos.

O movimento da ação exigiria bastante circulação por parte da equipa também, tendo que se deslocar o operador de câmara, o assistente de câmara, o captador de som e ocasionalmente o realizador. Para contrariar este caos todo, acabei por montar um equipamento novo que transmitiria a imagem para dois tablets. Um para o realizador e o outro para mim, pois assim, também seria possível montar um *wireless follow focus* e fazer o foco à distância.

O vídeo pode ser encontrado em: <https://www.youtube.com/watch?v=fTxhq9XJCwA>

#### 3.11.2 Assistente de Imagem

Este cenário serviria o mesmo propósito que o outro vídeo, trabalhando em vez no interior e com uma suposta família. Estando num ambiente fechado, seria possível manipular a luz num espaço mais controlado. Neste projeto trabalhei diretamente com um *Gaffer* e com ele acabei por reconhecer o potencial do posicionamento de certas luzes e a apreciar ainda mais a importância de luzes práticas no cenário. De resto, assisti no que a Direção de Arte precisasse e trocava de objetivas sempre que o Diretor de Fotografia pedisse

O vídeo pode ser encontrado aqui: <https://www.youtube.com/watch?v=urOUxWuaWuc>



**Imagem no. 7** → Setup DRE. Fonte: Elaboração própria

### 3.12 Likefilm

A Likefilm é uma vertente da Filmesdamente focada apenas em projetos institucionais, visto que o objetivo da empresa é focar-se mais em publicidade e na produção de curtas e longas metragens, portanto, de modo a promover esta nova variante e o site que estava a ser criado para este efeito, todos os projetos feitos desde o momento da abertura da Filmesdamente foram dados aos estagiários, para que fosse criado um Reel dinâmico e apelativo.

Todos os trabalhos foram divididos em sete categorias: *healthcare*, institucional, industrial, turismo, publicidade, *motion graphics* e vinhos. Cada estagiário ficou encarregado de criar um *reel* de cerca de 2 minutos para dois projetos e o em falta ficaria pendente, sendo que escolhi o industrial e o *healthcare*.

Inicialmente, fizemos uma revisão global a todos os projetos já feitos desde 2009, estivessem estes projetos na Google Drive ou perdidos em discos na dispensa da empresa. Sempre que encontrássemos um ficheiro correspondente ao nosso tema, inseríamos o nome do projeto num documento partilhado pelos estagiários. Assim também seria possível termos uma noção de que projetos poderiam aparecer repetidos e em quantas categorias. O *healthcare* acabou por ficar com 30 projetos e o industrial com 21.

Com o *reel* industrial, procurei uma música poderosa e rítmica, semelhante ao movimento das engrenagens que procurava nos projetos, inspirando inovação, a mão de obra humana e o esforço exigido para obter os resultados. O único problema destes clipes eram as suas datas, sendo que com a sua idade, já não inspiravam tanta qualidade como na altura que foram realizados, portanto muitas cenas tiveram que ser cortadas.

O *reel* de *healthcare* foi mais complicado, pois aqui era pretendido a incorporação de algumas vozes de médicos e enfermeiros entrevistados pelos projetos todos. Tanto conteúdo levou a uma espiral de material em demasia, não entendendo bem o que poderia ser interessante ou não. Outro problema era encontrar material que correspondesse minimamente a outras cenas, de modo a haver continuidade nos cortes, mas as discrepâncias eram tantas que cada montagem trazia mais confusão do que o tema do vídeo, o de alegria e esperança.

O projeto num geral acabou por ficar em pausa, sendo que apenas o de publicidade foi lançado nas redes sociais. Este projeto também terá sempre continuação, sabendo que cada novo projeto encontraria sempre espaço no *reel* montado previamente.

### **3.13 Câmara Municipal da Maia**

#### **3.13.1 Apresentação 1519 - Assistente de Imagem**

A Câmara Municipal da Maia pretendia promover o lançamento do disco da sua orquestra sinfônica com um movimento de promoção da cultura. Este projeto era apoiado pelo compositor da orquestra, pelo vereador da cultura e pelo presidente da Câmara da Maia, portanto viajei com Vítor Santos aos locais combinados pelo cliente e ajudei a preparar a câmara e as luzes em todos os cenários.

