



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

RELATÓRIO DE ESTÁGIO NO AD HOC STUDIOS

Relatório de Estágio apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

Francisca Vasconcelos Marques Palha de Campos

Porto, outubro de 2019



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

RELATÓRIO DE ESTÁGIO NO AD HOC STUDIOS

Relatório de Estágio apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

Especialização em
Design de Som

Francisca Vasconcelos Marques Palha de Campos

Trabalho efetuado sob a orientação de

José Vasco Carvalho

Porto, outubro de 2019

Agradecimentos

O meu primeiro agradecimento é para o meu orientador e professor José Vasco Carvalho pela sua disponibilidade, competência e qualidades humanas. Muito agradeço também a todos os docentes pelo contributo precioso ao longo da minha formação académica.

Um agradecimento especial ao meu orientador da entidade de acolhimento, Javier Valdés, e aos meus colegas e amigos Carmen Gil e Alejandro Rochette. Com eles aprendi e com eles desenvolvi laços de genuína amizade.

Não posso esquecer os meus colegas e amigos que me acompanharam neste percurso, em especial Bernardo Bourbon com quem tanto partilhei e trabalhei ao longo do mestrado.

Com o meu pai, a Leonor e o Francisco, partilhei sempre as dificuldades e as alegrias.

Ao meu avô Joel, agradeço e guardo todo o encorajamento e apoio incondicional.

A minha mãe e a minha avó Fátima nem precisariam de aqui ser mencionadas...

Resumo

Este trabalho final de mestrado de Som e Imagem da Universidade Católica Portuguesa é apresentado sob a forma de relatório de estágio curricular e reflete toda a experiência e trabalho desenvolvido na área de pós-produção de som para cinema no Ad Hoc Studios em Madrid. Realizado no contexto do Erasmus+, este estágio reflete também a escolha de uma experiência profissional internacional num mercado dinâmico e atrativo em termos de oportunidades no mundo do audiovisual. Devido às suas valências técnicas, artísticas e humanas, o Ad Hoc Studios deu-me a oportunidade de uma extraordinária aprendizagem nas várias áreas da pós-produção de som, incluindo design de som e *foleys*, dobragens e *ADR* e edição e pré-mistura de som. Esta aprendizagem permitiu aplicar e explorar todas as competências adquiridas durante a minha formação na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa e contribuiu, de forma determinante, para a construção da minha identidade artística e profissional.

Palavras Chave: som, pós-produção de som, design de som, cinema

Abstract

This final work for my master's degree in Sound and Image at the Catholic University of Portugal is presented as a curricular internship report and reflects all the experience and work developed in the area of sound post-production for cinema at Ad Hoc Studios in Madrid. Held in the context of Erasmus+, this internship also reflects the choice of an international professional experience in a dynamic and attractive market in terms of opportunities in the audiovisual world. Through its technical, artistic and human skills, Ad Hoc Studios has given me the opportunity for extraordinary learning in several areas of sound post-production, including sound design and foleys, dubbing and ADR and sound editing and premixing. Simultaneously, this learning process allowed me to apply and explore all the skills acquired during my training at the School of Arts of the Catholic University of Portugal and contributed, in a decisive way, to the construction of my artistic and professional identity.

Key Words: sound, sound post-production, sound design, cinema

Índice

Lista de Figuras.....	7
Glossário.....	8
1 Introdução.....	10
1.1 Pós-produção de som para cinema e Ad Hoc Studios.....	10
1.2 O mercado de conteúdos de ficção em Espanha.....	11
1.3 Breve descrição dos objetivos gerais do estágio e das funções assumidas/trabalho realizado.....	12
1.4 Estrutura do relatório.....	13
2 Plano de estágio e cronograma de atividades.....	14
3 Desenvolvimento do estágio.....	16
3.1 Áreas técnicas.....	16
3.1.1 Gravação.....	16
3.1.1.1 Gravação de Foleys.....	19
3.1.1.2 Gravação de ADR (Automated Dialogue Replacement)	20
3.1.1.3 Gravação de Voz-off.....	21
3.1.1.4 Gravação de Dobragens.....	21
3.1.2 Foleys.....	23
3.1.3 Edição.....	25
3.1.4 Outras Atividades.....	28
3.2 Projetos Específicos.....	30
3.2.1 Hache.....	30
3.2.2 On My Block.....	33
3.3 Conclusão de Capítulo.....	37
4 Considerações finais e perspetivas de trabalho futuro.....	38
Bibliografia e outras referências.....	40
APÊNDICE A.....	41
ANEXO A.....	42
ANEXO B.....	43
ANEXO C.....	44

Lista de Figuras

Fig. 1 – Sala 1, sala de mistura.

Fig. 2 – Projetos executados numa perspetiva temporal.

Fig. 3 – Representação gráfica da sessão pré-produzida para gravações (*pantalla/template*).

Fig. 4 – *Screen shot* da sessão pré-produzida para gravações (*pantalla/template*).

Fig. 5 – Sala 2, sala de gravação.

Fig. 6 – Microfone *Neumann U87* colocado na Sala 2, sala de gravação.

Fig. 7 - Trabalho de *foleys* para *Pueblo de Cenizas* na Sala 2, sala de gravação.

Fig. 8 – Criação de *foleys* para *Fuel*.

Fig. 9 – Pepe Pleguezuelos e Alejandro Rochette na Sala 1.

Fig. 10 – Série da Netflix, *Hache*.

Fig. 11 – David Mantecón a supervisionar o meu trabalho para a série *Hache* na Sala 4.

Fig. 12 – Sala 4, sala de mistura.

Fig. 13 – Cartaz da segunda temporada da série *On My Block*.

Fig. 14 – Equipamento da régie das salas de gravação.

Glossário

AAF – Formato de ficheiro *.aaf* utilizado para transferir áudio entre programas de vídeo e programas de áudio.

ADR – *Automated Dialogue Replacement*.

Bobina – Parte de uma longa-metragem que é dividida numa média de vinte minutos por cada parte.

Bounce – Exportação de faixas individuais permitindo misturar o áudio, das desejadas faixas, para um único ficheiro de áudio.

Bus – É uma conexão interna de uma *DAW* e pode ser usado para transportar sinal de áudio de um lugar para outro no misturador.

Clip – Ficheiro de áudio em software.

Código de tempo – Sinal que contém informação de hora de gravação e número de frames.

DAW – *Digital Audio Workstation*.

Fade-in – Aumento gradual do nível de um sinal de áudio.

Fade-out – Diminuição gradual do nível de um sinal de áudio.

Foley - A arte de criação de efeitos sonoros em sincronia com o filme em questão.

Folha de sala – Folha para gravação de dobragens e *ADR*, onde está estabelecido o plano de trabalho, com a identificação dos atores, personagens, horários e *takes* a gravar.

Frame Rate – O número de imagens, que juntas formam um vídeo, que aparecem no ecrã a cada segundo.

Limitador – *Plug-in* que impede que a amplitude de um sinal exceda um determinado valor.

LT RT – *Left Total Right Total*. Gravação de formato de duas faixas que incorpora conteúdo informativo de quatro canais.

Materiales – *Materiais* disponibilizados pelas equipas de produção, sem os quais não é possível avançar para a pós-produção.

Mistura em Surround 5.1 – Mistura que consiste em cinco canais *full range* (*Left, Center, Right, Left-Surround e Right-Surround*) e um canal de *Low Frequency Effects*.

OTT – *Over-the-top*. Serviços disponibilizados através da Internet aberta e com base na

interligação IP.

Pantalla - Sessão pré-produzida utilizada como *template* para as gravações no Ad Hoc Studios.

Pré-amplificador – Amplificador eletrónico que prepara um sinal eletrónico para uma posterior amplificação ou processamento.

Production Track – Pista com uma pré-mistura de diálogos, música e efeitos.

Pro Tools – Software de edição e mistura de som.

Retakes – Regravar um *take*.

Source Connect – Software para colaboração à distância, trabalhando remotamente entre dois lugares distintos em tempo real.

Stem - Parte constituinte da mistura que representa um dos vários tipos de som como diálogo, música ou efeitos sonoros.

Take – Unidade de dobragens. Porções de texto, que em Espanha tem um limite de dez linhas por unidade, mas, que varia de país em país.

Talkback – Um sistema de intercomunicação usado em estúdios de gravação que permite ao técnico comunicar a partir da régie para a sala de captação.

TCE – Ferramenta de compressão/expansão temporal. Comprime ou estende um *clip* inteiro no tempo, tornando-o mais rápido ou mais lento.

1 Introdução

O mestrado de Som e Imagem da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa proporciona aos estudantes, no segundo ano, três opções que integram dissertação, projeto final ou estágio curricular. Não tive hesitações quanto à minha escolha que recaiu sobre a terceira opção, a de estágio. Outra escolha, também, foi realizar esse estágio fora de Portugal e explorar uma oportunidade de experiência internacional num mercado que fosse interessante e atrativo na área da pós-produção de som para cinema. No âmbito do programa Erasmus+, enviei o meu currículo e portfólio para variadíssimos estúdios em Espanha e no Reino Unido. A oportunidade concretizou-se quando o Ad Hoc Studios respondeu ao meu desafio e se mostrou totalmente empenhado em me acolher. Este estúdio, localizado em Madrid, adequava-se totalmente aos meus objetivos e ao âmbito da minha formação académica. O estágio, com duração de mil horas, iniciou-se no dia dez de setembro de 2018.

