



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

ESTÁGIO CURRICULAR NA FILMESDAMENTE:
AS POSSIBILIDADES E DESAFIOS PARA
FUTUROS REALIZADORES E PRODUTORES

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

Ana Carolina Martins Simões Nakamura

Porto, Julho 2023



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

ESTÁGIO CURRICULAR NA FILMESDAMENTE:
AS POSSIBILIDADES E DESAFIOS PARA
FUTUROS REALIZADORES E PRODUTORES

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

Ana Carolina Martins Simões Nakamura

Trabalho efetuado sob a orientação de

Jaime Neves

Porto, Julho 2023

Agradecimentos

Em primeiro lugar, gostaria de expressar o meu profundo agradecimento aos meus pais por me apoiarem incondicionalmente ao longo do meu percurso académico, por proporcionarem uma educação culta sobre o mundo e por nunca me negarem nada.

Seguidamente, desejo expressar a minha gratidão ao meu namorado pelo apoio académico durante este mestrado, assim como pelas influências vitais que impactuaram de forma significativa na minha vida pessoal e profissional.

Agradeço também ao meu coordenador, Professor Jaime Neves, pela sua disponibilidade, paciência e boa disposição que me acompanhou ao longo do estágio.

Não posso deixar de agradecer à Escola das Artes da Universidade Católica e a todos os meus professores, cujo ensino contribuiu para a evolução do meu pensamento crítico e filosófico, e que me ajudaram a amadurecer como pessoa.

Por fim, gostaria de expressar a minha sincera gratidão à produtora Filmesdamente e aos seus contribuidores por me terem acolhido de braços abertos e por me terem proporcionado uma aprendizagem fundamental na área de multimédia.

Resumo

O presente relatório tem como objetivo apresentar o desenvolvimento do estágio, na produtora Filmesdamente, na área de produção e pós-produção, no âmbito da unidade curricular Estágio Curricular, da Universidade Católica do Porto, Escola das Artes, do 2º ano do Mestrado em Cinema.

O estágio teve a duração de seis meses, a tempo inteiro, tendo sido iniciado a 21 de novembro de 2022 terminando a 21 de maio de 2023. No decorrer do estágio, a aluna dedicou-se à área de produção, no departamento de imagem como operadora de câmara e na pós-produção, nos departamentos de edição e correção de cor.

O presente relatório está dividido em quatro capítulos: Introdução, onde se realiza a contextualização da empresa, da estagiária e do próprio relatório; Estágio, que apresenta o cronograma de atividades e o início do estágio; Desenvolvimento do Estágio, dividido em áreas de projetos e um capítulo dedicado ao desenvolvimento profissional na correção de cor; e, por fim, Considerações Finais, que consistem numa autorreflexão e em considerações pessoais sobre o desenvolvimento do estágio, incluindo um subcapítulo dedicado às Perspetivas para o Futuro, considerando a experiência do estágio e o mestrado.

Palavras-Chave: Estágio curricular, Produção, Pós-produção, Operador de câmara, Correção de cor, Edição de vídeo, Filmesdamente, Produtora, DaVinci Resolve 18

Abstract

The present report aims to present the development of the internship at Filmesdamente, in the field of production and post-production, within the scope of the curricular unit Curricular Internship, of the Universidade Católica do Porto, Escola das Artes, in the 2nd year of the Master's degree in Cinema.

The internship lasted for six months, full-time, starting on November 21, 2022, and ending on May 21, 2023. During the internship, the student focused in the production area, working as a camera operator in the image department, as well as in post-production, in the editing and colour correction departments.

The present report is divided into four chapters: Introduction, which provides the context of the company, the intern, and the report itself; Internship, which presents the activity schedule and the beginning of the internship; Internship Development, divided into project areas and a chapter dedicated to the professional development in colour correction; and finally, Final Considerations, which consist of self-reflection and personal considerations on the internship development, including a subchapter dedicated to Future Perspectives, considering the internship experience and the master's degree.

Keywords: Curricular Internship, Production, Post-production, Camera Operator, Colour Correction, Video Editing, Filmesdamente, Production Company, DaVinci Resolve 18

ÍNDICE

1	INTRODUÇÃO.....	16
1.1	A EMPRESA.....	16
1.2	A ESTAGIÁRIA.....	17
1.3	OBJETIVOS GERAIS E FUNÇÕES ASSUMIDAS.....	18
1.4	ESTRUTURA DO RELATÓRIO.....	19
2	O ESTÁGIO.....	21
2.1	INÍCIO DO ESTÁGIO.....	21
2.2	CRONOGRAMA DE ATIVIDADES.....	23
3	DESENVOLVIMENTO DO ESTÁGIO.....	25
3.1	PROJETOS.....	25
3.1.1	SINFONIA.....	25
3.1.2	EMPRESA DE MATERIAL MÉDICO.....	28
3.1.3	CRAFT BEER SHOP.....	32
3.1.4	APARELHO AUDITIVO.....	36
3.1.5	UNIVERSIDADE/ INVESTIGAÇÃO FARMACÊUTICA.....	37
3.2	REDES SOCIAIS.....	38
3.2.1	UM DOMINGO.....	40
3.2.2	MOMENTOS.....	40
3.2.3	EMPRESA DE ROUPA.....	40
3.2.4	3X3.....	41
3.2.5	EMPRESA DE GELADOS.....	41
3.2.6	STALKS.....	41
3.2.7	REVERSO.....	41
3.2.8	PLAYDAY.....	42
3.3	CORREÇÃO DE COR / COLOR GRADING.....	42
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
4.1	PERSPETIVAS PARA O FUTURO.....	47

i. Lista de Figuras

<i>Figura 1: Certificado de conclusão de curso da UdeMy em Editing DaVinci Resolve.....</i>	<i>22</i>
<i>Figura 2: Certificado de conclusão de curso da UdeMy em Color Grading.....</i>	<i>22</i>
<i>Figura 3: Catraio Craft Beer vídeo promocional.....</i>	<i>35</i>
<i>Figura 4: Instagram Layout Novo.....</i>	<i>39</i>
<i>Figura 5: Instagram Layout Antigo.....</i>	<i>39</i>
<i>Figura 6: Um Domingo Making-Of (2023).....</i>	<i>45</i>
<i>Figura 7: Blade Runner 2049 (2017).....</i>	<i>46</i>
<i>Figura 8: Long Day's Journey Into Night (2018).....</i>	<i>46</i>

ii. Lista de Tabelas

Tabela 1.....24

iii. Glossário

Auteur – Termo francês utilizado no contexto cinematográfico para se referir a um diretor de cinema que possui uma visão artística e criativa distintiva, exercendo um controle autoral sobre o processo de produção do filme. O conceito de "*auteur*" valoriza a expressão pessoal do diretor e reconhece sua influência na concepção e realização do filme, atribuindo-lhe a autoria da obra.

Aputure Amaran AL F7 – Equipamento de luz LED de alta potência utilizada na produção de vídeos.

Balanço de Branco (WB) – Ajuste realizado na câmara para garantir que as cores sejam reproduzidas corretamente, levando em consideração a temperatura de cor da fonte de iluminação.

Bit Depth – Refere-se ao número de bits utilizados para representar a cor de cada pixel de uma imagem digital.

Blackmagic – Uma empresa de tecnologia especializada em equipamentos de produção de vídeo profissional.

Blackmagic Shoulder Mount Kit – Um acessório que permite montar uma câmara Blackmagic Ursa Mini Pro 4.6K no ombro para facilitar a estabilização durante a filmagem.

Blackmagic Ursa Mini Pro 4.6K – Uma câmara de cinema digital compacta e de alta resolução fabricada pela Blackmagic.

B-roll – Clipes secundários utilizados para complementar o conteúdo principal em produções de filmes e vídeos.

Camadas de ajuste – Recurso que permite aplicar alterações de cor, como correção de cor, ajuste de brilho, contraste e saturação, numa camada separada, sem afetar o vídeo original.

Chroma Subsampling – Método de compressão de vídeo que reduz a quantidade de dados necessários para representar a informação de cor.

Cinema autoral – Estilo de cinema em que o diretor tem total controle criativo sobre a obra, expressando sua visão pessoal e artística.

Cinema experimental – Gênero de cinema que explora novas formas de narrativa, linguagem e técnicas visuais, muitas vezes desafiando as convenções tradicionais de cinema.

Close-up – Técnica cinematográfica que foca um objeto, pessoa ou parte do corpo num enquadramento próximo, destacando detalhes e expressões.

Colour Grader – Pessoa responsável pela correção de cor e *grading* de um projeto audiovisual.

Composição – Arranjo visual dos elementos dentro do quadro da imagem, levando em consideração a organização, o equilíbrio e o enquadramento para transmitir uma mensagem ou contar uma história.

Correção de cor – Ajuste das cores em uma imagem ou vídeo para obter uma aparência equilibrada e consistente.

DaVinci Resolve 18 (DaVinci) – Software de edição e correção de cores desenvolvido pela Blackmagic Design, conhecido por sua flexibilidade e recursos avançados de edição e pós-produção.

Documentário – Gênero cinematográfico que busca retratar a realidade de forma objetiva e informativa, geralmente abordando temas específicos.

Estabilização – O processo de reduzir tremores e movimentos indesejados durante a filmagem para obter imagens mais suaves e estáveis.

Establishing shots – Imagens ou sequências usadas para estabelecer o ambiente ou localização geográfica antes de mergulhar nos detalhes.

Export – Processo de salvar ou gerar um arquivo final de vídeo ou áudio com as configurações desejadas para distribuição ou uso posterior.

FX (Efeitos Sonoros) – Sons criados ou gravados para complementar a experiência audiovisual, adicionando realismo e impacto emocional.

Gaffer – Profissional responsável pela iluminação em produções audiovisuais. O gaffer é encarregue de posicionar e controlar as fontes de luz, bem como ajustar a intensidade, a cor e a qualidade da iluminação para obter os efeitos desejados nas cenas.

Grading – Manipulação criativa das cores para estabelecer um estilo visual, transmitir emoções e criar uma atmosfera específica numa produção visual.

HD – Resolução de pixels numa imagem, 1080 pixels de altura por 1920 pixels por largura.

Mise-en-scène – Termo francês que se refere à composição visual de uma cena, incluindo elementos como cenário, figurino, iluminação, posicionamento dos atores e movimento de câmara, sendo essenciais para criar a atmosfera e transmitir um significado numa produção cinematográfica.

Motion Design (Design de Movimento) – Combinação de gráficos, animação e efeitos visuais para criar uma narrativa visual dinâmica e envolvente em vídeos, apresentações e outras mídias.

Playback – Termo utilizado para se referir à reprodução de um vídeo ou áudio durante o processo de edição, permitindo visualizar o resultado em tempo real.

Pós-produção – A etapa de edição e finalização de um projeto audiovisual, que inclui a edição de vídeo, mixagem de áudio, criação de efeitos visuais, trilha sonora e outros processos de finalização.