O primeiro cenário foi dentro da casa do compositor, trabalhando com um *setup* de luz simples. 2 F&V's, um a incidir para as suas costas e outro para a sua frente. O áudio tinha-o montado de forma a que fosse diretamente para a entrada mini XLR da Blackmagic 4K, não havendo necessidade de uma captação extrema de som, usando apenas microfones lapela wireless. O mesmo se aplicou no segundo cenário, um museu amplo na Maia. Havia uma grande reverberação no áudio, mas o cliente insistiu em se filmar naquele local e foi-me aconselhado a não insistir muito na situação e dar razão ao cliente independentemente do resultado. Finalmente o exterior, onde foi apenas utilizada uma fonte de luz. O resto foi aproveitado da luz natural do dia.

O vídeo completo poderá ser encontrado em:

<https://www.facebook.com/municipiomaia/posts/4198322340197157>

### 3.13.2 ZMORK para a Maia - Operador de Câmara

Para celebrar a inauguração da nova estátua de Robert Schad no centro da Maia, foi requerido à Filmesdamente que captasse todo o processo, desde a construção da estrutura de metal até à sua instalação, entrevistando todos aqueles que mais fizeram parte nesta nova fatia de cultura a ser introduzida à cidade.

Só fazendo parte das rodagens da instalação, apenas peguei na Sony FS7 e vagueei pela obra a captar os planos que achava relevantes. O mais importante era captar o lado laboral da obra, mas com o cuidado de não enquadrar os rostos dos trabalhadores. Manter o elemento humano sem mostrar a sua identidade, portanto, na fase inicial da obra, apenas gravei a construção da base.

A partir do momento em que a peça chegou e todos os profissionais começaram a agilizar-se no local da obra, tive que coordenar com o Vítor Santos, que estava a gravar com o *kit* da Blackmagic 4K, para não correr o risco de gravar o mesmo acontecimento duas vezes. Pode ser importante ter vários ângulos da mesma coisa, mas num espaço com tanta dimensão onde ocorrem várias coisas simultaneamente, é mais seguro dividir as tarefas e não correr o risco de perder algo importante. Enquanto uma câmara estava destinada a planos de pormenor, a outra estaria a planos gerais. Assim era possível formular uma ideia de o que já tinha sido filmado e não cair na redundância.

Para terminar, foi realizada a entrevista ao artista e ao presidente da câmara da Maia onde o mesmo *setup* foi aplicado. Duas câmaras, uma geral de frente para o entrevistado e uma lateral para planos de corte. Para a iluminação seriam duas luzes em frente e um RGB atrás a dar um realce ao background.

### 3.13.3 ZMORK para a Maia - Photoshop

Para o vídeo, foi também solicitada a transformação de umas imagens 2D para 3D, criando um efeito de paralaxe à medida que se aproxima da imagem. Visto que já estava habituado a trabalhar com o Adobe Photoshop, o processo seria simples, mas trabalhoso. Na teoria, para obter este resultado, será preciso isolar os elementos do *foreground* em camadas diferentes e limpar o fundo como se não tivesse qualquer dos elementos recortados, pois se a imagem base continuasse com os elementos, poderia haver uma distorção no efeito. Quanto mais elementos no *foreground*, mais trabalhoso seria o exercício, até ao ponto de impossibilidade, contudo, quando era esse o caso, tinha que ser mais seletivo no que era recortado. Após obter um

resultado satisfatório, passava o ficheiro .psd (extensão do Photoshop) para o Adobe After Effects e criava um cenário 3D. Posto isto, era apenas necessário recolocar e redimensionar as camadas no eixo consoante o desejado e animar o movimento da câmara.

Visto que não deixavam de ser imagens 2D, procurei trazer mais alguma vida aos clipes utilizando pequenos VFX e recortando e isolando os membros das pessoas nas imagens, pois assim conseguiria animar uma ação muito pequena, de modo a que parecesse natural. Depois, dependendo da ação, aplicava uma camada de fumo ou de faíscas.