1.1 Pós-produção de som para cinema e Ad Hoc Studios

A entidade acolhedora, Ad Hoc Studios, é uma empresa nascida a partir dos Sonoblok Studios, incluindo as suas famosas salas de mistura, estúdios de gravação e pré-mistura, bem como as áreas de design e edição de som. Atualizaram e melhoraram as salas com a melhor tecnologia como Avid S6 com Pro Tools 12.7 HDX, 4k Sony Digital DCI Projector e o sistema de som imersivo para cinema, Dolby ATMOS. Os seus estúdios de pós-produção de som são certificados pela Avid e Dolby ATMOS. A empresa tem vários protocolos de transferência de arquivos – FTP Adhocdelivery (AES 128/256), Smartjog, Aspera – e obteve a prestigiada certificação Dolby ATMOS e THX. Foram o primeiro estúdio em Espanha a instalar a consola Avid S6, concluída e aprimorada com o Avid S6 Joystick Module, o S6 Master Post Module e o sistema de áudio 3D Spatial, para, desta forma, oferecer a mais avançada tecnologia. Os maiores projetos em Espanha do Ad Hoc Studios foram os filmes *El Reino* e *Verónica*, vencedores dos prémios Goya de Melhor Som, o filme *Los Tiburones*, vencedor do prémio Melhor Realizador no festival de Sundance, entre outros.

Os principais serviços do Ad Hoc Studios incluem design de som e *foleys*, dobragens e *ADR* e edição e mistura de som. Simultaneamente, também disponibilizam as suas salas a clientes que querem ali desenvolver os seus projetos. A filosofia de serviço do estúdio assenta numa grande

seriedade e profissionalismo, aliada a uma postura de flexibilidade e adaptação às necessidades dos clientes. Para melhor perceber a qualidade das instalações e dos equipamentos, apresenta-se em apêndice (Apêndice A) uma tabela de instalações e equipamentos.



Fig. 1 - Sala 1, sala de mistura.

Ao nível de recursos humanos, e para além do fundador Javier Valdés, a equipa técnica constitui-se por Alejandro Rochette e Antony Metzakakis. Para funções de organização e produção de projetos, assim como atividades de natureza comercial e relação com o exterior, conta com três colaboradoras. Na área técnica e artística, muitos outros profissionais colaboram de forma sistemática com o estúdio, dependendo da natureza e dimensão dos projetos que vão surgindo. Por exemplo, um desses parceiros é Pepe Pleguezuelos, um profissional muito experiente e reconhecido pelos seus importantes trabalhos de mistura em Espanha. Simultaneamente, outros profissionais reconhecidos, incluindo *foley artists* (Guillermo Bermúdez) e editores de som (David Mantecón), colaboram frequentemente com o Ad Hoc Studios.

1.2 O mercado de conteúdos de ficção em Espanha

Para melhor compreender o contexto do Ad Hoc Studios no mercado de conteúdos audiovisuais, apresenta-se uma síntese formulada a partir de um estudo desenvolvido pela PricewaterhouseCoopers (PwC) publicado em 2018, sobre o mercado espanhol.

As *OTT*, *Over-the-Top*, (e.g. Netflix) e as plataformas pagas trouxeram profundas transformações ao mercado dos conteúdos audiovisuais, mudando a forma como estes se produzem, distribuem e consomem. Neste mercado, destacam-se as séries de ficção que se converteram em verdadeiros fenómenos de culto. Segundo o estudo da PwC, a indústria tem-se comportado com grande solidez graças à sua capacidade de adaptação e transformação, com o surgimento de novos atores/*players* e grandes investimentos, sem canibalizar os agentes tradicionais.

Relativamente ao mercado global de conteúdos em língua espanhola, estes são os que têm experienciado um maior crescimento e continuarão a crescer devido à entrada mais tardia das *OTT* e ao potencial da língua. As *OTT*, como a Netflix, incorporam na sua estratégia corporativa a combinação de conteúdo local com grandes superproduções e o conteúdo local apresenta capacidade para escalar internacionalmente, marcando presença em vários mercados.

Em termos do mercado espanhol de produção de ficção, o seu crescimento multiplicou-se nos últimos anos, muito devido à entrada em cena de novos *players*. Passou da produção de 38 séries em 2015, com uma contribuição estimada do PIB de 429MEuros, para em 2018, de 58 séries em 2018, com uma contribuição estimada de 655M Euros (cresceu, assim, mais de 50% em número de séries produzidas).

Espanha tem assim muitas oportunidades de crescimento no mercado de conteúdos de ficção: conta com um mercado nacional muito potente (86,7% do consumo em Espanha é produção local); conta com um mercado *LatAm* com elevada propensão à importação de conteúdos em língua espanhola; conta também com recursos humanos qualificados, capacidades técnicas e reconhecimento de qualidade ao nível mundial. É importante referir que, no ano de 2018, três das vinte séries mais vistas da Netflix eram espanholas (ex. *Casa de Papel*). Simultaneamente, o custo de produção em Espanha de séries de sucesso internacional é mais baixo, o que permite ser um país de referência para agentes internacionais.

1.3 Breve descrição dos objetivos gerais do estágio e das funções assumidas/trabalho realizado

As principais atividades contempladas no plano de estágio incluem criação, gravação, edição e pré-mistura de *foleys*, gravação e edição de dobragens, edição de som e atividades relacionadas com a organização (e.g. *back ups/materiales*). Todas estas atividades serão, naturalmente,

analisadas mais à frente neste relatório.

Ao longo do estágio, foi havendo uma crescente autonomia e responsabilidade no desenvolvimento destas atividades, o que se refletiu numa relação cada vez mais direta com os clientes do estúdio (realizadores e atores) e outros interlocutores, nomeadamente, designers de som e *foley artists*.

O estágio permitiu desenvolver trabalho nas principais áreas da pós-produção de som, aplicando muitas das ferramentas teórico-práticas aprendidas ao longo do mestrado de Som e Imagem. Este relatório assenta numa lógica de investigação aplicada, pois cruza conhecimento científico com a resolução de problemas reais e concretos relacionados com a dinâmica profissional e empresarial do Ad Hoc Studios.

Em termos operacionais, realizaram-se reuniões regulares com o meu orientador da entidade de acolhimento, Javier Valdés, para um eficaz processo de monitorização que permitisse redefinir objetivos e planear as atividades de uma forma flexível e sistemática. Contou-se ainda com a orientação e o apoio do engenheiro de som, Alejandro Rochette, para o acompanhamento das tarefas diárias.

1.4 Estrutura do relatório

O presente relatório está estruturado em quatro capítulos. Para além da introdução, inclui um capítulo de plano de estágio e cronograma de atividades, um capítulo relativo ao desenvolvimento do estágio propriamente dito e um último capítulo dedicado a considerações finais e perspetivas de trabalho futuro.

Relativamente ao capítulo de desenvolvimento de estágio, este encontra-se subdividido em duas grandes secções. Uma delas apresenta o trabalho desenvolvido nas principais áreas técnicas e a outra foca-se em dois projetos específicos.

É ainda importante referir que ao longo do relatório faz-se, sempre que relevante e necessário, o devido enquadramento técnico-científico, recorrendo a literatura de referência.

2 Plano de estágio e cronograma de atividades

Como explicado no ponto 1.3, o plano de estágio centrou-se essencialmente na definição de áreas de trabalho e não tanto numa estrutura rígida em termos da calendarização dessas atividades. Naturalmente, era feita uma planificação semanal que implicava muitas vezes trabalhar em várias áreas e projetos simultaneamente. Esta forma de organização resulta, como já referido, da postura flexível do Ad Hoc Studios perante os clientes e da necessidade de gerir os recursos disponíveis (como salas, equipamentos e equipa técnica).

Mais do que cumprir, o estágio superou as expectativas na medida em que desenvolvi trabalho em todas as áreas pré-definidas e fui tendo, cada vez mais, oportunidades de envolvimento em projetos desafiantes e mais complexos.

Para uma melhor compreensão do trabalho desenvolvido, apresenta-se um esquema com os principais projetos executados segundo uma perspetiva temporal (ver Fig. 2). É importante aqui mencionar que, bem antes da conclusão das mil horas de estágio, o fundador/dono do Ad Hoc Studios, Javier Valdés, propôs dar continuidade ao meu trabalho no estúdio. A proposta concretizou-se, tendo-se assim prolongado até finais de junho e a figura apresentada reflete essa continuidade.

PROJETOS	ÁREAS TÉCNICAS	MESES DE SETEMBRO A JUNHO										
		S	O	N	D	J	F	M	A	M	J	
The Good Girl	Foleys e edição	■										
Tu Hijo	<i>Materiales</i>	■										
Bienvenue	Gravação de voz-off e criação de foleys	■		■								
UNED	Gravação de voz-off e edição	■										
Ara Malikian	Montagem e edição de efeitos		■									
Pueblo de Cenizas	Criação e edição de foleys		■	■								
El Síndrome del Ártico	Criação e edição de foleys			■								
King of Thieves	Edição de ambientes de dobragens			■								
Fuel	Criação e edição de foleys			■	■	■						
La Cinta de Alex	Gravação de foleys				■	■						
Arrested Development	Gravação de dobragens					■	■	■				
On My Block	<i>Materiales</i> , edição de ambientes de dobragens, gravação e edição de dobragens					■	■	■				
Los Tiburones	Foleys e edição						■					
Lo que se Espera de Mi	Gravação de foleys						■					
Unión de Actores y Actrices	Gravação de voz-off							■				
Hache	Gravação, edição e pré-mistura de foleys								■	■	■	
Madre	Edição de ambientes de dobragens								■			
Jett	Gravação de ADR								■			
Jack Ryan	Gravação de ADR								■			
Refugio	Edição de ambientes								■			
Este Niño Necesita Aire Fresco	Gravação de dobragens									■	■	
Los Europeos	Edição de foleys									■	■	

Fig. 2 – Projetos executados numa perspetiva temporal.