Pré-produção – A fase inicial de um projeto audiovisual, que envolve o planejamento, desenvolvimento de roteiro, casting, pesquisa de locais e outras preparações antes do início da produção.

Produção – A fase em que ocorre a filmagem ou gravação das cenas de um projeto audiovisual, com a captura das imagens e áudio necessários para a criação final do produto.

QHD – Resolução de pixels numa imagem, 1440 pixels de altura por 2560 pixels por largura.

Roughcut – Uma versão preliminar de um projeto de vídeo ou filme, geralmente usada para revisão e feedback.

Scopes – Scopes são ferramentas de análise usadas na pós-produção de vídeo para ajustar os níveis de brilho, contraste e cor.

Sensibilidade ISO – Valor que determina a sensibilidade do sensor da câmara à luz. Quanto maior o valor ISO, maior a sensibilidade à luz, mas também maior o ruído na imagem.

Shot – Termo utilizado para se referir a uma única sequência de filmagem, que pode ser composta por vários planos.

Software – Programa de computador utilizado para realizar tarefas específicas, como edição de vídeo, processamento de imagem e outras atividades relacionadas à produção audiovisual.

Sony – Uma empresa de eletrônica conhecida pelos seus produtos audiovisuais, incluindo câmaras, lentes e equipamentos de produção de vídeo.

Sony FE 24-105mm – Uma lente zoom versátil fabricada pela Sony, que oferece uma faixa de distância focal de 24mm a 105mm para diferentes necessidades de fotografia.

Sony FX6 – Uma câmara de cinema digital de alto desempenho fabricada pela Sony, projetada para produções profissionais.

SFX (Efeitos Sonoros) – Sons criados ou gravados para complementar a experiência audiovisual, adicionando realismo e impacto emocional.

Teaser – Uma visualização prévia e impactante de um filme, programa de TV ou conteúdo audiovisual, lançado nas plataformas sociais para gerar antecipação do público.

Timeline – Representação gráfica do fluxo de eventos ou conteúdo audiovisual numa sequência.

UDEMY – Uma plataforma de aprendizagem online que oferece cursos em diversas áreas, incluindo produção audiovisual.

UHD – Resolução de pixels numa imagem, 2160 pixéis de altura por 3840 pixéis por largura.

Vectorscope – Dispositivo de medição que fornecem informações sobre a distribuição e fase das cores de um sinal de vídeo.

VFX (Efeitos Visuais) – Manipulação digital de imagens ou vídeos para criar elementos visuais que são difíceis, perigosos ou impossíveis de serem capturados durante a filmagem.

Wide-shot – Termo utilizado para se referir a uma sequência de filmagem que abrange uma área ampla, mostrando uma visão panorâmica da cena.

1 INTRODUÇÃO

No âmbito da unidade curricular, Estágio, foram abordados os benefícios e desafios que uma estudante, do último ano do mestrado em Cinema, experienciou ao optar pela cadeira de estágio curricular na Escola das Artes da Universidade Católica do Porto. A estudante, teve a oportunidade de realizar o estágio na empresa Filmesdamente, onde participara de diversos projetos focados no vídeo marketing e redes sociais.

Assim, pretendeu-se que a aluna assumisse posições desde a pré-produção até à pós-produção, como edição e operação de câmara, a fim de consolidar o seu conhecimento académico em ambiente profissional. O mestrado em cinema, é, atualmente, um curso focado na parte teórica sobre a estética, a imagem, a sociologia e finalmente a filosofia, com o intuito da formação de críticos, teóricos e artistas de *auteur*. O interesse da aluna, focara na oportunidade de trabalhar em projetos profissionais numa produtora, no decorrer dos seis meses propostos. Na produtora, iria passar por diferentes áreas como editora, operadora de câmara e assistente de realização e produção.

1.1 A EMPRESA

A Filmesdamente é uma empresa de criação de conteúdo multimédia diversificado, que engloba desde produção de curtas-metragens até vídeos institucionais. Com sede no centro do Porto e um escritório em Lisboa, foi fundada em 2010 por Victor Santos e Nuno Rocha, que eram colegas de universidade. Em 2019, Roberto Santos juntou-se à equipe como o terceiro sócio. Cada sócio dedica mais tempo a um departamento, ou seja, no departamento de pré-produção, apesar de todos participarem, destaca-se Roberto Santos como produtor principal encarregue de orçamentos e comunicação com o cliente. Victor Santos tem como principal função de organizar e supervisionar o departamento dos alugueres de equipamento. Por último, o Nuno Rocha responsabiliza-se por maior parte dos projetos que necessitem de um departamento de escrita de argumentos e realização.

Ao longo dos anos, a produtora conquistou reconhecimento pela criação de vídeos institucionais, que são constantemente requisitados pelos seus clientes, tanto a nível nacional quanto internacional. Esta atenção resultou em demandas que muitas vezes exigem que os funcionários estivessem dispostos a

desloquem-se para diferentes locais, tanto dentro como fora do país, seja para filmar ou fazer *scouting* de localizações. No entanto, a maior parte do trabalho é realizada nas instalações da sede.

A sede da empresa possui três pisos. No rés-do-chão, há uma zona de café e uma área com computadores, onde os sócios, funcionários e estagiários, trabalham na pré-produção e pós-produção. No piso de cima, encontra-se a sala de reuniões utilizada para o processo de finalização (*mastering*) dos projetos. No piso inferior, há três áreas distintas: o estúdio para *green screen* e construção de *sets*, a sala de equipamento disponibilizada para alugueres e uma sala de cinema utilizada para pequenas antestreias de filmes. Contudo, nos últimos dois meses do estágio, a produtora expandiu e alterou o último piso, para aumentar a capacidade de produção, com um projeto de criação de mais duas salas de *mastering* e uma sala de reuniões.

Recentemente, a Filmesdamente criou uma segunda empresa chamada Likefilm, com o objetivo de separar e direcionar os seus serviços de produção de vídeos institucionais e publicitários de curtas e longas-metragens. Os cinco colaboradores, excluindo os sócios, trabalham de forma versátil entre essas duas empresas. A separação de departamentos não é restrita, o que resulta em sobreposição de funções que um colaborador assume em certos projetos, dependendo das necessidades. Dois dos colaboradores, são responsáveis pelo aluguer e manutenção do equipamento, enquanto um deles trabalha na área da produção e pós-produção na edição, mais direcionado para a empresa Likefilm. Assim, no departamento de pós-produção, três colaboradores são responsáveis pela edição, correção de cor, SFX e VFX. O departamento de *Motion Design* é liderado por um especialista dessa área, sendo o principal responsável pela animação de vídeos corporativos. Quanto à edição, tanto para a Likefilm quanto para a Filmesdamente, duas colaboradoras desempenham os papéis principais na edição e todo o processo extra adjacente, como correção de cor e VFX, tanto criativa como institucional. Por fim, durante as filmagens, quatro colaboradores assumem essa função, sendo que três são familiarizados com todo o processo envolvente, enquanto um é responsável pelo transporte e montagem de material audiovisual pesado.

1.2 A ESTAGIÁRIA

A escolha da estagiária, por parte da empresa, resultou da entrevista onde demonstrou a sua experiência multifacetada no percurso académico e profissional. Estes, procuravam por um perfil que conjugasse esta habilitação com um forte entusiasmo criativo. No ensino médio a estagiária, optou pelas artes, o que a levou a obter uma licenciatura em *Film and Television* na *University of the Arts London*, em Londres, Inglaterra. Durante esse período, teve a oportunidade de trabalhar em projetos académicos e profissionais, desenvolvendo habilidades em direção, produção, edição, transmissão e gravação de vídeos musicais e curtas-metragens, inclusive recebendo um prêmio académico de melhor curta-metragem da universidade.

Durante a pandemia, a estagiária retorna a Portugal, onde fez um estágio de três meses na produtora *Expand Communication*, onde trabalhou com gravação de som e edição da série "Estação de Serviços", uma produção que explorava a última geração de carros. Após a conclusão do mesmo, fez um curso profissional que envolvia vários *softwares* da *Adobe Cloud* chamado *Motion Design* na FLAG, no Porto. Simultaneamente, teve a oportunidade de participar de um documentário de longa-metragem para a RTP 2, intitulado "Bitola Estreita", produzido pela empresa *byBoom*, onde teve bastante versatilidade nas suas funções.

Finalmente, a estagiária decidiu realizar um mestrado em cinema na Escola das Artes da Universidade Católica do Porto, que lhe proporcionou a capacidade crítica e técnica necessária para chegar à produtora Filmesdamente. Todo o seu percurso e versatilidade, tanto em campo quanto em pós-produção, contribuíram para sua escolha pela empresa.

No seu percurso académico e profissional focou-se em edição, utilizando softwares da Adobe desde o seu primeiro ano de licenciatura, em 2017. Contudo, também se destaca na área de pré-produção como realizadora, produtora ou assistente de produção.

1.3 OBJETIVOS GERAIS E FUNÇÕES ASSUMIDAS

Na proposta apresentada pela Filmesdamente à estagiária, foi oferecida a oportunidade de desempenhar várias funções, dependendo do projeto que assumiria. Isso permitiria a aplicação do conhecimento adquirido em contexto académico num ambiente profissional. Ambas as partes concordaram que o estágio teria duração de seis meses e abordaria práticas profissionais, desde a pré-

produção até a pós-produção. As áreas mencionadas incluíam assistência de realização e produção, operação de câmaras, edição e correção de cor.

Os objetivos pessoais da estagiária eram aprofundar o conhecimento na área de pré-produção, como assistente de produção ou realizador, assim como na edição. Durante o estágio, foi-lhe dada a responsabilidade de assumir o cargo como assistente de câmara, editar, corrigir a cor e operar câmaras, ajudando ocasionalmente o *gaffer* da equipa. Por último, foi transmitido à estagiária que, simultaneamente, o departamento de som da empresa, iria também receber dois estagiários e que nos primeiros dias do referido estágio todos receberiam uma formação nos respetivos departamentos em que iriam trabalhar.

1.4 ESTRUTURA DO RELATÓRIO

O presente relatório irá destacar 13 projetos e subprojectos, divididos em quatro grandes partes: Introdução, Estágio, Desenvolvimento do Estágio e Considerações finais. Na Introdução, foi realçado o enquadramento da estagiária e da empresa, tal como as funções que lhe foram propostas assumir no seu decorrer e os objetivos pessoais da estagiária. Contudo, a mesma não teve a oportunidade de assumir funções na pré-produção, por diversas questões logísticas, pelo que este relatório não se irá focar nesse sentido, mas sim em edição e operação de câmara.

O Estágio, é um capítulo de apresentação do cronograma das atividades, em pormenor, que lá foram exercidos. Adicionalmente, foi feita uma breve sinopse do estágio e uma introdução aos primeiros dias na empresa.