O vídeo completo poderá ser encontrado aqui:

<https://www.facebook.com/municipiomaia/posts/4426746470688075>



**Imagem no. 8** → Instalação escultura.  
Fonte: Elaboração própria



**Imagem no. 9** → Setup entrevista.  
Fonte: Elaboração própria

### 3.14 B-BRAUN

#### 3.14.1 Assistente de Imagem

A B-BRAUN pretendia um vídeo idêntico ao que a Filmesdamente tinha filmado há uns anos atrás, que exibia as divisões e instalações de clínicas de hemodiálise, juntamente com os aparelhos e outras tecnologias envolvidas em todo o tratamento. Com as renovações nos centros de hemodiálise, foi solicitada a atualização dos conteúdos do vídeo, seguindo apenas uma ligeira linha narrativa escrita pelo cliente. Da mesma forma que um paciente chega à clínica, espera pela sua entrada, faz o tratamento, pesa-se e sai, o vídeo teria que seguir precisamente estes passos, mostrando algumas coisas extra que o cliente se lembrasse no momento. A ideia seria captar as inovações nas instalações e no upgrade feito ao equipamento médico e à nova

tecnologia que este trazia, portanto era extremamente vital que o plano enquadrasse a geometria do edifício e da arquitetura e os profissionais a trabalhar com as máquinas, tendo o cuidado de preservar a privacidade dos pacientes. Apesar de ter sido filmado em vários locais: Viseu, Guimarães e Santo Tirso, o contexto era o mesmo, tal como o resultado final do vídeo. A minha função como assistente trataria dos pormenores que o operador não pudesse na altura, especialmente tratar da câmara enquanto trocava ideias com os clientes ou a segurar luz para destacar alguma parte mais importante.

Ocasionalmente, quando os clientes não se encontravam na mesma divisão, trocavam-se ideias, entre mim e o operador, olhando para o plano e imaginando como é que os clientes gostariam de o ter, o que ajudou a criar uma visão mais crítica e objetiva. Tendo estado mais familiarizado com o projeto, naturalmente, foi-me pedida a edição de uma das clínicas, mas devido a uma agenda de trabalho já muito preenchida tive que passar o projeto a um dos meus colegas, novos no estágio e fiquei apenas a supervisionar a sua edição.

### **3.14.2 Photoshop**

Este projeto implicava também a criação de panoramas 360° de cada divisão para futuramente se criar uma viagem virtual interativa compatível com realidade virtual. Para o efeito, uma câmara foi posicionada no centro de cada sala e depois foram capturadas imagens que englobassem a sala toda. A minha função seria pegar nesses ficheiros e importá-los para o Adobe Photoshop, de modo a iniciar a transformação das imagens individuais num só panorama. O Photoshop, felizmente, possui uma ferramenta que analisa o conteúdo de todas as fotografias por elementos semelhantes entre elas e mescla as imagens todas no panorama. No entanto, este processo também cria alguns erros na junção das imagens e isto pede pela correção física de cada falha, o que poderá ser bastante demorado.

### **3.15 Mercadona - Assistente de Drone**

Mensalmente, a Filmesdamente teria que se deslocar para filmar alguns cliques que o cliente pretendesse, onde tudo seria gravado e fotografado com o drone. Com isto, aprendi a manusear o equipamento, a prepará-lo para qualquer ocasião e também a pilotá-lo, tendo também efetuado algumas viagens com o aparelho.

### 3.16 Pedro Nogueira

#### 3.16.1 Operador de Câmara

Este projeto de relativamente grande dimensão apenas levou três membros para realizar, mesmo que estivesse a ser tratado como uma curta-metragem grande. Tecnicamente, só seria necessário gravar uma performance teatral com três câmaras fixas no Estaleiro Teatral de Aveiro, duas de lado e uma central, de modo a haver sempre uma máquina a capturar devidamente a cena e dois microfones ligados a uma câmara, colocados estrategicamente em redor do palco para obter o melhor áudio possível. Cada membro da equipa ficou encarregue de trabalhar com uma das câmaras e de seguir a cena o melhor que conseguisse. Surgiu apenas um erro que criou um lapso de áudio, que teria que ser corrigido em pós-produção.