3 Desenvolvimento do estágio

Este capítulo apresenta todo o trabalho desenvolvido no Ad Hoc Studios. Para além de uma preocupação em descrever detalhadamente todas as atividades, áreas técnicas e projetos, pretendeu-se, também, explicar, discutir e refletir sobre o processo de aprendizagem propriamente dito. Adicionalmente, estabeleceu-se, sempre que possível e necessário, uma relação entre a teoria e a prática recorrendo a literatura relevante.

O capítulo está organizado em duas grandes secções: *Áreas técnicas* e *Projetos específicos*. Optou-se por, primeiro, apresentar as principais atividades por grandes áreas técnicas, incluindo gravação, *foleys* e edição (e ainda um ponto para *outras atividades*). A área de gravação está ainda subdividida em gravação de *foleys*, gravação de *ADR*, gravação de voz-off e gravação de dobragens. A área de *foleys* refere-se à criação de *foleys* (e não à gravação propriamente dita) e, por sua vez, a área de edição abrange edição de ambientes, de *foleys*, de efeitos e de ambientes de dobragens. Nesta secção, respeitante às áreas, faz-se referência a todos os projetos em que participei sendo que, para evitar repetições, não se incluem os *Projetos específicos* apresentados na segunda secção. Optou-se por esta separação pois trata-se de dois projetos (*Hache* e *On My Block*) nos quais houve um envolvimento mais contínuo e integrado permitindo uma análise mais aprofundada e holística da área de *foleys* e do domínio das dobragens.

3.1 Áreas Técnicas

3.1.1 Gravação

O processo de gravação inclui muito tempo, muita perseverança, muita dedicação e muitíssima concentração para que haja fluidez e se crie o ritmo necessário. Tem certamente uma complexidade técnica mas a componente de relação e empatia com os diversos interlocutores, sejam eles atores, *foley artists* ou outros, é das dimensões mais críticas do processo. É por isso, na sua essência, um trabalho colaborativo. Na componente técnica, e devido à formação que obtive durante a licenciatura e o mestrado, senti continuidade e aplicabilidade das ferramentas aprendidas.

O Ad Hoc Studios tem como base uma sessão pré-produzida a que chamam de *pantalla* (*template*), utilizada em todas as sessões de gravação do estúdio, melhorando assim o *work flow*. Esse *template*, com *Sample Rate* a 48 kHz e *Bit Depth* a 24-bit, é disponibilizado a todos os técnicos através dos computadores das salas de gravação e inclui as seguintes faixas: *VÍDEO*;

ORIGINAL; *GRABADO*; *D MIC*; *A REC*; *TALKBACK*; *SALA*; *MIC 1*; e faixas de gravação destinadas ou a personagens (no caso de dobragens, *ADR* ou *voz-off*), ou a *props* para *foleys*. Para melhor perceber a função desta sessão pré-produzida apresenta-se o seguinte esquema (Fig. 3) e um *screen shot* da própria sessão (Fig. 4).

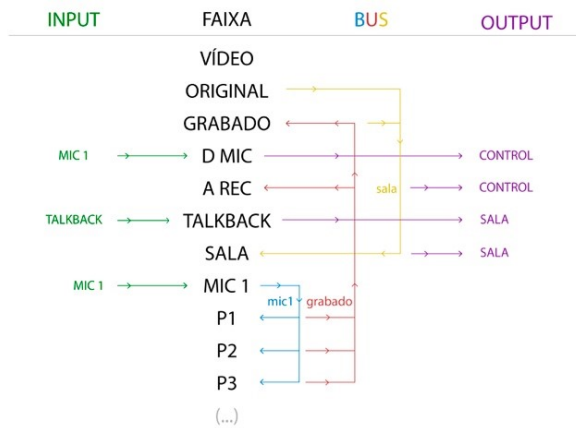


Fig. 3 - Representação gráfica da sessão pré-produzida para gravações (*pantalla/template*).

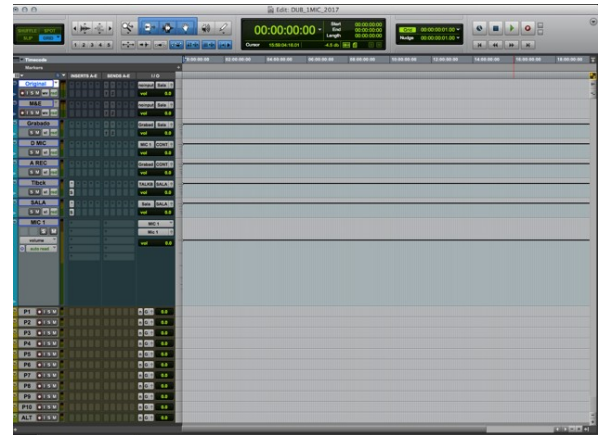


Fig. 4 – *Screen shot* da sessão pré-produzida para gravações (*pantalla/template*).

A faixa *VÍDEO* é utilizada para importar o vídeo a trabalhar, de forma a iniciar no código de tempo 01:00:00:00. No entanto, se se estiver a trabalhar com uma longa-metragem, é costume dividir o filme por *bobinas*, isto é, dividir o filme em partes (de uma média de vinte minutos cada) sendo elas trabalhadas em sessões separadas e em códigos de tempo diferentes: *bobina 1* iniciando-se no código de tempo 01:00:00:00; *bobina 2* iniciando-se no código de tempo 02:00:00:00; *bobina 3* iniciando-se no código de tempo 03:00:00:00 e, assim, sucessivamente. No contexto desta preparação, uma das primeiras coisas a confirmar, e se necessário alterar na *Session Setup* do *Pro Tools*, é o *frame rate* do vídeo. Ao importar o vídeo na sessão, é criada uma faixa, a que chamamos de *ORIGINAL*, utilizada para se poder ouvir o som original desse vídeo.

Ao abrir esta sessão pré-produzida, algumas das faixas de gravação já se encontram disponíveis. Cada uma destas recebe o sinal do microfone da sala de gravação, através de um *bus* (e.g. *mic1*) enviado de uma outra faixa identificada como *MIC 1*. É a partir desta faixa (*MIC 1*) que o som da sala de gravação é diretamente recebido. Desta forma, também é nesta faixa que visualizamos e estudamos os níveis de volume que deverão manter-se sempre o mais coerentes possível.

Depois de armar as faixas de gravação e nelas já ter conteúdo, as suas gravações efetivas são enviadas através de um outro *bus* (*grabado*), que irá ser recebido numa outra faixa designada de *GRABADO*. Por sua vez, esta faixa é utilizada para enviar essas gravações para a sala de

gravações, através de um *bus (sala)*, de forma a que quem lá se encontra possa ouvir o seu trabalho. O *bus sala* é recebido numa outra faixa designada por *SALA*, que também recebe este mesmo *bus* enviado pela faixa *ORIGINAL* mencionada. Desta forma, é determinante que a faixa *SALA* esteja sempre *fechada* durante a gravação. A sua utilidade é controlar o que enviamos e quando enviamos para a sala de gravações, em função do que os diretores/atores nos pedem para ouvir.

Em relação às restantes faixas, utiliza-se uma para o *talkback*, com este mesmo nome, que sai diretamente para a sala de gravação, sendo possível falar, com quem lá está presente, a partir da régie. A faixa *A REC* é utilizada para o técnico na régie poder ouvir as gravações sem terem de ser estas enviadas para a sala de gravação. Este processo é possível pois nesta faixa é recebido também o *bus grabado* com saída direta na régie (*CONTROL*). Por fim, está ainda criada uma faixa chamada *D MIC*, na qual, também, é recebido diretamente o som da sala de gravação e com saída direta na régie (*CONTROL*).

Apesar de esta ser a sessão pré-produzida/*pantalla/template* a utilizar para as gravações no Ad Hoc Studios, podem ser adicionados ou alterados elementos dependendo do tipo de gravação a trabalhar.

No Ad Hoc Studios, há duas salas expressa e cuidadosamente desenhadas para a gravação de som, dobragens, *ADR* e *foleys*, de tal forma que o estúdio as publicita, no seu site institucional, como *The largest and most comfortable rooms in Spain with enviable sound insulation for the best sound recording*.



Fig. 5 - Sala 2, sala de gravação.

3.1.1.1 Gravação de foleys

Foley is the art and craft of designing and recording performed sound effects in sync to the film (Ament, 2009, p. xiv). O trabalho de *foleys* inclui, por isso, a criação, gravação, edição e mistura. Esta secção do relatório foca-se no processo de gravação sendo que, posteriormente, abordar-se-á também a área de *foleys* nas suas outras dimensões. No processo de gravação de *foleys* é determinante a articulação com o responsável pela edição, no sentido de criar uma linguagem clara, entendível e fácil de interpretar, tanto com o artista como na organização da sessão. Isto implica, naturalmente, planeamento e comunicação entre o *foley artist*, o responsável pela gravação e o editor desses *foleys*. Neste tipo de gravação utilizamos a sessão pré-produzida de *Pro Tools* mencionada, havendo, simultaneamente, liberdade de a alterar em termos de organização para criar, assim, essa facilidade de comunicação entre técnicos e artistas. Desta forma, são separados os elementos de passos, de mãos e de roupas, sendo ainda alguns destes divididos por personagens. O microfone mais utilizado no Ad Hoc Studios para a gravação de *foleys* é o *Neumann U87* embora, quando pretendida uma sensação de maior distância, trabalha-se com o *Sennheiser MKH 40*, colocando-o mais afastado da fonte.