No capítulo do Desenvolvimento do Estágio, foi detalhada a experiência de cada projeto e como cada um contribui para crescimento profissional da estagiária. Este capítulo foi dividido por três grandes partes, Projetos, Redes Sociais e Correção de Cor devido aos aspetos distintos de aprendizagem que ocorreu em cada um deles. No capítulo de Projetos, estão destacados os projetos que mais impactuaram-na no sentido profissional pelos diferentes conteúdos e posições assumidas. O capítulo seguinte, Redes Sociais, houve a necessidade de se segregar do capítulo antecessor pela diferença no tipo de conteúdo da área do marketing digital para redes sociais. Aqui, cada projeto mencionado, foi de curta duração, com o objetivo de corresponder o estatuto da produtora, como uma empresa de elevado nível e exigência, nas respetivas redes sociais como o Youtube e Instagram. Por fim, o último

capítulo, Correção de Cor, englobando todos os projetos pertinentes, isola-se da edição, pelo seu nível complexo de aprendizagem. Aqui, devido à quantidade de informação que a estagiária aprendeu, em termos técnicos e profissionais, não seria possível apenas mencionar em cada projeto, mas sim abordar este tópico num só. Assim foram explorados os novos conhecimentos adquiridos na familiarização com um novo software, DaVinci Resolve 18 e nas competências sociais do *color grader* em contacto direto com cliente ou empresa.

Após a conclusão do Desenvolvimento do Estágio, há uma introspeção sobre a experiência completa do estágio e o crescimento profissional e pessoal da estagiária. Aqui, são verificados os pontos importantes desta experiência, tanto no seu impacto benéfico como possíveis melhoramentos, à qual algumas críticas foram debatidas, em diversos contextos, pessoais, académicos e profissionais. Seguidamente, são exploradas as perspetivas do futuro da estagiária, tendo em conta os seus desejos pessoais e profissionais.

2 O ESTÁGIO

2.1 INÍCIO DO ESTÁGIO

No primeiro dia de estágio, foram apresentados à equipa interna da empresa os três estagiários que iriam trabalhar na produtora no período de 5 a 6 meses. Nesse momento, foram ainda apresentados aos estagiários os produtos finais do portfólio da empresa, incluindo propostas institucionais e artísticas. A empresa demonstrou grande versatilidade na produção de conteúdo, abrangendo desde vídeos promocionais de espaços, eventos, maquinaria, produtos e empresas, até vídeos institucionais para cursos online. Além disso, foram apresentados formatos de curta-metragem ficcional, fazendo parte do conteúdo artístico da produtora. Cada estagiário foi alocado à sua própria secretária, com computadores para futuras edições. O computador tinha capacidades suficientes de processar softwares de edições com brutos de alta resolução como UHD.

No começo do estágio, os estagiários tiveram a oportunidade de manusear diversos materiais de som e imagem para se familiarizarem com eles. Foram ensinadas técnicas de mixagem, tipos de materiais que podem ser combinados e a importância de cuidar deles durante o uso e transporte. Foi destacado o processo de limpeza e verificação do estado dos materiais antes de serem guardados, garantindo seu bom funcionamento e prolongando sua vida útil. Essa experiência esclareceu dúvidas sobre o manuseio adequado dos materiais, contribuindo tanto para a organização do espaço físico como o sistema interno dos alugueres.

Na área de aluguer, todos os materiais são separados por categorias e subcategorias, para que tudo fique devidamente organizado. Por exemplo, na seção de imagem, encontramos os corpos das câmaras, objetivas, adaptadores, filtros, *rigs*, *mattebox*, *gimbals*, tripés, baterias, monitores, transmissor wireless de vídeo e *follow focus*'s. Após se familiarizarem com os materiais, os estagiários receberam a liberdade de explorar e escolher, dentro dos itens disponíveis, aqueles que considerassem pertinentes para o projeto atribuído.

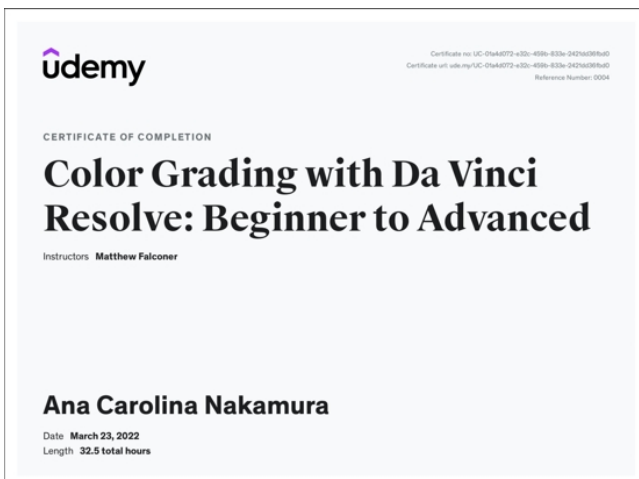
Após a formação do equipamento, foi apresentado o departamento de pós-produção, onde o software de escolha para edição era maioritariamente o DaVinci Resolve 18, pelo que havia uma falta de conhecimento a nível profissional por parte da estagiária. Assim, foi proposto um curso online através da plataforma UDEMY, pago pela empresa, para iniciantes do *software*. Aqui, aprendeu como navegar

com o cursor pela *timeline*, adicionar brutos, criar projetos, exportar e o principal editar. Após o seu término, como se observa pelo certificado na *Figura 1*, foi feito um segundo curso direcionado para correção de cor, com a possibilidade de não só se especializar no DaVinci e em correção de cor, como também aprender algumas técnicas e *standards* da indústria. Estas variaram desde o mais básico como nivelar luminosidade ou cor de diversas maneiras até ao mais complicado como seleção de cor, *tracking* de elementos e redução de ruído visual, à qual foi-lhe atribuído outro certificado, *Figura 2*.

Figura 1: Certificado de conclusão de curso da Udemty em Editing DaVinci Resolve



Figura 2: Certificado de conclusão de curso da Udemty em Color Grading



Durante o período de formação, a estagiária adquiriu competências na organização de projetos de edição por meio do preenchimento de um documento, que foi utilizado no seu primeiro projeto na Empresa de Material Médico. Neste relatório, inclui-se o feedback do cliente, as edições realizadas, o

tipo de música selecionada e uma breve descrição de cada edição dentro do projeto. Neste contexto, aprendeu a criar múltiplas *timelines* para armazenar versões anteriores do projeto, a organizar os ficheiros exportados e as pastas dentro do projeto.

Sempre que são solicitados ajustes na linha temporal, é feita uma duplicação desta e a versão anterior é arquivada numa pasta dedicada, localizada dentro da pasta das *timelines*. A nova versão da linha temporal é guardada com a data do início do dia atual de edição. Esse método permite manter a consistência em todos os projetos, de forma que, caso seja necessário, um funcionário possa consultar o documento para obter o histórico do projeto em caso de dúvidas futuras.

2.2 CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Durante o estágio, foi elaborado um cronograma em formato de tabela, conforme apresentado na Tabela 1. A coluna vertical mais à esquerda, destaca os Projetos nos quais a estagiária participou de maior relevância para seu processo de aprendizagem. Os projetos não incluídos na tabela tiveram pouca duração ou importância, como a exportação de um vídeo ou a realização de pequenos ajustes. Na coluna vertical seguinte, estão descritas as Tarefas desempenhadas em cada projeto. No entanto, em algumas situações, foi necessário executar tarefas adicionais por motivos práticos ou logísticos. Na coluna horizontal estão todos os meses em que a estagiária trabalhou na produtora. Essa coluna serve para indicar, nos quadrados correspondente aos projetos, os meses em que se envolveu. Na grande maioria dos meses, a estagiária trabalhou em vários projetos simultaneamente, encontrando um equilíbrio ao longo da semana entre as prioridades e as tarefas que poderiam ser realizadas com mais tempo disponível.

Tabela 1

		CRONOGRAMA DE ATIVIDADES						
PROJETOS	TAREFAS	Novembro	Dezembro	Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Maio
SINFONIA	MAKING OF							
SIEMENS	EDIÇÃO							
CATRAIO	EDIÇÃO							
AUDYGO	ASSISTENTE DE IMAGEM							
UNIVERSIDADE COIMBRA	OPERADORA DE CÂMARA / EDIÇÃO							
UM DOMINGO	MAKING OF - EDIÇÃO							
MOMENTOS	MAKING OF - EDIÇÃO							
SOLID	MAKING OF - EDIÇÃO							
3X3	MAKING OF - EDIÇÃO							
SOLERO	MAKING OF - EDIÇÃO							
STALKS	REELS INSTAGRAM							
REVERSO	MAKING OF - EDIÇÃO							
PLAYDAY	MAKING OF - EDIÇÃO							

3 DESENVOLVIMENTO DO ESTÁGIO

3.1 PROJETOS

3.1.1 SINFONIA

"Sinfonia" é uma curta-metragem de ficção e drama em que a estagiária participou, assumindo a função de operadora de câmara, responsável pela captura de imagens nos bastidores e pela sua edição destinada às plataformas de redes sociais. No entanto, devido ao prazo estabelecido para o término do estágio, a finalização da edição do documentário sobre os bastidores não pôde ser concluída, impossibilitando a visualização do resultado. Esta experiência revelou-se particularmente interessante, uma vez que a estagiária não tinha experiência prévia no manuseio de câmaras.

Inicialmente, foi-lhe atribuída uma câmara *Blackmagic Ursa Mini Pro 4.6K*, mas devido ao seu peso, juntamente com o kit de suporte para o ombro, o microfone direcional e a objetiva *Sony FE 24-105mm*, utilizados ao longo dos dias das filmagens, que chegavam a durar até dez horas, tornava-se fisicamente exigente para a estagiária, com um peso total de cerca de seis kilos. Dado que não era uma opção prática nem adequada ao serviço, a câmara foi substituída por uma *Sony FX6*, cujo próprio equipamento foi mais leve e fácil de manusear.

Ao longo deste processo, foram adquiridos conhecimentos técnicos essenciais, como o ajuste do balanço de brancos (WB), o valor da sensibilidade da luz (ISO), as objetivas e a estabilização, que se revelaram relevantes durante a fase de edição ao identificar e corrigir erros encontrados. Assim, a estagiária pôde retomar as filmagens e aprimorá-las com base nessa aprendizagem. Por exemplo, quando a estagiária pretendia seguir um sujeito com a câmara, a baixa estabilização interna da mesma impossibilitava o uso desses brutos na edição, pois o software do DaVinci não conseguia estabilizá-las de forma natural. Ao tentar estabilizar o vídeo, o software criava uma oscilação no mesmo, distorcendo-o. Portanto, foi possível aprimorar ao longo deste processo de aprendizagem a filmagem no set com maior eficácia.

A importância da familiarização com o equipamento de indústria, como as câmaras mencionadas, aumentaram a experiência no desenvolvimento de todo o processo envolvido no mesmo, em várias questões técnicas. Ademais, observar a criação de uma curta-metragem pela produtora, tendo a

oportunidade de exercer um poder criativo, dentro dos parâmetros da Filmesdamente, na escolha da narrativa para o *behind the scenes*.