Para as luzes, como era um palco, foi tirado proveito dos focos já lá presentes, tendo sido apenas colocadas luzes RGB de lado para dar um aspeto mais cinematográfico por haver tantas transições de cor dependendo da posição no palco.

Para este projeto assumem-se dois clientes, o realizador da peça e o realizador do vídeo da peça, pois depois da peça terminada foi montado outro cenário, com figurinos diferentes e um *setup* de iluminação alternativo, sendo também um espaço mais confinado para os atores. Aqui apenas seriam gravadas certas cenas da peça geral, maximizando o uso da *Dolly Track*, que aprendi no momento como a montar e operar com ela, apesar de depois só ter ficado responsável pelas luzes e do seu posicionamento.

#### 3.16.2 Edição *Multicam*

Para a edição, acabei por colocar em prática um conceito que tinha trabalhado na Escola das Artes, a edição em *multicam*. Todas as câmaras captaram som a partir do seu microfone interno, facilitando na sincronização a partir do áudio. Posto isto, o DaVinci Resolve, tal como o Adobe Premiere, oferece uma ferramenta onde todas as faixas correspondentes a um ângulo diferente, encontram-se divididas na mesma janela e numa só faixa. Neste caso, com três câmaras, a janela era dividida em quatro quadrados, com cada um correspondendo a uma faixa e o 4º à faixa de áudio onde cada faixa prosseguiria ao mesmo tempo, assim, para fazer um corte para outro ângulo, este seria mais eficaz ao carregar simplesmente no quadrado correspondente ao plano desejado. Por padrão, também é possível premir as teclas “1”, “2” e “3” para cortar automaticamente para o ângulo desejado. Uma edição mais limpa e organizada. Assim, poderia seguir os trinta minutos da peça e ir cortando seguidamente, sem ter que pausar o vídeo e depois,

numa segunda vista, faria os ajustes necessários ou trocava de ângulo consoante as preferências do cliente. Procurei trazer algum dinamismo, aproveitando os movimentos dos atores para trocar de plano, mas com cuidado. Mesmo que sejam sequências de ação muito fixas na mesma posição, por vezes era mais importante deixar uma cena respirar do que trocá-la pelo propósito de trocar.

Para o som, a única solução seria utilizar o áudio de outra câmara e aplicar uma masterização no clipe de modo a se parecer o máximo possível com o captado pelo microfone externo. Resultado que procuraria obter com a adição de *Equalizers*, *Multiband Compressors*, *Noise Reduction* e a manipulação dos níveis.<sup>15</sup>



**Imagem no. 10** → Setup Segundo Cenário. Fonte: Elaboração própria



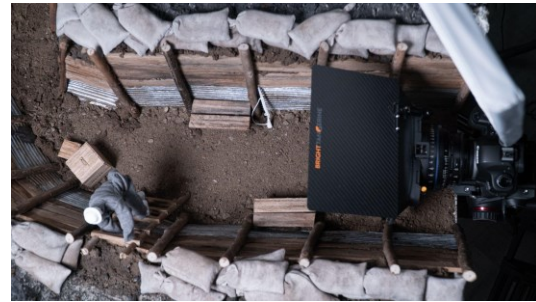
**Imagem no. 11** → *Dolly-track*. Fonte: Elaboração própria

### 3.17 O Quarto Homem - Pré-Produção

Para esta curta-metragem em *stop-motion* de Vítor Santos, foi apenas necessário a fotografia de alguns ângulos do cenário teste que tinha sido montado, de forma a enviar as mesmas fotografias para concursos com fim a obter algum financiamento para a resolução do projeto. Com isto, acabei por aprender e ter alguma noção do processo todo seguido para obter apoios e na competição que existe para o mesmo efeito.