La Cinta de Alex

Foi-me atribuído o trabalho de gravação de *foleys* criados pelo *foley artist* Alejandro Escutia para esta longa-metragem. Com ele foi possível desenvolver processos de trabalho de forma a que eu conseguisse otimizar o seu tempo de gravação e também do editor de som que, posteriormente, trabalhará sobre a sessão gravada. Um dos processos foi gravar sempre na mesma faixa, mudando o seu nome em função do que se vai gravar e passando, depois, o *clip* para a faixa correta (ou a de passos, ou a de mãos, ou a de roupas, ou a de originais). A faixa de originais é usada para os *clips* que foram duplicados e silenciados para poderem ser alterados na duplicação (como mudar a tonalidade, equalizar, etc).

Lo que se Espera de Mi

Gravei também *foleys* criados pelo *foley artist* Guillermo Bermúdez para esta curta-metragem que ganhou prémio de Melhor Som na gala de entrega de prémios da 21ª semana de Curtas-Metragens da Comunidade de Madrid.

3.1.1.2 Gravação de ADR (Automated Dialogue Replacement)

Automated Dialogue Replacement (ADR) é um trabalho técnico determinante e necessário, devido a fatores técnicos, artísticos e estéticos. É um processo difícil e complexo que deve ser sempre perspectivado como o último dos recursos. Quando nenhuma das gravações está em condições para ser utilizada é necessário este processo de gravação adicional de pós-produção (Pauletto, 2012).

Para este tipo de gravação, o estúdio utiliza o microfone *Schoeps CMC 5* colocado acima da cabeça dos atores e apontado para a boca de forma a não soar tão artificial como nas dobragens, em que a artificialidade já não é uma preocupação tão grande pois todo o diálogo da série ou filme será posteriormente editado e misturado com a mesma base. Já para *ADR* é mais importante esse cuidado, para manter a coerência com o som de cena utilizado. Também foi utilizado o microfone de lapela (*lavalier*) *Sanken COS-11D* que, pela sua pequena dimensão e adequação a distâncias curtas, tem a vantagem de reduzir a reverberação e o ruído acústico. Por outro lado, devido ao ângulo direcionado à boca e a ser colocado no peito, tem algumas desvantagens em termos de gravação do timbre da voz (Holman, 2010).

Jett

No contexto desta série americana, tive a oportunidade de interagir com a equipa americana responsável via *Source Connect*, um sistema para colaboração à distância. Trata-se de um software utilizado para enviar áudio e sincronizar duas sessões de *Pro Tools*, permitindo que se trabalhe remotamente entre dois lugares distintos em tempo real. A atriz estava no nosso estúdio enquanto a equipa, à distância, ia monitorizando e dirigindo. Foi uma experiência breve mas muito intensa e muito desafiante. A utilização do *Source Connect* tem muitas potencialidades e complexidades técnicas, no entanto, devido à urgência e limitação de tempo, não tive a oportunidade de aprender a fundo, de forma a estar apta para desenvolver estes *ADR* com total autonomia.

Jack Ryan

Relativamente a este outro projeto americano, o meu envolvimento foi bastante similar ao que acabei de explicar para a série *Jett*: gravação de *ADR*, utilizando o sistema *Source Connect*.

3.1.1.3 Gravação de Voz-off

Falar de voz-off (*voice-over*) remete para sons não-diegéticos. Como analisado na literatura (e.g. Diaz-Cintas & Orero, 2006), a voz-off consiste ou numa narração feita por um narrador invisível num filme ou programa de televisão, ou a voz de personagens visíveis expressando pensamentos não falados. Também é importante referir que não se restringe aos contextos de cinema ou televisão, podendo também aplicar-se, por exemplo, em programas de rádio.

No Ad Hoc Studios, o trabalho de voz-off é gravado com o microfone *Neumann U87* considerado, no meio profissional, como talvez o mais popular e mais utilizado microfone em contexto de estúdio. É equipado com uma cápsula larga de diafragma duplo com 3 padrões direcionais: omnidirecional, cardioide e figura-8. Contém também um seletor adicional na parte de trás do microfone que permite atuar-se ao nível da troca de corte de frequência. Isto reduz interferências de baixa frequência diretamente na entrada do amplificador do microfone e, por sua vez, este ajuste compensa o indesejado excesso de graves, quando em captação próxima da fonte de áudio (isto é, quando cria efeito de proximidade). Nos casos de gravação de voz-off, o estúdio não utiliza este corte de frequências de forma a criar esse efeito.

Bienvenue

Gravação de um diálogo/entrevista entre duas personagens para esta curta-metragem documental.

UNED

Gravação de uma parte da voz-off para este spot-publicitário de rádio.

Union de Actores y Actrices

Gravação da voz-off para ser apresentada na gala que decorreu no dia 11 de março de 2019, para a entrega de prémios anuais da *Unión de Actores y Actrices*.

3.1.1.4 Gravação de Dobragens

No Ad Hoc Studios, o processo de dobragens é encarado de uma forma particularmente séria e profissional, até porque o fundador e diretor da empresa tem formação e grande experiência em

direção de dobragens. Por isso mesmo, fui orientada diretamente por ele, Javier Valdés, tendo assim oportunidade de aprender todos os detalhes deste processo. Para Javier, desenvolver dobragens de qualidade é um fator diferenciador da empresa num mercado onde, muitas vezes, predomina uma produção em massa sem padrões de qualidade elevados. Essa diferenciação só se consegue com um forte sentido de perfeccionismo e persistência que muitas vezes obriga a processos longos e lentos. Ainda assim, porque trabalhei também com outros diretores além de Javier Valdés, foi possível perceber que há formas diferentes de equilibrar os fatores de tempo e de qualidade.

Esta secção do relatório foca-se na gravação de dobragens sendo que, mais à frente, será aprofundado e aplicado a um projeto específico (*On My Block*), analisando-se as suas diferentes dimensões. Genericamente, o processo de gravação inicia-se com a distribuição de uma folha de sala, a partir da qual, eu e cada técnico, temos estabelecido o plano de trabalho, com a identificação dos atores, personagens, horários e *takes* a gravar. Simultaneamente, é-nos disponibilizado o guião onde vamos buscar as falas dos *takes* com os respetivos códigos de tempo. Todos os segundos contam quando se grava dobragens, pois há um ritmo a manter. Este ritmo depende muito das características de cada ator (uns mais confiantes, uns mais experientes, uns mais pacientes, uns mais bem humorados, uns mais rápidos, uns mais perfeccionistas). Em todo o caso, o meu trabalho no contexto das dobragens é saber manter um equilíbrio entre a qualidade das gravações e a capacidade de me adaptar à grande diversidade de perfis dos atores, já que é fundamental criar um bom ambiente humano.

Para a gravação de dobragens, o Ad Hoc Studios utiliza, também, o microfone *Neumann U87*. Como mencionado anteriormente, este microfone permite o corte de frequências baixas o que é muito útil, também, para a gravação de dobragens, já que possibilita, por exemplo, uma distinção, de forma mais eficaz, da voz do narrador e da voz das outras personagens. Para isto, o corte de frequências do *Neumann U87* é utilizado para as personagens mas não para o narrador, pois este deverá ter uma voz mais presente.

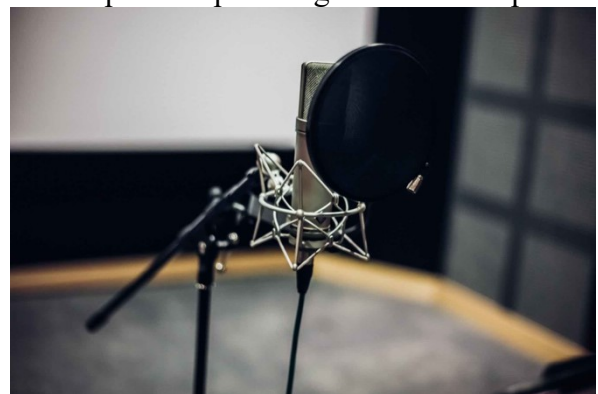


Fig. 6 - Microfone *Neumann U87* colocado na sala 2, sala de gravação.

Será ainda importante referir que, não sendo o Castelhana a minha língua nativa, houve desafios óbvios adicionais. No entanto, isso acabou por não constituir um obstáculo e potenciou o meu empenho e competência na área.

Arrested Development

Para esta série da Netflix, estreada em 2003, foram dedicadas muitas horas para a gravação de dobragens. Sob a direção de Luis Manuel, gravei grande parte dos episódios treze a dezasseis, da quinta temporada, incluindo alguns *retakes*.

Este Niño Necesita Aire Fresco

Pela primeira vez gravei dobragens para uma longa-metragem, o filme alemão *Der Junge muss an die frische Luft* (2018), que tem como protagonista uma criança. Foi um grande e especial desafio trabalhar com um ator de treze anos. Tendo antecipado muitas dificuldades, foi uma surpresa e uma experiência muito gratificante. Devido ao seu profissionalismo e surpreendente maturidade, o processo correu muito bem.

3.1.2 Foleys

Tal como explicado por Benjamin Wright (2014) os *foleys* cumprem duas grandes funções: substituir e reforçar elementos específicos da faixa de produção fazendo a sincronização com a gravação original e, também, enaltecer o material que não é da responsabilidade da edição. Cumprem assim funções dramáticas da narrativa ao caracterizar e dramatizar os mais pequenos sons diegéticos. (...) *Foley has experienced a significant shift in terms of its ideological operations that has become less about matching sync and more about capturing the dramatic 'feel' of sound effects* (Wright, 2014, p. 206). Atualmente, como referido pelo autor, reconhece-se que o fator determinante da qualidade dos *foleys* já não é técnico mas sim artístico, dando-se mais atenção à sua dimensão estética, à sua natureza customizada e à importância de criar som com carácter. *Really, the big determining factor is not technical anymore, it's strictly artistic* (Wright, 2014, p. 205).