Adicionalmente, nas aulas debatia-se o significado da imagem em certas fotografias e vídeos, dado em diversas cadeiras, contribuíram para o entendimento sobre a importância do enquadramento visual, mesmo num contexto documental para *marketing*, permitindo-lhe criar composições que narrassem uma história num cenário movimentado das filmagens. A ajuda e paciência inicial dos funcionários, providenciaram um ambiente próspero para a aprendizagem da estagiária, como pequenos detalhes técnicos, desde o tipo de baterias que cada equipamento pode usar até ao tipo de formato em que é aconselhável gravar.

Na montagem do *film set*, no estúdio da Filmesdamente, praticou com a câmara a enquadrar, ajustar balanceamento de cor e luminosidade. Aqui, ficou confortável com a objetiva EF 24mm-105mm, pela variedade de planos que tinha à sua disposição, como por exemplo, pequenos ornamentos do set em contraste com os funcionários a movimentarem-se no desfocado da imagem. O objetivo era criar um *teaser* sobre o que estava a ser feito, sendo a vontade do Vítor Santos, responsável pelas redes sociais, de criar uma pequena amostra, e puxar o interesse lentamente dos seguidores do Instagram. Planos como um *close up* de um funcionário a pintar uma parede ou do realizador a falar com o diretor de arte. Esta preparação foi importante para se familiarizar com o material como entender o que pode ou não gravar e quais são os limites de cada pessoa que está a ser gravada, em que não havia limites.

No seu primeiro dia de rodagem, já habituada ao material de captação de imagem pode diminuir o nervosismo e antecipação para o dia. A primeira localização foi no exterior, na ribeira do Porto às nove da manhã. Neste dia, o tempo apresentou-se com nevoeiro e chuva de manhã com previsões de sol à tarde. O principal problema era proteger o equipamento, pois não podia ganhar humidade, o que se transformou numa tarefa inútil pois a objetiva ficava embaciada com facilidade, sendo preciso passar um paninho a cada vinte minutos. Ao gravar, contornava a câmara e as pessoas para que não fosse um distúrbio para os colegas, como tinha uma objetiva com uma capacidade de distância grande foi possível gravar *close up's* das pessoas a trabalharem. O resto do dia correu de igual modo, tinha conservado espaço disponível no cartão de memória para o dia, contudo, acrescentou-se no final do dia, um plano extra, numa localização diferente, suscitando preocupações pela quantidade, quase completa, de espaço ocupado no cartão de memória. Terminou, assim, a memória do cartão a meio do

mesmo plano, não podendo dar continuidade às gravações, contudo, pode fazer alguns planos gerais e pormenores que lhe asseguraram na pós-produção. Este dia foi bastante exaustivo para o físico da estagiária, ficando constantemente de pé, com poucos momentos de descanso pois não sabia exatamente que tipo de vídeo o seu chefe queria. Um colega seu referenciou que seria interessante fazer tipo documentário de quatro minutos, o que implicaria que tivesse de ter bastante conteúdo.

No dia seguinte, já ambientada com o tipo de planos que poderia ter, enfrentou o problema da luminosidade. Devido à importância da escuridão fora do set na filmagem, significava que nos bastidores quase não era possível ver através da câmara. A primeira forma de resolver, que aprendera na universidade, era de subir o valor do ISO e a aumentar a abertura da câmara. As formas seguintes que se lembrou naquele momento estavam relacionadas com a pós-produção.

A próxima gravação decorreu no bairro da Bouça, um bairro contruído pelo arquiteto Siza Vieira¹. Aqui, sentiu falta de uma objetiva de uma distância focal maior devido ao espaço. As gravações da parte da manhã foram numa varanda, ao qual era possível gravar o que estava a acontecer a partir do outro lado do prédio. Assim, só gravou planos *wide* e depois pormenores congestionados pelo espaço. Nesse dia, a colega reparou no balanceamento de cor que estivera desajustado para os tons verdes, algo que corrigiu na próxima altura de filmagens.

O dia mais importante desta gravação requeria coordenação extra pela natureza do plano, que incluía um plano contínuo, de rotação com atores para uma orquestra, uma violinista e um público. Na proposta original sobre a execução do plano, implicava o movimento do público, formado por 50 pessoas, e orquestra, formado por 20 pessoas, de entrar e sair do plano em tempo real. Por motivos práticos, apenas um dos elementos, a orquestra, iria se movimentar e o público seria acrescentado em pós-produção, nos efeitos especiais. Assim, a orquestra foi única que em cada *take* teria de se esconder por detrás da cortina, facilitando o processo. A rotação foi em torno de uma violinista, em que a câmara ARRI Alexa XT Plus captasse o espaço inteiro, obrigando a equipa de filmagem a se esconderem, incluindo a estagiária. Este momento entendeu-se como o principal das gravações, o que levou à estagiária de encontrar uma solução para poder captar estes momentos, sendo que se

¹ Arquiteto português é autor de numerosos projetos nacionais e internacionais, como a Casa do Chá da Boa Nova, Centro Meteorológico da Vila Olímpica de Barcelona e o Plano de Recuperação da Zona 5 de Schliderswijk.

encontrava restrita pelas condições da filmagem. Neste teatro, consegue subir para os pisos superiores e lá ficou para captar o plano.

No processo de edição, encontrou dificuldades, conseguindo superá-las com apoio dos funcionários pela adaptação do software DaVinci, com o qual não estava familiarizada. Surpreendentemente, essa ferramenta revelou-se altamente útil, especialmente na montagem, sendo mais intuitiva e flexível em comparação com o Adobe Premiere Pro. As primeiras fases foram de entender como o sistema interno da produtora funcionava. Existe um servidor comum a todos, NAS (Network Attached Storage), no qual os formatos de organização dos projetos dividiam-se por pastas para cada um, individualmente. Dentro de cada, dividia-se por departamentos como Projeto para a edição, SFX para o som e brutos para câmara, onde todos teriam acesso. Aqui descobriu a forma como criar um projeto através do DaVinci e onde guardar. No processamento de imagem, este software oferece um playback com camadas de ajuste e alterações de cor, de forma mais estável. Além disso, o processo de criação de projetos no DaVinci é notavelmente simplificado e intuitivo, proporcionando uma experiência aprimorada para a estagiária na edição.

No decorrer da montagem a estagiária perde o projeto, no qual foi apagado devido a um erro de processamento da localização do ficheiro. Contudo, com a ajuda da editora aprendeu a recuperar ficheiros apagados da database do projeto, nos Batch Renders. Esta descoberta ajudou-a a compreender como funciona um software de edição a nível técnico profissional, sendo capaz de entender, por exemplo, a página das ferramentas e o que cada parâmetro significava. Apesar de ter sido algo bastante insignificante, foi um momento importante transformando-a de um utilizador comum para um profissional.

3.1.2 EMPRESA DE MATERIAL MÉDICO

A Empresa de Material Médico é uma empresa que se dedica ao setor da saúde, mais especificamente à produção e comercialização de equipamentos de radiologia, tomografia computadorizada (TAC), ressonância magnética, bem como análises sanguíneas. É um cliente habitual da Likefilm, responsável pela produção de vídeos que abrangem instalações dos equipamentos, processos de produção, *feedback* do cliente e eventos relacionados com a mesma. Desta forma, a estagiária teve a oportunidade de vivenciar um ambiente profissional corporativo, diferindo do foco direcionado ao cinema autoral e experimental da universidade. Numa realidade distinta daquela que lhe foi ensinada,

a estagiária pôde mergulhar no mundo profissional do setor de saúde. Durante essa vivência, a estagiária teve a oportunidade de testemunhar a forma como uma produtora se mantém financeiramente, apesar do desejo da mesma em produzir projetos artísticos, compreendendo a importância da remuneração dos funcionários nesse contexto. Durante o estágio, foi possível participar em quatro projetos distintos para esta empresa.

3.1.2.1 Radiologia de Intervenção

O primeiro projeto consistia na captação de médicos radiologistas de intervenção cirúrgica a utilizar o novo equipamento feito pela Empresa de Material Médico. No dia de rodagem, a estagiária acompanhou duas colegas até um hospital para gravar o mesmo. Houve a possibilidade da estagiária filmar a própria intervenção cirúrgica numa câmara fixa, ou seja, num tripé e estática, contudo, devido ao tema sensível que é a operação, não foi capaz de acompanhar. Após a intervenção, foram filmadas duas entrevistas a dois médicos, onde falariam sobre o equipamento que está a ser usado na radiologia de intervenção. Assim, a estagiária compreendeu a necessidade profissional de isolar e abstrair do conteúdo sensíveis mesmo numa situação documental ou jornalística, transformando-se apenas num médium de captação do seu meio envolvente.

3.1.2.2 Evento Fim de Ano

Foi solicitada a tarefa de editar uma série de entrevistas realizadas com a equipe interna do departamento de Recursos Humanos. Foram requeridos oito vídeos distintos, cada um abordando perguntas diferentes. O pedido foi feito na semana anterior ao evento, o que significava que ela teria um prazo reduzido para a conclusão do trabalho. Além disso, essa foi a sua primeira experiência em edição para uma empresa externa, especificamente um vídeo institucional. Nesse projeto, foram necessários vários feedbacks por parte do cliente para a criação dos produtos finais, desejáveis.

3.1.2.3 Instalação no Hospital Privado Leiria

A Empresa de Material Médico instalou um contentor num hospital privado localizado em Leiria. Este hospital foi construído temporariamente com contentores antes da construção do hospital principal, com o objetivo de atrair atividade para o local. A Empresa de Material Médico colaborou na criação desses contentores, onde já estaria, dentro do mesmo, a ressonância magnética instalada. A estagiária teve a responsabilidade de registar a instalação, que envolvia um processo complexo devido à sua fragilidade. Foi solicitado a ela e a um colega que estivessem presentes no local às sete da manhã, pois

era nesse momento que o guindaste chegaria para iniciar a instalação. O guindaste era um veículo de seis toneladas capaz de suportar até trinta toneladas, já que o contentor pesava cerca de quinze toneladas, exigindo, portanto, um equipamento de capacidades elevadas. Nesse processo, estiveram envolvidas cinco empresas diferentes: uma responsável pelo transporte do contentor, outra pelo guindaste, a Empresa de Material Médico, o Hospital privado e a nossa empresa.