---

<sup>15</sup> Efeitos sonoros.



**Imagem no. 12 e 13** → *Mock-up* cenário

Fonte: Elaboração própria

### 3.18 GO PORTO

Este projeto visava a promover a inovação no Porto e as obras todas que decorriam pela cidade a crescerem e a reconstruírem a cidade, abrangendo dezenas de obras por construir, em construção ou finalizadas, seguindo uma narrativa de renascimento da Invicta. Isto seria importante para a edição.

A maior parte das obras seria filmada em drone, captando a dimensão da construção e de todos aqueles envolvidos nela, mas ao mesmo tempo estaria eu a filmar planos no chão dos pormenores, sendo mais direto no processo todo incorporado na restauração, com o cuidado de não filmar as caras de todos os profissionais presentes. Seria um processo demorado, necessitando de deslocação constante de local para local, aproveitando o máximo de luz natural, visto que em nenhuma circunstância seria necessário o uso de luzes da empresa, mesmo por questão de praticidade. Eram locais perigosos, onde era vital o uso de equipamento protetor, tal como o resto dos trabalhadores presentes.

Para efeitos estéticos, seria tudo filmado a 60fps, pois não só acrescentava à estabilização da filmagem como traria benefícios nas transições quando chegasse o momento da edição.

A dimensão deste projeto traria vários obstáculos durante a duração de produção, fossem estes as grandes alterações climáticas, as discrepâncias no estado da obra ou as limitações das gravações, por exemplo o fator humano.

Para a edição, o importante seria seguir o guião enviado pelo cliente aplicando a mesma teoria na seleção de planos que tem sido aplicada em todos os projetos. Começando com planos de drone para enquadrar a obra e a sua dimensão e seguindo um fio condutor da obra dentro do fio condutor do vídeo geral. A ideia do cliente seria seguir um dia no Porto, onde o visualizador

seria levado numa viagem pelas ruas restauradas de uma obra a outra, contudo, face aos planos gravados, a narrativa parecia redundante, sendo tudo mais do mesmo, depois seria a questão do comprimento do vídeo. Tendo dezenas de obras no mesmo projeto e pretendendo-se o foque em algumas renovações, era praticamente impossível comprimir tudo no tempo desejado do cliente, cerca de 2 '30", chegando a um total de 6' 30" na versão inicial. Seria necessário o sacrifício de informação em alguns locais, privilegiando outros, o que aumentaria o desequilíbrio geral do projeto. Teriam que ser necessárias outras gravações.

Ao todo, acabaríamos por sair oito vezes da Filmesdamente para certas regravações, com o objetivo de alterar pormenores no vídeo que ajudasse a dar um fim. Fossem estas gravações com o propósito de filmar novamente uma obra devido a grandes mudanças, pedindo para que todos os planos anteriores fossem removidos, com o propósito de trazer outra dinâmica, voltando à sensação de movimento pelas ruas restauradas do Porto, utilizando o gimbal<sup>16</sup> para filmar a partir do carro, enquanto se explorava a cidade do Porto ou mesmo com o propósito de gravar planos de chão de locais que nos tinham sido pedidos a gravação única de drone, para trazer mais elemento humano quando previamente não poderia ser esse o caso.

Cada localização necessitaria também de um grafismo que informasse o visualizador o espaço que estava a ver no momento. Para obter um efeito interessante de rastreamento de movimento, procurei alguns tutoriais que explicassem como obter esse resultado, encontrando maneiras no Davinci Resolve e no Adobe After Effects, acabando por optar usar o After Effects por questões de peso do projeto no Davinci Resolve. Cada vez que se ia filmar era mais informação dentro do software e com a colorização, seria praticamente impossível trabalhar. Usar o After Effects, permite mais opções de manipulação e se fossem precisas mais que uma pessoa para trabalhar num grafismo, seria possível criar mais que uma composição de trabalho, o que foi o caso, com o propósito de apressar entregas ao cliente.