O Ad Hoc Studios trabalha com uma equipa especializada na criação de *foleys*. A experiência de gravar *foleys* com profissionais experientes permitiu-me ter uma perspetiva nova e muito mais crítica em relação aos primeiros trabalhos de criação de *foleys* que desenvolvi no estágio.

A principal questão relacionou-se com o volume, já que nas primeiras versões, e apesar de bem executados, os *foleys* necessitavam de mais força para se destacarem quando misturados. Aprendi, assim, a não ter medo de exagerar, nem de soar um pouco irrealista, já que na prática, e uma vez misturado o filme, essa artificialidade acabaria por não se verificar.

The Good Girl

O primeiro, pequeno, projeto em que participei foi nesta curta-metragem na qual tive a oportunidade de demonstrar, pela primeira vez, as minhas competências na área dos *foleys*.

Pueblo de Cenizas

Neste projeto, uma longa-metragem de baixo orçamento, o trabalho que desenvolvi teve a orientação de David Mantecón, designer de som. Esta orientação incluiu uma partilha de boas práticas, procedimentos, cuidados a ter e detalhes importantes através de variados exemplos.

Fuel

O trabalho desenvolvido para esta longa-metragem foi orientado pelo designer de som Antony Metazakis. Esta orientação foi muito produtiva pois implicou críticas construtivas e partilha de trabalhos desenvolvidos por ele ao nível de edição de *foleys* para a conhecida série *Walking Dead*. Juntos, avaliamos e decidimos o que, em vez de gravar, seria antes selecionado a partir da biblioteca sonora do estúdio.



Fig. 7 - Trabalho de *foleys* para *Pueblo de Cenizas* na Sala 2, sala de gravação.

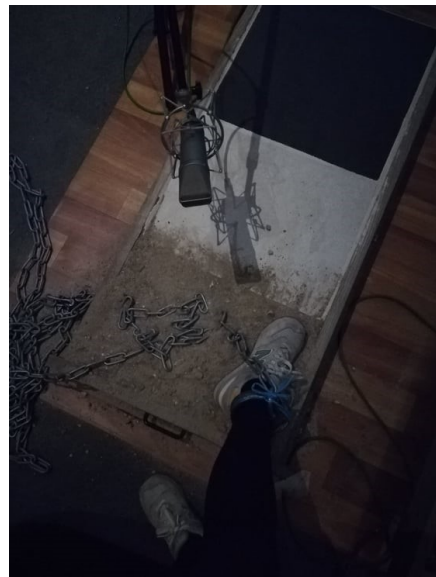


Fig. 8 - Criação de *foleys* para *Fuel*.

Síndrome del Ártico

Este trabalho, uma curta-metragem, consistiu maioritariamente na criação de *foleys* de passos. Foi um processo mais autónomo e relativamente rápido.

Bienvenue

O meu envolvimento nesta curta-metragem documental foi um trabalho também relativamente rápido que envolveu uma diversidade de *foleys*.

Los Tiburones

Já na fase de mistura, foi necessário reforçar alguns *foleys* para esta longa-metragem vencedora do prémio *Cine en Construcción* do Festival Internacional de San Sebastián e do prémio Melhor Realizador no festival de Sundance.

3.1.3 Edição

Nesta área incluem-se diferentes tipos de trabalho de edição como edição de ambientes, edição de *foleys*, edição de efeitos e edição de ambientes de dobragens. Contrastando um pouco com a dinâmica do processo de gravação, o trabalho de edição é bem mais autónomo e individual.

Como se pode verificar na tabela de instalações e equipamentos do Ad Hoc Studios, apresentada em apêndice (Apêndice A), alguns desses equipamentos são iguais ou idênticos aos que estão também disponíveis para nós alunos na Escola das Artes. Assim, já tinha tido oportunidade de aprender e utilizar esses equipamentos, sentindo-me familiarizada com os vários recursos utilizados nos estúdios de Ad Hoc. Para a área de edição, utilizei duas salas do estúdio, a Sala 4 e a Sala 5.

The Good Girl

Para esta curta-metragem desenvolvi, também, o trabalho de montagem e edição de ambientes e efeitos utilizando a biblioteca sonora do estúdio. Posteriormente, trabalhei também na edição de *foleys*.

Ara Malikian

A partir da biblioteca sonora do estúdio, selecionei e editei efeitos que estavam em falta para esta nova versão da longa-metragem documental selecionada para o festival de Málaga. Um trabalho que, pela sua natureza, proporcionou mais liberdade criativa.

Seras Hombre

Este trabalho consistiu na sincronização do áudio com a reedição de imagem desta longa-metragem documental.

Pueblo de Cenizas

No contexto desta longa-metragem, editei os *foleys* que eu própria criei e, sequentemente, trabalhei na sua sincronização seguindo a reedição de imagem.

El Síndrome del Ártico

Para esta curta-metragem trabalhei na edição de *foleys* desenvolvidos por mim.

King of Thieves

Enquanto no estúdio se trabalhava na dobragem desta longa-metragem do Reino Unido, foi-me atribuída a montagem e edição de ambientes já dobrados (retirados da biblioteca sonora do estúdio) para substituir as falas de fundo originais por falas em castelhano.

Fuel

Sincronização e edição de *foleys*, desenvolvidos por mim, para esta longa-metragem.

Los Tiburones

Para dois pequenos momentos desta longa-metragem, trabalhei, também, em edição de efeitos.

Terror Y Feria

Sincronização de todo o trabalho sonoro com a reedição de imagem. Tive a oportunidade de estar presente na sessão de apresentação desta série.

Madre

Editei ambientes de dobragens para esta longa-metragem, metade espanhola e metade francesa. Por isso mesmo, este projeto foi abordado como um *ADR*, e não como uma dobragem, de forma a conseguir mais autenticidade. A seleção e edição dos ambientes também tiveram que ter isso em consideração.

Refugio

Para este projeto, uma curta-metragem, trabalhei com grande liberdade criativa na edição de ambientes em *Surround 5.1* que consiste em cinco canais *full range* (*Left, Center, Right, Left-Surround* e *Right-Surround*) e um canal de *Low Frequency Effects*. Como explicado por Holman (2010), os ambientes, também conhecidos por *backgrounds*, constituem uma presença artificial, ou seja, um espaço que não estava lá durante as filmagens. *Ambience is one of the most interesting soundtracks from a spatial point of view, using stereophony to achieve its goals* (...) (Holman, 2010, p. 163). A criação de ambientes, em *Surround 5.1*, potencia um maior e melhor envolvimento e sensação de espaço por parte da audiência. Gostei muito de desenvolver este trabalho pois pude tomar muitas opções criativas e técnicas e perceber que por trás destas decisões há sempre um conceito artístico e estético que temos de seguir.

Uma das coisas que aprendi, no desenvolvimento deste trabalho, foi, mais uma vez, a importância de organizar, corretamente, as faixas e os *clips* de uma sessão de ambientes. Organiza-se a sessão em *xadrez* de forma a que os primeiros *clips*, de cada cena, não se encontrem juntos na mesma faixa com os últimos *clips* de cada cena. Para isto, as cenas são trabalhadas de forma intercalada: umas nas primeiras faixas da sessão e outras nas faixas criadas mais abaixo. Assim é facilitada a distinção entre cada uma delas e disponibiliza espaço na sessão para estender os *clips* mencionados, facilitando, assim, também, a criação dos seus *fade-out* e *fade-in*.

Los Europeos

Responsável pela sincronização de todos os *foleys* desta longa-metragem de comédia espanhola.

UNED

Desenvolvimento de um *rough-cut* seguindo as direções do cliente Fernando Gil.

3.1.4 Outras Atividades

Para além de todas as atividades apresentadas, inclui-se esta secção - outras atividades - onde apresento trabalhos que acompanhei numa lógica mais de observação e não de envolvimento direto, que aconteceram essencialmente no início do estágio para desenvolver uma noção mais global dos processos de trabalho do estúdio, procedimentos, *work flow* e equipas e material técnico. Incluo também uma explicação genérica daquilo a que o estúdio designava de *materiales* que consistem em *materiais* disponibilizados pelas equipas de produção, sem os quais não é possível avançar para a pós-produção. Por sua vez, os resultados do nosso trabalho de pós-produção, nas suas diferentes fases, vai-se também materializando em produtos finais que, seguidamente, são enviados aos clientes/produtores. Aqui também é importante salientar que cada cliente/produtor define algumas regras específicas para o envio desses materiais pelos estúdios. Simultaneamente, os estúdios, também lhes estipulam um conjunto de requisitos mínimos para que o processo de pós-produção seja o mais eficaz e eficiente possível.

Para cada cliente existe, nos computadores do Ad Hoc Studios, uma pasta designada de *Materiales* tendo estado eu envolvida na organização de algumas delas e perceber a sua importância na organização e comunicação internas. Um exemplo disso foi arquivar todas as dobragens de ambientes, gravadas no âmbito dos projetos de dobragens. Também trabalhei nos *materiais* de outras diferentes formas. Uma delas foi fazer um *contínuo* das várias *bobinas* do filme, já mencionado, *El Reino*. Isto implica juntar e integrar, numa única sessão de *Pro Tools*, as *bobinas* que, como já explicado, são trabalhadas, inicialmente, em diferentes sessões.