Devido a problemas técnicos relacionados a cálculos, ocorreu um contratempo que se estendeu ao longo do dia. O que originalmente deveria ser concluído em duas horas acabou por se transformar em sete horas, exigindo uma drástica mudança de planos. Nesse momento, a estagiária e o colega tiveram de planejar cuidadosamente o pouco espaço disponível no cartão de memória, devido à impossibilidade de fazer backups no local. Após o almoço, foi possível iniciar o processo demorado de instalação do *container*. A instalação do guindaste levava aproximadamente uma hora para ser concluída, seguida de outra hora para a desinstalação. Por motivos logísticos, foi necessário repetir esse processo mais uma vez, totalizando três horas apenas para a instalação do guindaste, na posição final. Nesse contexto, a estagiária e o colega optaram por filmar apenas no final e focar em detalhes relevantes, uma vez que o espaço disponível era limitado e não seria necessário gravar todo o processo. Graças à familiaridade da estagiária com o tipo de vídeo exigido pela empresa, foi possível reduzir significativamente o esforço durante as gravações. Nessa ocasião, o conhecimento prévio desempenhou um papel importante, pois a estagiária conseguia visualizar os cortes da edição enquanto gravava.

3.1.2.4 *Aparelho de análises clínicas e Hospital Privado*

A pedido de uma colega, a estagiária recebeu a proposta de editar um vídeo para a Empresa de Material Médico. O vídeo tratava a eficiência do novo aparelho de análises clínicas, onde se destacavam os resultados precisos através de três entrevistas com especialistas. Aqui, são também incluídas as imagens do material de apoio (*b-roll*) da instalação desse equipamento. A colega já havia feito uma seleção criteriosa das partes essenciais das entrevistas, acelerando esse processo.

Este projeto representou para a estagiária sua primeira experiência em edição corporativa e com objetivos bem definidos. O vídeo deveria ser claro e conciso, focado no feedback de uma Técnica de Análises Clínicas, nas características e experiência do equipamento, com uma duração máxima de dois minutos e meio.

Com base nos parâmetros estabelecidos, a estagiária abriu o projeto, previamente criado pela colega, no seu computador e começou a construir uma narrativa sobre o equipamento utilizando apenas as entrevistas. Ao concluir o primeiro corte preliminar (*rough cut*), apresentou-o à colega, que considerou que a montagem e a escolha da música estavam adequadas. Nesse ponto, a estagiária, com a ajuda da colega, ajustou os tempos do material de apoio e das entrevistas, para que pudesse se dedicar à correção de cor e enviar o *rough cut* para a Empresa de Material Médico.

No entanto, o projeto sofreu algumas alterações, pois a colega sugeriu organizar a narrativa do *b-roll*. Por exemplo, numa imagem, vemos o equipamento já instalado, e em seguida, visualizamos o processo de transporte do equipamento para o local. A estagiária considerou que seria coerente incluir imagens de *b-roll* relacionadas ao tópico mencionado por cada pessoa entrevistada. Se o entrevistado falasse sobre a instalação do equipamento, seriam inseridas imagens do próprio equipamento a ser instalado. Dessa forma, a estagiária duplicou a *timeline* original para que, caso a Empresa de Material Médico desejasse, fossem realizadas alterações a partir do *rough cut* original e não da nova versão que seria criada. Essas mudanças foram significativas e exigiram trabalhar a partir de uma nova *timeline*. Na conclusão desta edição, a estagiária entendeu o que a colega lhe referia, que uma linha de tempo sequencial do material de apoio, aumentava a coerência e lógica ao visualizar o mesmo. Esta sugestão, transformou a visão da estagiária na positiva, pois entendeu a forma como um espectador visualiza e capta informação, conseguindo jogar com este formato de edição para o seu futuro.

3.1.2.5 Grupo Hospitalar de Saúde – Madeira, Funchal

Antes do início do estágio, um vídeo institucional, previamente produzido, sobre um equipamento instalado pela Empresa de Material Médico, aguardava aprovação. O vídeo destacava o aprimoramento do serviço de imagiologia e a redução da dose de radiação em exames radiológicos no hospital privado da Madeira. Após a aprovação, o cliente solicitou a criação de cinco vídeos curtos de um minuto cada, com base nesse vídeo de cinco minutos. Um dos vídeos seria um teaser e os outros seriam pequenos trechos sobre tópicos específicos. O prazo para a entrega era de três dias, e, devido à carga de trabalho, a colega direcionou o projeto para a estagiária. No entanto, surgiram confusões entre a colega e a editora em relação aos conteúdos a serem abordados em cada vídeo, que estavam relacionados com especificidade científicas sobre radiologia. Após realizar pesquisas e analisar o vídeo original mais os brutos das entrevistas, a estagiária foi capaz de compreender o conteúdo e selecionar as partes relevantes para destacar nos vídeos solicitados pela Empresa de Material Médico.

Após concluir os quatro trechos, passou a montar o *teaser*. Embora tenha sido apresentado um exemplo semelhante, o cliente especificou que desejava um estilo diferente. Dado o curto prazo disponível, tentou seguir os parâmetros do vídeo anterior, mas com algumas diferenças, pois a criatividade para um *teaser* corporativo sobre equipamento hospitalar é limitada. Nesse momento, ela percebeu que, às vezes, é necessário considerar todos os fatores e tomar a melhor decisão, apesar de a produtora sempre ensinar que o cliente está correto. Assim, ela decidiu que, naquele momento, a melhor abordagem seria criar uma variação do *teaser* apresentado, levando em consideração o tempo limitado para explorar novas opções criativas do mesmo. Após a entrega, o cliente enviou o seu *feedback* insistindo que o *teaser* deveria se diferenciar mais do seu antecessor. Além disso, no mesmo dia que recebera esse *feedback*, precisou ajudar um colega num projeto diferente, limitando a sua disponibilidade, que a fez com que se recorre ao colega, que havia criado o *teaser* original, para que fizesse o seu. Assim, devido à falta de disponibilidade, conhecimento e prática neste tipo de conteúdo, não foi possível concluir o trabalho por completo.

3.1.3 CRAFT BEER SHOP

Ao longo do mês de fevereiro, a estagiária já se sentia confortável ao utilizar o software de edição e a câmara. Como resultado, foi-lhe proposto a tarefa de realizar uma gravação para promover um evento de aniversário de uma cervejaria, a fim de divulgá-lo na página oficial do Facebook. O evento ocorreu ao longo de cinco dias, iniciando numa quarta-feira, a partir das 19h, com cada dia contando com DJs, barracas de comida e cervejeiros diferentes que promoviam as suas cervejas. Essa cervejaria está localizada no centro da baixa, na rua 5 de Outubro, uma área conhecida pelos bares e restaurantes. Os dias de filmagem foram organizados entre os funcionários da Filmesdamente, de modo que cada um teria um dia diferente, o que levou a estagiária a assumir a gravação na quinta-feira.

Nesse dia, a estagiária utilizou uma câmara FX6 com uma objetiva FE 24-105mm, visando obter maior versatilidade nos planos, como *close-up* e *wide-angle*. Além disso, a estagiária realizou uma pesquisa sobre esta cervejaria e os tipos de conteúdo que já haviam sido produzidos anteriormente para os eventos semelhantes do mesmo. Ela constatou que havia uma falta de diversidade nos planos e um ritmo limitado na edição dos vídeos promocionais relacionados ao evento. Essa pesquisa mostrou-se importante, pois além de compreender as expectativas do cliente, também permitiu que a estagiária melhorasse a qualidade e as expectativas do seu resultado.

No dia da filmagem, a estagiária enfrentou algumas preocupações, como a segurança e as condições de iluminação. A cervejaria em questão, como mencionado anteriormente, está localizada numa rua menos movimentada à noite e de baixa iluminação. O equipamento utilizado para a filmagem tinha um valor estimado entre sete mil e nove mil euros, o que gerou preocupação devido ao ambiente propenso a roubos, vulnerabilizando a posição da estagiária. Essa experiência causou certo desconforto em relação à segurança da estagiária, algo que não foi sentido da mesma forma pelos colaboradores, devido à familiaridade com este tipo de ambiente de trabalho.

Posteriormente, no dia da filmagem, ao chegar ao local, a estagiária percebeu que a iluminação era insuficiente, mesmo com a utilização de uma Aputure Amaran AL F7, uma luz LED portátil e leve com temperatura de cor ajustável de 3200 a 9500 kelvin.

Durante a gravação, foram registados diversos ambientes com o intuito de obter um estilo de edição mais dinâmico. Para alcançar esse ritmo, a estagiária capturou vários momentos, começando pelo ambiente geral de cada espaço. A cervejaria estava dividida por pisos, cada um com uma atmosfera distinta. No piso de entrada ou piso zero, onde as pessoas socializavam sentadas num espaço bem iluminado, servindo cerveja, a estagiária captou os clientes a serem servidos, o líquido a cair nos copos, o ambiente alegre dos funcionários, além dos detalhes como fotografias dos proprietários com várias pessoas, diferentes tipos de cervejas e designs das garrafas, bem como a decoração em geral.

No piso superior, encontrava-se uma área reservada à barraca de comida, que naquele dia apresentava uma seleção de comida mexicana e japonesa com algumas variações. A estagiária aproveitou o período do jantar para registar detalhes da preparação dos pratos, o ambiente da cozinha, a entrega das refeições aos clientes e a sua apreciação da comida. Posteriormente, no próximo andar, havia uma área externa coberta destinada ao serviço de cerveja, com música ao vivo e mesas. Nesse espaço, os clientes desfrutavam de um ambiente de convívio com música e bebidas, no entanto, a iluminação limitava a câmara em determinados ângulos abertos. Aqui, foi realizado um processo semelhante ao do piso zero, com destaque para o trabalho do DJ e algumas pessoas que dançavam.

Ao subir para o último andar, chegava-se a uma área exterior descoberta, onde predominava um ambiente tranquilo e propício ao convívio. Existiam apenas zonas de estar semelhantes a lounges. A

estagiária concentrou-se principalmente na interação e no ambiente desse espaço, que apresentava um agradável jogo de luzes no chão e vasos decorativos.

Após a conclusão da filmagem, à estagiária foi atribuída a responsabilidade da pós-produção. Nesse tipo de projeto, é comum ter uma maior liberdade de escolha, com maior flexibilidade na seleção da música e na edição. As possibilidades eram diversas e, para aprimorar a seleção da edição, um colega já havia escolhido previamente uma música e criado uma pequena sequência, o que influenciou significativamente o estilo escolhido pela estagiária. O supervisor do projeto foi Vítor Santos, sendo que todas as edições finais foram enviadas a ele para obter feedback. Esse processo levou quatro dias para ser concluído.

As principais complicações enfrentadas foram a escolha da música, buscando algo que não fosse repetitivo e que tivessem nuances diferentes ao longo da melodia, bem como o ritmo dos cortes de cada sequência, que às vezes se mostravam excessivamente acelerados. Além disso, havia a restrição de tempo, com a edição final tendo uma duração de três a quatro minutos, sendo bastante tempo para um vídeo promocional. A solução criativa que arranhou foi de incluir duas músicas diferentes, com um estilo de edição livre, com sobreposição de planos e animações dos mesmo utilizando *keyframes*, *Figura 3*.