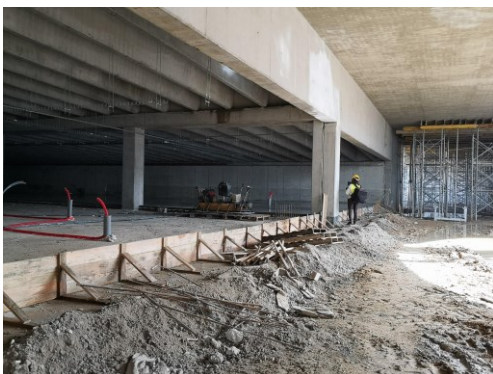
Fui introduzido ao conceito de *hyperlapse*, com o objetivo de criar algumas para utilizar na edição, um método muito demorado que consiste num grande número de fotografias em várias posições, seguindo uma linha, enquadrando sempre o centro da imagem no mesmo objeto. Acabamos por realizar uns testes com um resultado bem interessante, mas ultimamente, a técnica saía demasiado do resto do contexto do vídeo e acabou por ser abandonada após o segundo dia.

---

<sup>16</sup> Equipamento estabilizador

Este projeto também acabou por ser a primeira oportunidade para ir filmar uma localização sozinho, indo antes no mesmo dia com um estagiário novo para me ajudar nas filmagens, mas após a sua saída, acabei por visitar um último sítio que necessitava da luz noturna antes de me ir embora e apesar de ser algo simples, senti o peso da responsabilidade depositada em mim e procurei aperfeiçoar a minha técnica e o meu conhecimento da máquina que utilizava, a Blackmagic Pocket Cinema Camera 4K.

Antes de terminar o estágio, acabei por aplicar uma correção de cor ao vídeo todo, também para corrigir principalmente as discrepâncias climáticas. Pesquisei a possível utilização da técnica de substituição de céu, mas como não o pude fazer, acabei por me basear ao que tinha. Trabalhei a própria cor para se igualar ao resto do vídeo, aplicando a utilização das formas de onda para estabelecer uma correção primária e passando de seguida para a utilização de janelas para obter um controlo mais preciso sobre os elementos que pretendia destacar ou alterar. O processo mais trabalhoso vinha sempre que eram inseridos novos planos, sendo necessário a correção dos planos novos e, com isso, o ajuste dos restantes planos do vídeo. Com a duração deste projeto e com a tamanha quantidade de tutoriais que observei para reconhecer melhor a cor de um plano, ajudou-me a perceber como estudar as ondas de luz e cor dos ficheiros e como as trabalhar para atingir o melhor resultado. Deixou-me entusiasmado pelas novas aquisições do Davinci Resolve com a versão mais recente do *software*, facilitando o que me demorava mais tempo a fazer no passado.



**Imagem no. 14** → Obra gravada.  
Fonte: Elaboração própria



**Imagem no. 15** → Drone utilizado  
Fonte: Elaboração própria

### 3.19 SIEMENS - Edição

Todos os projetos desenvolvidos para este cliente foram internos, sendo pensados pela empresa para a empresa. Trabalhei apenas na edição destes vídeos, onde os guiões eram para ser seguidos precisamente como o cliente pretendia e onde as alterações seriam todas registadas no

feedback. Para mais precisão de feedback, todos os vídeos na fase offline eram enviados com *timecode*, assim era dada a possibilidade ao cliente de identificar precisamente o que fosse preciso trabalhar mais. Só em situações de inserção de planos de corte é que o editor poderia colocar como achasse melhor, de modo a ilustrar o que seria, por exemplo, um profissional a conversar durante vários minutos. Não havia espaço de manobra criativo, as aberturas e os fechados dos vídeos eram todos feitos da mesma forma, haviam grafismos para quaisquer ocasiões e mesmo as legendas também tinham uma forma específica de aparecerem. No entanto, era sempre necessário haver uma mudança ou outra para enquadrar os novos textos, funções ou locais, dependendo do que o cliente pretendesse, sendo que para este propósito aprofundei o meu conhecimento na janela de Fusion no Davinci Resolve.