Outra forma de aprender os processos e dinâmicas de trabalho do estúdio foi através da visualização e observação do trabalho de outros. Um destes primeiros trabalhos foi o processo de gravação de dobragem da longa-metragem inglesa *King of Thieves*, protagonizada por Michael Caine. Foi a primeira vez que contactei verdadeiramente com o mundo das dobragens

e foi uma excelente forma de aprendizagem. Também no início do estágio, tive a oportunidade de observar vários outros projetos durante diferentes fases de trabalho. Tive a sorte de alguns desses projetos terem lugar na Sala 1 do Ad Hoc Studios (a sala *nobre* do estúdio), apesar de, pessoalmente, nunca ter trabalhado lá diretamente.



Fig. 9 - Pepe Pleguezuelos e Alejandro Rochette na Sala 1.

Nessa sala visualizei parte de misturas de longas-metragens e de dobragens. Estive também presente na visualização da excelente longa-metragem espanhola *Tu Hijo* durante a gravação da sua mistura final em *Surround 5.1*. No seguimento desse processo, fiquei responsável pela criação de três *bounces*, criando assim os respetivos *Stems: DX, FX e MX*. *Stems* são as partes constituintes da mistura e representam os vários tipos de som como diálogo, efeitos sonoros e música (sendo esta a mais comum separação, denominada por *DM&E*) (Holman, 2010). *The final mix thus represents everything that is intended to be heard, mixed in proper proportion, but separated enough so that it is easy to prepare alternative versions* (Holman, 2010, p. 217). Mais tarde, ainda no âmbito deste projeto, gravei um *LT RT (left total right total)*. Trata-se especificamente de (...) *two-track recording format that embeds information content from four channels – left, center, right, and surround – through the use of an amplitude-phase matrix. Also used to describe a print master recorded in this format* (Holman, 2010, p. 220). O *LT RT* codifica quatro canais (*L, C, R, S*) em dois canais (*LT RT*). A vantagem é que se pode descodificar em quatro canais ou ouvir como se fosse um stereo. Desta forma, gravei também um *LT RT* para a longa-metragem *Dantza*, vencedora do prémio *Glocal in Progress* de San Sebastián 2017 e nomeado para os prémios Goya, incluindo Melhor Som.

3.2 Projetos Específicos

3.2.1 Hache



Fig. 10 – Série da Netflix, *Hache*.

Inspirado em eventos reais, *Hache* é a história de Helena, uma mulher catapultada para o mercado de tráfico de heroína em Barcelona dos anos 60. Esta nova série da Netflix, estreada em 2019, de oito episódios na sua primeira temporada, é criada por Verónica Fernández e, na área de som, conta com o trabalho do *foley artist* Guillermo Bermúdez, com o meu trabalho na edição desses *foleys* e com a mistura de som por Albert Gay.

O meu envolvimento nesta série foi, predominantemente, relacionado com o trabalho de *foleys*, incluindo gravação, edição e pré-mistura em *Surround 5.1*. Para *Hache* gravei integralmente os *foleys*, de Guillermo Bermúdez, de um episódio (o terceiro), sendo que, para os restantes episódios (até ao oitavo), não desenvolvi trabalho de gravação. Aqui é importante referir que quando desenvolvi este trabalho, já tinha adquirido muita experiência e muitas horas em gravação, o que, naturalmente, facilitou e trouxe mais eficácia ao processo. Outra vantagem, foi a oportunidade de observar a gravação de Miriam Pedregal, dos *foleys* de Guillermo, de um dos episódios, podendo assim conhecer o método criativo e ritmo de trabalho de cada um. Este terceiro episódio foi também importante não apenas por ser o primeiro de seis mas, porque com ele, tive a oportunidade de editar a minha própria gravação. Em termos de aprendizagem, esta continuidade foi muito enriquecedora porque me permitiu depois desenvolver um trabalho muito mais seguro e competente nos episódios subsequentes. Numa dimensão mais operacional, aprendi a antecipar e a planear com os responsáveis pela gravação de *foleys* uma forma de colaborar e comunicar mais fluida e eficaz. Por exemplo, pedindo uma sessão *limpa* e fácil de interpretar, isto significa, como já referido, uma sessão dividida em passos, mãos e roupas, sendo ainda alguns destes divididos por personagens.

Para o trabalho de edição de *foleys*, foi-me atribuída grande autonomia e responsabilidade sendo que o processo seria acompanhado e monitorizado pelo designer de som David Mantecón. Utilizando os *materiais* disponibilizados pela Netflix, iniciava-se o processo de edição. Estes

materiais consistem no vídeo do episódio a trabalhar e no seu *AAF*. O formato de ficheiro *.AAF* é utilizado para transferir áudio entre programas de vídeo e programas de áudio. Retêm toda a edição sincronizada e pré-editada no volume, *fade-in/out*, panorâmicas e até alguns efeitos sonoros. Seguidamente, crio um *stem* para todas as faixas que contêm *foleys* de passos, outro para as que contêm *foleys* de mãos, outro ainda para as que contêm *foleys* de roupas e também um para todo o *AAF*. Por sua vez, cria-se um *bus* 5.1 para cada um desses *stems*. Para uma melhor e mais fácil leitura, identificam-se, com diferentes cores, as faixas consoante o seu respetivo conteúdo. Neste momento, dá-se iniciação à edição propriamente dita, trabalhando a sincronia, alguns volumes e utilizando *plug-ins* de equalização, compressores e limitadores de fabricantes como *Focusrite*, *Avid* e *Waves*.

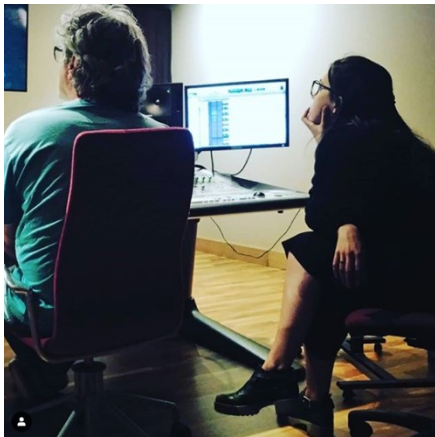


Fig. 11 - David Mantecón a supervisionar o meu trabalho para a série *Hache* na Sala 4.

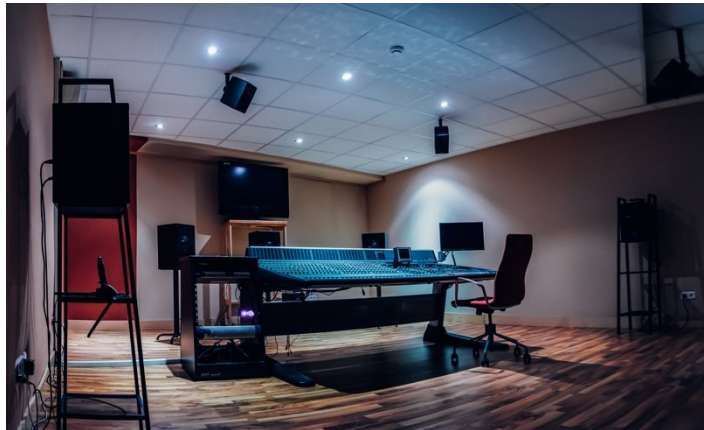


Fig. 12 - Sala 4, sala de mistura.

Tudo aquilo que experienciei e aprendi no trabalho de edição de *foleys* está muito bem documentado na literatura sobre o tema (Ament, 2009). O trabalho do editor de *foleys* é um trabalho de refinamento e aperfeiçoamento que pretende alcançar uma fluidez elegante. Um dos princípios chave é saber dosear o corte, pois um corte excessivo pode desvirtuar o trabalho de representação, a intenção original dos atores e o caráter de cada passo e movimento. O trabalho de edição tem de honrar e enaltecer as intenções artísticas. Esta capacidade passa também por perceber que o som é indissociável da imagem e por isso a ideia de personalidade da performance é mais importante do que a perfeição da edição em si. *If you focus on the perfection of the edit rather than the impressionistic flow of the prop, you risk overcutting and taking the life out of the performance* (Ament, 2009, p. 138). Outro princípio é abordar a edição de uma forma integrada e resistir à tentação de uma edição impulsiva e precipitada. Ament sugere mesmo que se analise o trabalho no mínimo duas vezes antes de começar a editar. Uma boa regra é fazer, primeiro, um corte mais em bruto e, de seguida, um corte mais refinado. Tentei

que no meu trabalho de edição este princípio estivesse sempre presente e fui sempre tentando melhorar este equilíbrio entre o todo e as partes. No contexto do trabalho de corte, é também fundamental por isso mesmo ter uma visão global. É fundamental ouvir os *foleys* por si só enquanto o editamos mas depois, para conseguir essa visão global, é necessário ir ouvindo o trabalho editado com a *production track*. Assim, foi-me permitido rapidamente perceber o que funciona e o que não funciona através dos *AAF*. Outro aspeto muito importante é contextualizar, na cena, o trabalho de edição e perceber em que momento acontece a sincronização feita pelo *foley artist*. Por vezes, deparei-me com situações de quase pânico em que parecia impossível discernir o que estava em sincronia do que estava tarde ou cedo. O trabalho de edição de *foleys*, quando não é bem executado, chama sempre a atenção mas, simultaneamente, quando bem feito, é subtil. *It is so important to understand that Foley is a craft of subtlety. It will not be what the audience watches. It needs not to draw attention to itself. Badly performed and badly edited Foley always draws attention. Good Foley lays in beautifully, as though it happened in production* (Ament, 2009, p. 136). O trabalho de um editor de *foley* é metucioso, implica resiliência e saber fazer boas perguntas no início do processo já que, para conseguir alguns minutos de boa edição, são precisas muitas horas de trabalho. Para o trabalho de edição e pré-mistura de *foleys* de *Hache*, foi-me dada uma média de quarenta horas para cada episódio.