Após finalizar a edição, foi possível dar início ao processo de correção de cor. Nesse ponto, a estagiária enfrentou algumas dificuldades devido à luminosidade durante a filmagem, como ruídos na imagem e ajustes de balanço de branco (WB). Cada espaço era iluminado de forma diferente, com luzes mais frias ou quentes e outros em que a luminosidade era reduzida. Aqui, foi possível perceber a importância de ser consistente ao ajustar o balanço de cor à noite, pois a diferença de ambientes cria uma leitura que é complicado corrigir na hora da pós-produção.



Figura 3: Craft Beer Shop video promocional

3.1.4 APARELHO AUDITIVO

Este projeto envolvia o aparelho auditivo para um anúncio tipo televenda. Nesse contexto, o cliente já tinha em mente a criação de anúncios mais tradicionais para esse tipo de dispositivo. O conceito produzido envolve um apresentador que descreve as dificuldades do cotidiano de uma pessoa com audição reduzida, além de comparar a experiência antes e depois da utilização do aparelho. Essas situações incluem a dificuldade em ouvir a televisão, o som dos carros a passar, como na passarela e a comunicação com pessoas próximas, como a esposa ou o filho.

Durante o desenvolvimento do projeto, foi atribuída à estagiária a posição de segunda assistente de imagem, o que significava que era responsável por qualquer necessidade relacionada ao material de imagem, em colaboração com o diretor de fotografia e o primeiro assistente. Além disso, foi solicitado que ela registasse fotografias dos bastidores devido à sua experiência anterior nesse tipo de trabalho. As atribuições e posições dos funcionários nos departamentos sofreram mudanças significativas, pois os chefes optaram por atribuir papéis mais importantes aos colaboradores. Assim, dois dos colaboradores assumiram as funções de realizador e diretor de fotografia.

O departamento de imagem utilizou materiais de fácil manuseio, como a câmara Sony FX6, várias objetivas com diferentes distâncias focais, tripé, *gimbal* e *steadycam*. Além disso, o departamento foi responsável pela iluminação, o que tiveram à disposição uma ampla seleção de luzes. As principais foram as Aperture 600D Pro e 1200D Pro com *softbox* e balão, devido à sua potência e controle. Também foram utilizados quatro tubos de Astera Titan para alterações da cor e uma F&V Z400s ULTRASOFT como luz de apoio. Para fins fotográficos, foi utilizada a câmara Sony a6300 em formato QHD, uma vez que era necessário apenas para registros internos.

No dia anterior às filmagens, a equipa foi ao local para preparar o material e o espaço, devido às novas funções atribuídas e questões relacionadas ao cronograma. O local era um apartamento apertado, localizado numa rua movimentada do centro da cidade. Embora o apartamento fosse pequeno, a quantidade de quartos disponíveis contribuiu para uma melhor separação entre os departamentos. O departamento de arte ocupava um quarto diferente do departamento de som e imagem, enquanto a área da comida e o set onde a publicidade seria gravada também ficaram em quartos separados. Assim que chegaram ao local, o departamento de imagem instalou a câmara, o tripé e as duas luzes principais,

além da F&V. Enquanto realizavam os testes de luz e imagem para cada plano, a estagiária organizou e arrumou o espaço de acordo com as necessidades. Essas necessidades foram separadas em categorias, da mesma forma que aprendeu na organização do material de aluguer na produtora. O local para a câmara e as objetivas ficava no mesmo canto da sala, ao lado do material de apoio, enquanto as baterias foram colocadas numa mesa próxima a uma tomada para poderem ser recarregadas. Os materiais de iluminação ficaram noutra canto, separados dos sacos de areia, *c-stands* e extensões. A estagiária aproveitou alguns momentos para fotografar a preparação do set e instalou um monitor com um transmissor wireless num local específico, pois o cliente estaria presente no dia das filmagens.

Após tudo estar preparado, o dia de filmagem no set transcorreu de forma fluída. No entanto, o programa atrasou-se devido à solicitação da cliente de ter um tipo diferente de imagem quando a televisão entra em cena, além de alguns contratempos relacionados ao som e à atriz. No final da tarde, estava programada uma gravação no lado exterior, na qual a estagiária teve de exercer a função de assistente do realizador por motivos práticos, o que impediu que ela continuasse por tirar fotografias da cena. No final, os pequenos contratempos acumularam-se, levando a um atraso no horário previsto. Esse atraso coincidiu com o horário de pico, quando há mais movimento na rua, gerando certa ansiedade devido aos veículos que passavam e as gravações em andamento. Nesse momento, a estagiária compreendeu a importância de um bom planeamento, levando em consideração todos os tipos de problemas possíveis, desde os detalhes do horário de maior movimento na rua até problemas técnicos com a câmara. Nem sempre é possível obter sucesso em todas as áreas, mas o mais importante era concluir as gravações e satisfazer o cliente, sem ultrapassar os limites pessoais de cada pessoa envolvida.

3.1.5 UNIVERSIDADE/ INVESTIGAÇÃO FARMACÊUTICA

No último mês do estágio, em maio, foi atribuído à estagiária um projeto que envolvia acompanhar uma colega até Coimbra para gravar um evento para o projeto de Investigação Farmacêutica e da Universidade. O evento ocorreu num hotel e contou com seis apresentações sobre projetos de pesquisa relacionados a novos biomarcadores na imagem molecular. No dia do evento, o material de câmara estava escasso, pois tudo fora alugado. Nessas condições, a colega teve de usar sua própria câmara, uma Sony A7IV, enquanto a empresa só dispunha de uma Sony FS7, com lentes de distância focal de 24mm a 70mm e outra de 24mm a 105mm. Antes do início das apresentações, a colega pediu à

estagiária que filmasse a entrada dos convidados e um pouco do ambiente externo, utilizando a Sony A7IV num *gimbal* Zhiyun Crane 3S Pro, pois ela própria iria preparar o microfone no local das apresentações. Foi a primeira vez que a estagiária manuseou um *gimbal* num ambiente profissional. No início, ficou evidente a sua falta de prática, o que a pressionou no sucesso de obter enquadramentos adequados, precisando ganhar experiência no controle do *gimbal*, no foco manual, já que a câmara não possui um bom autofoco, além de ajustar ISO e WB, tudo no mesmo momento. Como havia poucos convidados no local, a opção de escolha de planos era limitada, exigindo rapidez e eficiência. No entanto, naquele momento, ela não se lembrara de dedicar-se aos planos externos, percebendo como um erro durante a edição. A outra câmara ficou no tripé, gravando apenas as apresentações numa imagem fixa. Nessa situação, a estagiária já se sentia mais confortável usando o Zhiyun Crane e conseguiu gravar as apresentações de manhã, enquanto à tarde ficava com a FS7.

Na edição, foi-lhe atribuída a tarefa de promover o evento, nesta seção específica. Dois problemas se destacaram durante a edição. O primeiro estava relacionado ao balanço de cores, uma vez que o local gravado já era um pouco escuro utilizando apenas luz natural, o que exigiu várias camadas de ajustes para encontrar um equilíbrio entre as luzes exteriores e a baixa luminosidade interna. Em seguida, havia a falta de *establishing shots*, ou seja, planos que apresentassem e enquadrassem o espectador do ambiente do local, e os planos externos não eram suficientes para criar uma introdução no início. A colega sugeriu então criar uma introdução breve e concisa com momentos ao longo do dia. Embora não fosse o método ideal, pois a repetição do mesmo momento diminui a qualidade do trabalho e seu dinamismo, foi adotado para suprir essa lacuna.

3.2 REDES SOCIAIS

Durante o estágio, o Vítor Santos, em colaboração com uma colega, reestruturou o layout das redes sociais da produtora. Este trabalho renovou a imagem da empresa no Instagram e no Youtube, através da criação de publicações para cada projeto, como a publicação do vídeo final, vídeos dos bastidores e fotografias tiradas durante as filmagens. A *Figura 5* mostra a página do Instagram antes da implementação dos novos padrões da produtora, onde é evidente a falta de organização e coesão visual. Nem todos os projetos tiveram o mesmo conteúdo planejado, além do vídeo final, variando entre si. Para representar cada projeto, utilizou-se um arranjo de quadrados no Instagram, como por exemplo, formando uma fileira de três quadrados, onde cada quadrado contém uma imagem pertencente a um todo maior, *Figura 4*. Dessa forma, destacou-se em relação às páginas de Instagram

convencionais, criando uma seção visual apresentando cada projeto, de forma única refletindo a produtora. Essa atenção aos detalhes foi fundamental para uma empresa de produção de conteúdo audiovisual, visando atrair tanto clientes atuais quanto futuros, demonstrando a seriedade da sua marca. Essa mudança resultou num aumento de 5% no número de seguidores da empresa após dois meses, refletindo a consistência não apenas das publicações, mas também das histórias compartilhadas.

Após o planejamento dessa nova estrutura, faltava executá-la, assim foi dada a responsabilidade da estagiária modificar os vídeos dos bastidores. O objetivo foi diminuir o tempo dos vídeos para um minuto e trinta segundos no máximo e em vertical HD, assim os seguidores poderiam ver em formato de *real*. Este conceito do Instagram, aumentou a probabilidade de os utilizadores subscreverem, podendo aparecer nos relacionados dos *real's* consumidos. Seguidamente, serão apresentados os projetos que a estagiária editou e que tipo projetos teve de manusear, desde brutos em formato VHS até criar um *Making-of* de raiz.

Figura 4: Instagram Layout Novo

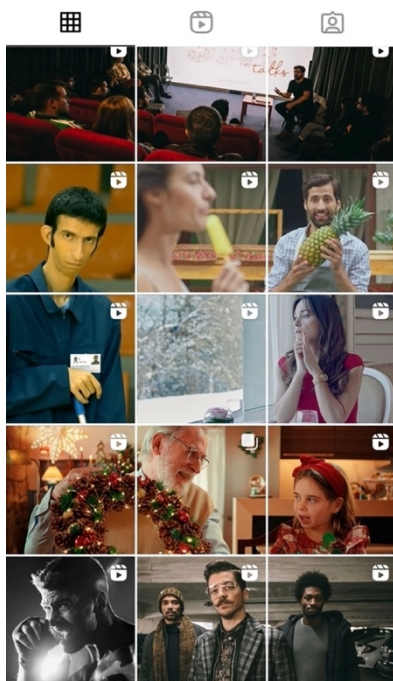
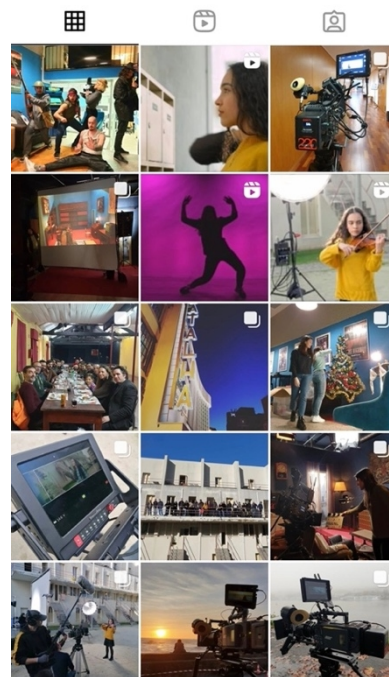


Figura 5: Instagram Layout Antigo



3.2.1 UM DOMINGO

A curta-metragem intitulada "Um Domingo" (Santos, 2021), dirigida por Victor Santos, foi filmada ao longo de um fim de semana e retrata um grupo de amigas que vão a uma discoteca em 1970 para tentar dançar. A data de produção do vídeo ocorreu antes do início do estágio, durante o qual foram realizadas filmagens dos bastidores para acompanhar essa produção. A estagiária utilizou o material bruto original, incluindo fotografias e vídeos, para criar uma edição de entretenimento com cerca de um minuto de duração. Com base na experiência adquirida na edição do vídeo do projeto Craft Beer Shop, escolheu uma música inspirada nos anos 70 para se adequar ao tema do filme. Após a seleção, ela percorreu todas as fotografias de cena e fez uma montagem das escolhidas com uma abordagem artística. Dessa forma, foi possível conciliar momentos de maior diversão com outros de seriedade profissional das filmagens, seguindo o ritmo natural da música que a editora sentia.