Para um vídeo em específico, que pedia um palco virtual com elementos 3D a aparecer e a desaparecer ao lado do locutor, aprendi a trabalhar com Adobe Dimensions, mencionado no início deste relatório, onde foi necessário aplicar uns números em 3D que simulassem a luz do cenário enviado pelo cliente.

Viajei duas vezes a Lisboa para filmar a construção das novas instalações de um hospital, focando-me em filmar o espaço em construção e a amplitude das novas áreas, para mais tarde, quando a obra estiver pronta, ser possível documentar as alterações feitas por eles. Usando sempre o Gimbal, um equipamento de estabilização, para permitir cortes com movimentos suaves e dinâmicos, mudando de divisão para divisão.



**Imagem no. 16** → Setup *chroma-key*

Fonte: Elaboração própria

### **3.20 DECO - Voz Off**

Para este projeto, que visava promover a inauguração de um site novo, o cliente procurava também uma voz off que acompanhasse o vídeo. Esta seria mais uma vez que usaria a minha voz como base para um projeto a ser editado pelos meus clientes, mas desta vez questioneei se

seria possível a utilização da minha voz para o resultado final. Para o efeito, o Roberto ajudou-me a gravar um take com a voz devidamente colocada para ser enviada uma versão mais final, dando-me dicas sobre a minha postura, ataque e velocidade ao ler o guião. Depois de aprovado, foi apenas necessária uma nova gravação da voz, que acabaria por ser o resultado final.

O vídeo poderá ser encontrado em: <https://www.youtube.com/watch?v=DIMILZZiwYw>

#### **4. Considerações Finais e Perspetivas de Trabalho Futuro**

Todo o meu percurso na Filmesdamente foi inesperado. Deparei-me constantemente com novos desafios e exigências. No entanto, consigo facilmente afirmar que todo o estágio superou as minhas expectativas e terminei-o com mais conhecimento que aquele que esperava obter num contexto de estágio curricular.

Observando todo o meu trabalho durante estes 6 meses constato que este conduziu a um grande crescimento pessoal e profissional: pessoal, visto que me ajudou a ganhar mais respeito pela indústria audiovisual e dos seus profissionais, agora que tive a oportunidade de experienciar o mesmo que os outros nesta área; e profissional, onde consegui criar outro lado crítico em mim, que julga constantemente o meu trabalho à procura de algo para melhorar, voltando sempre ao início de cada projeto com o intuito de refletir sobre o que foi feito e o que poderia ser feito, guardando estes pensamentos e referências para outros projetos.

Ter passado por estas experiências na Filmesdamente despertou em mim outro nível de conforto e apreciação por esta área e por tudo aquilo que oferece e, felizmente, tive a oportunidade de trabalhar um pouco em todas essas áreas. Recolhi informação vital sobre o bom funcionamento de uma equipa durante a pré-produção, produção e pós-produção, hierarquias e a importância de nos excedermos na função que desempenhamos e permitir aos restantes que façam o mesmo nas suas áreas. Um projeto, também como uma equipa, funciona se todos estiverem a par de o que cada um é capaz e haver respeito pelos talentos de cada um, deixando, contudo, espaço para absorver uma crítica construtiva de outras fontes, de modo a obter outra perspetiva que nos tenha escapado, em algum ponto, durante o trabalho. Por causa da pandemia, trabalhando com equipas reduzidas, fui obrigado a lidar com diferentes áreas e em todas elas notei o quão importantes são as sugestões de outros e como poderão impactar negativamente ou positivamente no trabalho. De qualquer modo, qualquer opinião é construtiva e começo a perceber quando as aceitar, ou não, também porque é vital que uma pessoa defenda o porquê de ter executado uma função em vez de alterar tudo quando lhe for dito.