Como já referido, trabalhei na pré-mistura destes *foleys* desde o terceiro ao oitavo episódio. É um trabalho de mais liberdade criativa em que o objetivo é dar consistência e uniformização a toda a sessão de *foleys*, preparando-os assim para a mistura, propriamente dita, com os restantes componentes (*DX, MX...*). Um bom trabalho de mistura pressupõe uma relação de empatia entre o *foley artist* e o responsável pela mistura que assenta em respeito, compatibilidade e partilha de filosofias de trabalho. (...) *the mixer is the partner in crime, and both artist and mixer need to have similar philosophies about the work and compatible personalities on the stage or the process will be laborious and unfulfilling* (Ament, 2009, p. 118).

Ament (2009) sublinha que a mistura de *foleys* concilia arte e técnica. Hoje, devido aos fortes avanços tecnológicos, é preciso dominar o *Pro Tools* e saber usar os seus *plug-ins*, no entanto, as verdadeiras qualidades do responsável pela mistura incluem um ouvido esteticamente sensível, um sentido de sincronização e uma compreensão profunda daquilo que é o trabalho do artista. Aproveitando as funcionalidades do controlador externo, o meu trabalho consistiu na procura do equilíbrio na colocação espacial e a qualidade sonora dos *foleys* ao longo da série. Para tal, e para cada faixa, recorria-se a automações no volume, na panorâmica, dispondo-se os sons consoante a sua origem no ecrã, e nos *plug-ins*, maioritariamente de equalização, compressão e limitação. É importante referir que a espacialização criada através da

reverberação reservava-se ao responsável pela mistura.

Se por um lado, o trabalho de pré-mistura de *foleys* é bastante individual e permite uma grande liberdade criativa, por outro, implica um forte respeito pela intenção artística. Assim houve uma comunicação contínua com Guillermo Bermúdez e David Mantecón. Também é importante referir que, como preparação para este meu trabalho, tive a oportunidade de observar Miriam Pedregal a desenvolver a pré-mistura de *foleys* do primeiro e segundo episódios de *Hache*.

Comparativamente às outras áreas em que trabalhei, a mistura terá sido a menos explorada. Na realidade, o trabalho de mistura no Ad Hoc Studios é desenvolvido por profissionais mais experientes. Para além da pré-mistura em *Hache*, tive a oportunidade de misturar um pequeno projeto sonoro para uma cena de cinco minutos de um teatro, trabalhando também num contexto muito criativo. Estas experiências permitiram-me aprender e desenvolver o gosto pela área.

3.2.2 On My Block

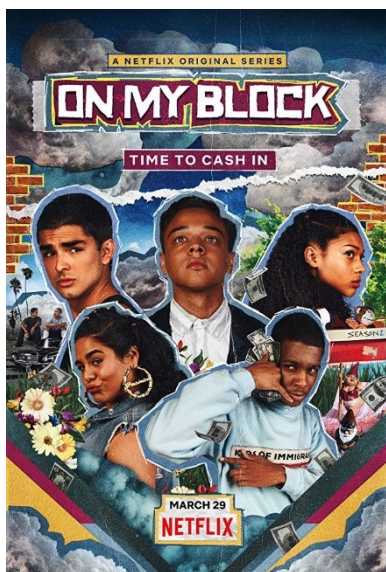


Fig. 13 - Cartaz da segunda temporada da série *On My Block*.

On My Block é uma história de amadurecimento sobre quatro amigos, brilhantes e *street-savy*, na sua viagem pelo secundário no centro da região do sul de Los Angeles. Lidando com o perigo de tirar o seu amigo de um gangue e com amizades a transformarem-se em romance, o perigo é constante. Esta série da Netflix, estreada em 2018, já com duas temporadas, de dez episódios cada, é criada e produzida por Eddie Gonzalez, Jeremy Haft e Lauren Iungerich, tendo como supervisor de som Andrew Spencer Dawson.

O meu primeiro grande trabalho de dobragem foi para a segunda temporada desta série. Foi um processo que envolveu gravação de dez episódios, uma pequena equipa técnica e cerca de cem horas de gravação (destas cumpri, aproximadamente, setenta horas). Como já referido na secção 3.1.1.4 (gravação de dobragens), esta área depende muito das características e competências dos atores. Por isso mesmo, ao contrário do que expliquei no projeto anterior (*Hache*), o trabalho que desenvolvi foi, pela sua natureza, menos individual e autónomo. Na realidade, estamos todo o tempo a trabalhar com atores e vários interlocutores o que requer uma enorme

flexibilidade. Simultaneamente, é também um trabalho verdadeiramente de equipa em que temos de estar completamente concentrados e alerta a tudo o que se está a passar na sala, tentando gerir um bom ritmo e dinâmica de trabalho, sendo rápidos mas também subtis e pacientes. Como já referido anteriormente, foi um enorme privilégio ser orientada por Javier Valdés dada a sua competência, exigência e experiência.

Para um *work flow* eficaz e eficiente, havia um trabalho de pré-produção da principal responsabilidade de uma colaboradora do estúdio. Do segundo ao quarto episódios, colaborei neste processo que visa executar um conjunto de operações como, por exemplo, a seleção de *takes* que não terão de ser gravados (como respirações e suspiros), que no Ad Hoc Studios são chamados de *gestos* pois encontram-se disponíveis (num dos *stems* disponibilizados) *limpos* de outros diálogos. Holman (2010) aborda os benefícios de *stems* em contexto de dobragem pois permitem uma gestão do processo muito mais simples e fácil. *The advantage of keeping the final mix as a multitrack representation is that it makes the preparation of subsequent special versions, such as foreign language release, simpler because all that needs to be done is to substitute only a new language element for the dialog, and then new print masters may be made as needed in the new language* (Holman, 2010, p. 225). Nesta fase, tenta-se também distinguir os diálogos a gravar dos efeitos sonoros a editar, o que por sua vez reduz custos (Holman, 2010). Isto é importante também para pré-definir que ambientes de dobragens serão gravados ou editados/montados. Neste projeto, não só trabalhei com vários atores em simultâneo para a gravação destes ambientes (fundos) como, também, posteriormente, editei ambientes de dobragens disponíveis na biblioteca sonora do estúdio. Cria-se assim uma lógica mais eficiente de utilização de recursos.

Para iniciar o processo de gravação, estabelece-se um conjunto de procedimentos básicos. A primeira regra é chegar sempre meia hora antes da hora marcada para a gravação. Durante este tempo é suposto preparar a régie e a sala de gravação, tal como o equipamento a ser utilizado. Coloca-se então o microfone *Neumann U87*, a utilizar para toda a série, estabelecendo as necessárias ligações, recebendo sinal na sessão pré-produzida (mencionada anteriormente, *template*) no *Pro Tools*. Esta sessão é utilizada individualmente para cada episódio, de aproximadamente trinta minutos, iniciando-se (novamente para cada episódio) no código de tempo 01:00:00:00. Nestas sessões distribuem-se faixas específicas para cada um dos atores, identificando cada uma delas com o nome da personagem e nome do respetivo ator (e.g. JASMINE_InesBlazquez). A organização das gravações (folha de sala já referida) faz-se por ator sendo que não se segue a lógica cronológica da série e dos seus episódios. Estíma-se o tempo médio de duração para cada ator, o que nem sempre se concretiza devido ao ritmo e

características de cada um.

Uma boa recepção aos atores é importante pois pretende ser um momento informal para os profissionais se conhecerem. Adicionalmente, Javier Valdés orienta um *warm up* para contextualizar e estabelecer a dinâmica e modelo de trabalho a seguir. Depois, e uma vez colocado o microfone corretamente (em termos de altura e distância), pode-se começar a gravação propriamente dita.

Durante o processo de gravação, e dada à sua grande experiência, Javier consegue rapidamente perceber as facilidades e ritmo de cada ator, também em termos de capacidade de sincronia. Consegue facilmente corrigir o tempo e, se necessário, as próprias falas do guião para encaixarem nos lábios das personagens. A questão da sincronia em dobragens, uma questão determinante para a sua qualidade, está muito bem documentada na literatura (Diaz-Cintas & Orero, 2010). Existem vários tipos de sincronia, a fonética, a cinética e a isocronia. A sincronia fonética refere-se ao que vulgarmente se chama de sincronia dos lábios e consiste em encaixar o texto pretendido nos movimentos da boca das personagens. Durante as gravações para *On My Block* o texto traduzido teve de ser muitas vezes moldado para ser visualmente idêntico ao original. Outras estratégias passam por ajustar o ritmo do texto e eliminar algumas palavras. Na sincronia cinética, o objetivo é o ajuste dos movimentos corporais às falas, garantindo que o diálogo não contradiz a imagem (por exemplo, no Ad Hoc Studios, acompanhar abanos de cabeça por gestos, ou seja, suspiros, respirações...). Relativamente à isocronia, assegura-se que a duração das falas traduzidas está alinhada com a duração das falas originais. Deficiências neste tipo de sincronia são facilmente notáveis pelo público.

No processo de gravação de dobragens, outro desafio foi gerir e equilibrar o nível de ganho de gravação (média de -10dB na captação de voz) com a intensidade das vozes dos atores. Muitas vezes os atores utilizam volumes e projeções de voz diferentes enquanto ensaiam, o que dificulta o processo. No entanto, vamos percebendo como é que cada ator trabalha e tenta-se antecipar a ação. No guião disponibilizado, devo fazer notas e chamadas de atenção de eventuais flutuações para conseguir uma gravação de qualidade sem grandes repetições ou correções, que, após muitas horas de trabalho, tornam-se desmotivadoras e pouco produtivas. No entanto, inevitavelmente, foi necessário solicitar aos atores algumas repetições.