3.2.2 MOMENTOS

No seguimento do projeto anterior, intitulado "Momentos Making-of" (2023), foi desenvolvida uma curta-metragem a partir do material original dos bastidores. Esse projeto foi encomendado pela marca LG, que buscava uma história sentimental com um final feliz através das suas televisões para ser apresentada no seu website. Nesse contexto, a estagiária utilizou os brutos no formato VHS e aprendeu a converter o projeto para se adequar ao material de filmagem disponível. Após a adaptação, ela empenhou-se em criar uma edição divertida e envolvente com aproximadamente um minuto de duração.

3.2.3 EMPRESA DE ROUPA

A produtora gravou uma publicidade para a marca de roupa, com base no seu slogan: "Unity is diversity". Nesse projeto, exploraram a união entre diferentes raças por meio da dança. O vídeo original dos bastidores tinha uma duração de quatro minutos, pois incluía entrevistas. O objetivo era ajustá-lo para um minuto, fazendo alterações na música. No entanto, a estagiária só tinha acesso à versão final do vídeo, o que limitou as suas opções de escolha, resultando numa edição semelhante à original.

3.2.4 3X3

A curta-metragem intitulada "3X3" (Rocha, 2009), dirigida por Nuno Rocha, reflete a situação do projeto "Momentos" (Rocha, 2010), no entanto, o material de filmagem estava armazenado em formato VHS. Cada dia de filmagem foi gravado em uma fita de vídeo, resultando em apenas dois arquivos. Isso obrigou a estagiária a utilizar uma ferramenta de separação de vídeos no software. Após os cortes, foi observado que o formato de um dos arquivos era diferente do outro, o que exigiu que ela alterasse o formato das propriedades dos arquivos para que ficassem iguais e conseguir iniciar a edição.

3.2.5 EMPRESA DE GELADOS

O projeto da empresa de gelados consistiu na gravação de um anúncio de televisão em Portugal. Durante a produção, foi realizado um vídeo dos bastidores que incluía entrevistas. Para publicação nas redes sociais, foi necessário remover as entrevistas e reduzir o tempo total para um minuto.

3.2.6 STALKS

O projeto "STALKS" foi desenvolvido pela produtora com o objetivo de entrevistar profissionais da área de multimídia, como animadores, cinematógrafos e artistas de efeitos visuais, para compartilharem as suas experiências. A intenção foi de cativar o público e promover a visualização dessas entrevistas no seu canal do Youtube. Para isso, três vídeos foram adaptados para o formato vertical. A estagiária selecionou um momento de cada entrevista e adicionou um fundo previamente criado para a identidade visual do "STALKS", além de inserir legendas em inglês para alcançar um público mais amplo. A tradução foi realizada de várias maneiras, incluindo o uso de uma ferramenta do software Adobe Premiere Pro para transcrição em inglês. No entanto, mesmo com a precisão apresentada pelo software, foi necessário revisar toda a tradução para garantir um resultado satisfatório.

3.2.7 REVERSO

A edição dos bastidores deste projeto já havia sido concluída, no entanto, o vídeo em si apresentava aspetos informais e de caráter infantil em excesso. Foi solicitado pelo Vítor Santos que esses aspetos fossem reduzidos, uma vez que a marca busca uma abordagem mais séria para fortalecer sua presença.

3.2.8 PLAYDAY

A curta-metragem “Playday” (Santos, 2012), realizada por Vítor Santos, retrata o fascínio de um grupo de crianças pelo futebol, transportando essa paixão para o mundo da fantasia. No entanto, ao analisar o vídeo dos bastidores, verificou-se que este carecia de ritmo dinâmico, o que levou a reedição utilizando parte das gravações originais disponíveis, devido à perda de outras. Para alcançar uma edição mais adequada ao género da curta-metragem, foi necessário separar os takes do vídeo original e adicionar novas sequências. Deste modo, ao contrário do projeto “Reverso” (Santos, Reverso, 2019), o vídeo requereu uma abordagem mais voltada para o público infantil pelo seu estilo de filme.

3.3 CORREÇÃO DE COR / COLOR GRADING

“(...) proposições metafísicas ou mesmo místicas, que *ver* só se pensa e só se experimenta em última instância numa experiência do *tocar*.” (Didi-Huberman, 2010)

Este capítulo tem como objetivo esclarecer em detalhe as dificuldades enfrentadas pela estagiária na correção de cor, bem como a forma como foram resolvidas. A correção de cor foi uma área complexa durante a realização, pois existiram vários passos que teve de dominar, sendo o mais importante o treino do olhar. Quando se trata de treinar a perceção visual de forma minuciosa na correção, não é uma questão de o olho conseguir ver mais cores após algum treino, mas sim de compreender essas cores, que sempre as visualizava. Anteriormente, não conseguia identificar que um preto tinha uma tonalidade azulada ou que a pele estava avermelhada, pois não compreendia o que estava errado, mas tinha a noção de que algo não estava correto. Assim, ao longo deste estágio, foi aperfeiçoando camada por camada até aos pormenores, que serão descritos neste capítulo.

Inicialmente, passou por um treinamento online que a ensinou a se familiarizar e aprofundar seus conhecimentos no software de edição, DaVinci Resolve 18. Este software é conhecido por suas

ferramentas versáteis de edição de cor, o que despertou o interesse da estagiária na época. O curso da Udeemy oferecia conteúdo prático no final de cada módulo, e cada um estava organizado em etapas que detalhavam certos aspectos técnicos. À medida que o curso avançava, as ferramentas eram cada vez mais especificadas. O professor Matthew Falconer abordou um pouco de teoria, como o significado dos *bits* na imagem (*bit-depth*) e o *subsampling* de croma (*Chroma Subsampling*). Adicionalmente, acompanhou o estudo na correção de cor consultando o livro *Color Correction Handbook* (Hurkman, 2014). Todos esses componentes contribuíram para melhorar a compreensão da estagiária sobre a engenharia por trás da captura digital.

O primeiro projeto em que exerceu seu novo conhecimento foi na produção da Sinfonia. No início desse processo, ela notou vários erros durante as filmagens que gravava. Esses problemas resultaram, por exemplo, em contrastes bastante fortes dentro do estúdio, onde locais com maior luminosidade perdiam informações que poderiam ter sido salvas. Além disso, num dos dias de filmagem, a colega percebeu, ao final do dia, que o visor da câmara estava com uma tonalidade esverdeada, afetando a correção de cor para os tons de pele. No entanto, a maior dificuldade foi o balanceamento de cor entre os planos, com momentos em que a cor estava mais quente, com tons laranja, e outros em que estava mais fria, com tons azulados. O colega responsável pela supervisão das edições aproveitou para mostrar como executava esse serviço, utilizando os *scopes*. Os *scopes* são uma subjanela da janela de Cor do DaVinci, que apresenta várias formas de visualização, sendo as mais comuns o *RGB Parade*, o *Waveform* e o *Vectorscope*. Essa ferramenta de análise exibe informações detalhadas sobre os níveis de cor e luminância de cada plano, auxiliando os coloristas e editores a avaliar e corrigir a cor de forma precisa, garantindo consistência visual. Assim, compreendeu que ao observar a técnica de análise do *scope* trazia coerência visual, onde pôde integrar este conhecimento nos projetos seguintes. O próximo problema que encontrou foi o balanceamento da cor da pele de cada indivíduo. Ela descobriu que, durante as gravações, quando o balanceamento de branco não está correto, torna-se bastante complicado recuperar certas informações da pele durante a pós-produção. Um dos casos, referidos anteriormente, foi quando o *tint* estava virado para o verde, e apenas ao observar os brutos ela pôde observar a diferença notável em relação aos brutos dos outros dias. Ao tentar ajustar o balanceamento de cor, outras partes ficavam mais saturadas, então tentou encontrar um equilíbrio entre cada plano. Assim, começou a correção dividindo o trabalho por etapas, sendo a primeira o balanceamento geral de cor e luminância, para só então fazer os ajustes nos detalhes por criar janelas, fazer *picking* de certos tons e alterar *hues* ou os dois em simultâneo.

Ao longo dos diversos projetos na Empresa de Material Médico, em particular o destacado no subcapítulo *Aparelho de análises clínicas e Hospital Privado*, a estagiária desenvolveu uma maior atenção aos detalhes. Ela percebeu naturalmente que, durante uma entrevista, era necessário focar mais a atenção na entrevistada, criando uma janela e aplicando uma vinheta ligeira centrada na pessoa. As cores ficaram mais fáceis de selecionar com a ferramenta de *picking*, o que permitia realçar os olhos ou clarear os dentes quando necessário. Ao seu lado, uma colega especializada e orientada para identificar esses detalhes para ajustá-los, ajudou-a a compreender o que observava e o que poderia ser aprimorado. O nível de exigência dessa colega era de um padrão profissional, o que, por vezes, foi difícil de acompanhar. No entanto, ela enfatizava sempre, que cada pessoa tem uma maior facilidade em captar certos tons naturalmente e, por isso, é importante analisar os *scopes* para evitar erros humanos. “Eu podia supor que a emoção do Operator (...) tinha qualquer relação com o «pequeno orifício» (estonopeia) por onde espreita, limita, enquadra e perspectiva aquilo que pretende «apanhar» (surpreender).” (Barthes, 2021). A máquina, neste caso, é meramente um instrumento de colheita de dados. São os humanos que atribuem sentimentos às mesmas, que veem as cores de forma subjetiva.