O ambiente na Filmesdamente também promoveu a descoberta de novas técnicas e tipos de trabalho, sendo encorajada a nossa própria investigação para mais tarde podermos aplicar as nossas descobertas nos nossos projetos. Isto permitiu a que desenvolvesse uma reação de resolução de problemas mais eficaz, devido à biblioteca visual que possuía provocada por essa mesma investigação. Agora, ao olhar para um cenário, assumo automaticamente como idealizar um *setup* onde estou inserido, aproveitando o máximo de luz possível, obtendo o melhor resultado que consiga. Com tanta saída para tantos projetos diferentes, é-me possível precaver

que tipo de material será necessário levar para as rodagens e antecipar quaisquer necessidades que possam ocorrer.

Enquanto, no início, eu mal sabia operar com a maioria do equipamento para além daquele existente na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa; mal sabia trabalhar noutros *softwares* para além daqueles a que estava habituado; e mal sabia estar presente no terreno com uma equipa profissional; neste momento, admito que superei esses obstáculos e que me tornei capaz de reconhecer as necessidades de diversos projetos antes de os iniciar. Principalmente, na edição de vídeo, tornei-me mais capaz de olhar para a colagem dos planos e do enquadramento de cada cena de uma forma mais direta e objetiva, percebendo quando deixar uma cena respirar ou não.

No entanto, sinto que estarei constantemente a aprender numa indústria que está em constante desenvolvimento e, ao contrário do início do estágio, estarei ativamente à procura dessas mudanças e de novas tendências para eu próprio testar e inovar no meu trabalho futuro. Se na altura do início do meu estágio eu gostava de trabalhar na indústria audiovisual, a Filmesdamente provou-me o quanto mais eu tenho para apreciar, imaginar e criar, entusiasmando-me a continuar a minha carreira.

No final do estágio, a Filmesdamente deixou-me com diversas críticas construtivas e com a oferta da continuação do meu trabalho na empresa, o que aceitei de bom grado. Jurei a mim mesmo e aos meus superiores o meu compromisso com a minha constante melhoria e a oferta de outra mentalidade aos projetos a que estão habituados, assegurando-me como um profissional de confiança e independente em quem podem contar e que procurará constantemente maneiras de aperfeiçoar a sua técnica.

## 5. Bibliografia

- Brooker, D. (2002). Essential CG Lighting Techniques (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780080505886>
- Dmytryk, E. (2018). On Film Editing: An Introduction to the Art of Film Construction (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429506086>
- Lemos, V. (2009). “Formatos narrativos audiovisuais para a Web - a relevância da segmentação” caso de estudo: projeto “Carne p’ra Canhão”, Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte, Aveiro, Portugal, 2009.

## 6. Webgrafia

- Chris Hau. (2019, outubro 15). *Quickly make a CINEMATIC HYPERLAPSE* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=p-KDX7xwdOQ>
- Gaffer & Gear. (2020, dezembro 17). *Gaffer & Gear 122 – Avenger C-Stands* [Vídeo] Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=S\\_I-DSvWb8g](https://www.youtube.com/watch?v=S_I-DSvWb8g)
- Jack Cole. (2020, janeiro 9). *Learn EVERYTHING about After Effects | TUTORIAL* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=sbnh8-T2wn4>
- Peter Lindgren. (2019, novembro 4). *A CINEMATIC POKER B ROLL | Behind the Scenes* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=K4P3DI6cqxo>
- Peter McKinnon. (2018, novembro 29). *How to 3D Track TEXT ANYWHERE in your videos (After Effects Video Tutorial)* [Vídeo]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=m5\\_QznjzAlk](https://www.youtube.com/watch?v=m5_QznjzAlk)
- Sony | Camera Channel. (2015, setembro 11). *PXW-FS7 Official Tutorial Video #1 “Initial Camera Setup” | Sony Professional* [Vídeo]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=h\\_GBCykaSmE](https://www.youtube.com/watch?v=h_GBCykaSmE)
- Wandering DP. (2020, dezembro 30). *The Ligh Balance – Cinematography Breakdown* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=3SQOFhgVm78>
- Waqas Qazi (2020, julho 21). *Color Grading Made EASY | DaVinci Resolve 16 Turorial* [Vídeo]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=Uc4Oa\\_R5sE8](https://www.youtube.com/watch?v=Uc4Oa_R5sE8)