A oportunidade de expandir o conhecimento no aspeto artístico surgiu na correção de cor do Craft Beer Shop. A natureza do vídeo era de diversão e lazer, o que abriu portas para o tipo de edição e correção que seriam realizadas. Inicialmente, a correção de cor foi feita de forma objetiva para apresentar para aprovação. O seu supervisor, Victor Santos, solicitou um aumento na luminosidade, pois esta ainda estava baixa. No entanto, a estagiária receava que o aumento da luminosidade resultasse em ruído que não seria possível remover. O supervisor aconselhou-a a aceitar esses erros e aproveitá-los como parte do estilo, explorando até onde o *grading* poderia chegar. Após incorporar essas sugestões, permitiu que o ruído se misturasse com as cores e, nos momentos em que não havia ruído, adicionou uma camada de grão como efeito, o que possibilitou saturar certas cores e contrastes. Neste projeto, ela explorou de forma livre a cor e a sensação que transmitiria ao espectador. Essa etapa de *color grading* permitiu entender a correção de cor não apenas como uma ferramenta, mas também como uma forma de expressão.

O projeto, *Um Domingo Making-Of* (2023)² explorou esse conceito na sua expressão artística, permitindo exaltar sensações por meio das cores presentes nas filmagens originais, conforme pode ser

² <https://youtu.be/gSRcjyrNRKc>

observado na *Figura 6*. Neste projeto, a estagiária inspirou-se na cinematografia de filmes como *Blade Runner 2049* (2017), dirigido por Luke Scott, *Figura 7*, e *Long Day's Journey Into Night* (2018), dirigido por Xi Bi Gan, *Figura 8*. Ao comparar a cinematografia desses filmes, observa-se os contrastes fortes das luzes artificiais para realçar a clima noturno e distópico da noite. Ambos os filmes possuem uma expressão dramática e misteriosa, em que as sombras e os tons frios são destacados, diferenciando-se da curta-metragem que se passa num ambiente feliz e leve. Assim, foram intensificadas as sombras, quase extinguindo as mesmas, a fim de criar uma atmosfera agradável ao espectador, além de alterar o balanceamento de cor para uma tonalidade mais quente como também aumentar mais a sua saturação.

Figura 6: Um Domingo Making-Of (2023)

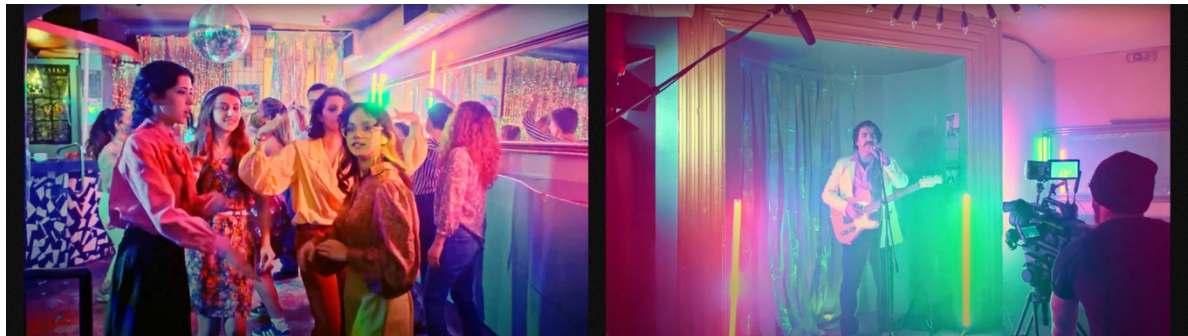


Figura 7: Blade Runner 2049 (2017)

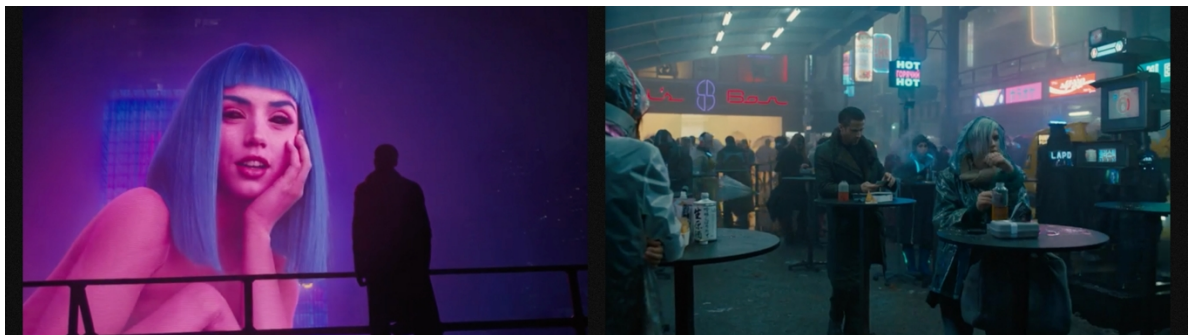


Figura 8: *Long Day's Journey Into Night* (2018)



Segundo Jacques Rancière, o *mise-en-scène* não se baseia na inteligência de quem o olha, mas sim a forma impercetível que o “punctum” (Barthes, 2021) nos fere. “*It affirmed that the greatness of cinema lay not in the metaphysical high-mindedness of its subjects or the visual impact of its plastic effects, but in an imperceptible difference in the ways of putting traditional stories and emotions into images.*” (Rancière, 2014). Foi através da correção de cor, que compreendeu a importância e os efeitos psicológicos que podem influenciar o significado e o estado final de um filme.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Do ponto de vista prático, esta experiência revelou-se extremamente útil para a aprendizagem num ambiente profissional, fornecendo uma base sólida em vários aspetos técnicos que irão impactar futuros projetos, tais como organização de materiais, produção e pós-produção. Ao longo do estágio, foi possível identificar e melhorar várias limitações pessoais, graças ao espaço e apoio fornecidos pelos supervisores e colegas, atingindo um nível profissional. A oportunidade de trabalhar em projetos externos também contribuiu para o crescimento pessoal, abrindo portas para uma variedade de trabalhos que poderão ser realizados.

Durante as filmagens de eventos, percebeu-se que estas podem ser imprevisíveis, exigindo, no mínimo, duas pessoas para capturar todos os momentos importantes. Ao longo desses dias, os colegas enfatizaram a importância de gravar constantemente, até os menores detalhes, uma vez que na fase de edição é impossível prever o que cada cliente planeia ter. Contudo, acompanhar um dia de filmagem pode durar até dez horas, portanto é importante proteger os funcionários contra a fadiga física e mental. Nos primeiros dias de filmagem do projeto Sinfonia, foi notada uma enorme dificuldade em carregar a câmara de vídeo e todos os acessórios, resultando numa pequena tendinite no pulso direito. Ao expressar esse problema, os colegas entenderam e conseguiram encontrar uma solução mais confortável, revelando assim uma limitação física que deve ser levada em consideração para o futuro.

No campo da edição, onde se concentrou mais, especializou-se num software que, inicialmente, era desconhecido, enfrentando dificuldades para compreender o seu funcionamento e acompanhar o ritmo da empresa. Os padrões desta produtora motivaram-na a aprender tudo sobre edição, contando com o apoio dos colegas. Assim, percebeu que a pós-produção é como pintar um quadro a óleo, exigindo a criação de uma base e só depois o acréscimo gradual de detalhes até que se torne um produto final.

4.1 PERSPETIVAS PARA O FUTURO

“(…)Porque é, nas mãos das potências económicas que o dominam, um instrumento de embrutecimento, uma «fábrica de sonhos» (Ilya Ehrenburg), «rio fugaz desbobinando à farta quilómetros de ópio óptico» (Audiberti).” (Martin, 2005)

Ao longo do estágio, a estagiária sentiu-se entusiasmada e grata por aprender essas novas técnicas. No entanto, talvez devido à falta de prática, o ritmo acelerado da produtora, que constantemente produzia

conteúdo, levou-a a níveis elevados de stress interno, aos quais teve de aprender a lidar. Os horários exigentes muitas vezes afastavam-na dos seus interesses pessoais na área do cinema, concentrando-se em vídeos institucionais e promocionais. Os raros momentos em que teve alguma abertura criativa fizeram-na refletir sobre o seu mestrado e como pode explorar academicamente conceitos filosóficos aos quais se sente mais atraída. No livro "Elogio da Sombra" (Tanizaki, 2016), observou a sombra que o autor descreve e que parece desaparecer nesses projetos. “É apenas a magia da sombra; expulsem essa sombra que se forma todos os recantos e o *toko no ma* regressará imediatamente à sua realidade banal de espaço vazio e nu.” (Elogio da Sombra, 2016). Um vazio banal que sente ao produzir conteúdo para as massas, para a população em geral. Na disciplina Temas da Cultura Contemporânea, foram abordados temas relacionados com a arte e a industrialização, a verdade e a produção. O livro sugerido pelo professor Jonathan Crary fala sobre a necessidade de produção constante enquanto se disseca os direitos humanos até o quebrar. “*The scientific quest here is not to find ways of stimulating wakefulness but rather to reduce the body's need for sleep.*” (Crary, 2013). Nesse sentido, compreendeu que a melhor abordagem seria de trabalhar como *freelancer*, para poder gerir os seus projetos no ritmo mais adequado para si. Por fim, este estágio revelou-se útil e necessário para o seu crescimento em vários aspetos da sua vida, como mencionado anteriormente. Assim, a sua busca por projetos na área do cinema, ou mesmo através de outras mídias e formatos, continuam presente nos seus objetivos, tendo dado um passo em frente na sua carreira artística.

iv. Bibliografia

- Barthes, R. (2021). *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70.
- Crary, J. (2013). *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*. London: Verso.
- Didi-Huberman, G. (2010). *O que vemos, o que nos olha (2ª ed.)*. São Paulo: Editora 34.
- Gan, X. B. (Realizador). (2018). *Long Day's Journey Into Night* [Filme].
- Hurkman, A. V. (2014). *Color Correction Handbook Professional Techniques for Video and Cinema, 2nd Edition*. EUA: Peachpit Press.
- Martin, M. (2005). *A Linguagem Cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro.
- Rancière, J. (2014). *The Intervals of Cinema*. London: Verso.
- Rocha, N. (Realizador). (2009). *3X3* [Filme].
- Rocha, N. (Realizador). (2010). *Momentos* [Filme].
- Santos, V. (Realizador). (2012). *Playday* [Filme].
- Santos, V. (Realizador). (2019). *Reverso* [Filme].
- Santos, V. (Realizador). (2021). *Um Domingo* [Filme].
- Tanizaki, J. (2016). *Elogio da Sombra*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.
- Villeneuve, D. (Realizador). (2017). *Blade Runner 2049* [Filme].

v. Obras Citadas

- Barthes, R. (2021). *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70.
- Crary, J. (2013). *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*. London: Verso.
- Didi-Huberman, G. (2010). *O que vemos, o que nos olha (2ª ed.)*. São Paulo: Editora 34.
- Hurkman, A. V. (2014). *Color Correction Handbook Professional Techniques for Video and Cinema, 2nd Edition*. EUA: Peachpit Press.
- Martin, M. (2005). *A Linguagem Cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro.
- Rancière, J. (2014). *The Intervals of Cinema*. London: Verso.
- Tanizaki, J. (2016). *Elogio da Sombra*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.