Fig. 14 - Equipamento da régie das salas de gravação.

Já numa fase posterior, tive a oportunidade de sincronizar e de editar alguns dos diálogos dobrados de um dos episódios. Fiz a montagem e edição da segunda versão do trailer da segunda temporada a partir das dobragens gravadas. Adicionalmente, para o vídeo (*teaser*) de *recap* (vídeo com dois minutos para recapitular o que aconteceu na temporada anterior) fiz a montagem das dobragens dessa temporada.

Para a edição dos diálogos dobrados, o estúdio partilhou comigo alguns passos importantes a seguir. Primeiro, refinar as várias dimensões da sincronia começando por ajustar a dobragem à duração da fala original e seguidamente confirmar se encaixa com os movimentos de boca que, se não se verificar, as gravações podem ser alteradas através da ferramenta *TCE*. Segundo, avaliar a fluidez e continuidade, ou seja, se soa bem, se se ouve bem, se se percebe bem e, também, se não *pisa/sobrepõe* a outros sons ou diálogos. Terceiro, gerir as sibilantes baixando o volume dos *s* e *ch* e talvez os *z*, *c* e *f*. Apesar de haver *plug-ins* que possam facilitar este processo, como o DeEsser da Waves, nesta fase de edição, o estúdio tende a preferir trabalhar nesta questão manualmente, tendo assim mais controle, tentando simplificar e facilitar o trabalho do responsável pela mistura. Quarto, criar *fade-in* para palavras que começam com sons muito fortes, como acontece com as iniciadas por *t*, *g*, *p* ou *b*, cortando e suavizando o ataque. Por fim, o quinto passo, consiste em identificar e eliminar súbitos picos sonoros (*cliques*).

Outros aspetos importantes devem ser também considerados para a edição de dobragens. Um deles tem a ver com as respirações. Alias, este ponto está também muito bem documentado na literatura (Pauletto, 2012). É importante saber distinguir quando é que uma respiração faz parte

da representação, ou quando é apenas um sinal de nervosismo ou ansiedade, ou seja, deverá ser cortado. Simultaneamente, as respirações, como já referido, podem ser adicionadas para ajudar a ligar frases/falas originalmente separadas. No trabalho de edição de dobragens que desenvolvi, recorri a esta estratégia usando também respirações para preencher vazios ou falas demasiado curtas. No caso de alguns atores menos experientes, notaram-se mais respirações desnecessárias e arranques bruscos que tiveram de ser corrigidas nesta fase.

Depois de todo o projeto de dobragens da série *On My Block* estar concluída, isto é, depois da mistura, fiquei responsável pelo envio dos *materiais* das dobragens seguindo regras dos produtores.

3.3 Conclusão de Capítulo

Neste capítulo tentou-se apresentar de forma detalhada, explicativa e reflexiva todo o trabalho desenvolvido ao longo do estágio. Pela diversidade de projetos e de áreas, e pela oportunidade de trabalhar com diferentes equipas e profissionais, fica assim demonstrada a razão pela qual o estágio superou as expectativas iniciais e o enriquecimento profissional proporcionado.

4 Considerações finais e perspectivas de trabalho futuro

A experiência do meu trabalho no Ad Hoc Studios foi muito enriquecedora e avalio muito positivamente a minha opção pelo estágio. A equipa, para além de excelentes profissionais, constituiu um grupo acolhedor com qualidades humanas e pedagógicas excecionais. O ambiente de trabalho não podia ter sido melhor. Desde o início senti-me como parte integrante do estúdio. As competências adquiridas durante a minha formação universitária encontraram o terreno favorável à sua praticidade. Ao longo da licenciatura em Som e Imagem investi no aprofundamento da área de Imagem mas coexistindo uma atração pela área de Som. Escolhi sempre uma disciplina de cada uma destas áreas nas opcionais semestrais ao longo da licenciatura. Finalmente, no mestrado em Som e Imagem, optei pela especialização em Design de Som. A equipa do Ad Hoc Studios reconheceu a minha formação académica e o desejo profundo de continuar a aprender. Foi isso que aconteceu. É imperativo manifestar a minha gratidão pelo investimento que fizeram em mim. Bem antes de estarem cumpridas as mil horas de estágio obrigatórias, fui convidada, por Javier Valdés, a continuar o meu trabalho no estúdio, tendo sido feito um adequado contrato de trabalho. Colocou-se como limite a data 30 de junho de 2019, de forma a poder regressar a Portugal e concluir o mestrado.

A importância do estágio assenta, claramente, na descoberta de novas situações. Como tal, foram muitas as dificuldades e os limites a elas inerentes e foram, por isso, um desafio fundamental. Confrontei-me com algumas dificuldades ao nível da organização do trabalho e da língua e, por isso, da comunicação. No entanto, apesar do meu domínio do Castelhana continuar imperfeito, é interessante registar que houve uma adequação ao contexto do trabalho. Foi notável uma grande melhoria a partir das primeiras gravações de dobragens na medida em que a adequação da língua ao contexto era muito específica. O que à partida seria um obstáculo enorme, foi diluído substancialmente. Relativamente à organização do trabalho, os meus modelos/hábitos de organização sofreram um abalo. A flexibilidade da equipa constituiu, simultaneamente, vantagens e desvantagens. Um grupo pequeno e um ambiente extremamente familiar, constituindo uma dimensão extremamente positiva, não deixa de, por vezes, ser geradora de uma certa falta de organização. Devo acentuar que as muitas dificuldades vividas contribuíram para uma visão mais global da complexidade e importância desta atividade profissional. Uma equipa pequena trabalha com base no pressuposto de uma disponibilidade total para abordar todos os imprevistos. Isto implicava, muitas vezes, não aprofundar uma área por ter que se experienciar muitas. São as vantagens e desvantagens da dinâmica de trabalho.

Fiquei com uma sensação de incompletude na medida em que não tive oportunidade de

introduzir, em algumas atividades, o resultado da experiência. Uma área que me interessou e me entusiasmou foi a criação de *foleys*. O interesse por esta atividade, que nasceu no contexto do mestrado, continuou a afirmar-se no processo do estágio. Gostaria de ter ido mais longe, tendo a oportunidade de introduzir as críticas construtivas do meu trabalho de criação de *foleys* noutros projetos, assim testando e demonstrando o resultado das aprendizagens. Como referido anteriormente neste relatório, apesar de bem executados, os *foleys* necessitavam de mais força para se destacarem. Esta crítica constitui um ponto iminente formativo. Pude estabelecer uma síntese entre a dimensão técnica e a dimensão artística. Sempre me interessei, ao longo da minha vida, em explorar a sensibilidade artística nas suas diferentes dimensões. Pratiquei ballet clássico durante treze anos e essa prática levou-me, intuitivamente, a encontrar correspondência entre o ritmo da dança e o ritmo dos sons. Interessante é verificar que a própria literatura identifica esta relação e demonstra que, em particular, na área dos *foleys*, os artistas têm *backgrounds* muito diferentes como representação, realização de cinema e dança. *With no formal training or apprenticeship system, the pedigree of modern Foley performers became increasingly diverse; many now have backgrounds in dance, sound editing, film directing, radio and broadcast engineering, as well as acting* (Wright, 2014, p. 207). Neste contexto, não resisto também a citar Vanessa Ament (2009) pois, para além da influência que a dança e o sapateado tiveram no seu percurso profissional, reforça a ideia de que a construção da identidade de um artista faz-se a partir das suas experiências de vida e de um certo sentido de risco e aventura. *I loved hearing all the sounds I could make from my various foot configurations. (...) I was in love with the clarity and precision of the sounds of tap dancing. Years later, as I began my career in Foley, I looked back at that moment in time when I became aware of the art of shoe sounds, and I wondered just how are we influenced by our experiences and backgrounds when we embark on a new adventure in our lives? How does that change our perspective?* (Vanessa, 2009, p.xiv)

A aventura do estágio tem a ver com essa construção de uma identidade e a procura de novas perspetivas que integrem técnica e arte. Foi esta a principal motivação e foi fundamental a aprendizagem realizada e a consciência do quanto tenho ainda para aprender. Tendo gostado particularmente da libertação artística associada à criação de *foleys*, pretendo continuar a explorar esta articulação entre técnica e arte de forma cada vez mais consequente.

Referências e Bibliografia

- Ament, V. T. (2009). *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. Burlington, MA: Focal Press.
- Díaz-Cintas, J. & Orero, P. (2006). Voice-Over. In K. Brown, (Ed.) *Encyclopedia of Language & Linguistics*, Second Edition (pp. 477-479). Oxford: Elsevier.
- Díaz-Cintas, J. & Orero, P. (2010). Voiceover and Dubbing. In Y. Gambier & L. van Doorslaer (Eds) *Handbook of Translation Studies* (pp. 441-445). John Benjamins, (pp. 441-445).
- Holman, T. (2010). *Sound for Film and Television*. Burlington MA: Focal Press.
- Pauletto, S. (2012). The sound design of cinematic voices. *The New Soundtrack*, 2(2), 127-142.
- PricewaterhouseCoopers (2018). La Oportunidad de los Contenidos de Ficción en España: Análisis de Oportunidad.
- Wright, B. (2014). Footsteps with character: the art and craft of Foley. *Screen*, 55(2), 204-220.

APÊNDICE A

Tabela de instalações e equipamentos

SALA	TIPO DE SALA	DIMENSÕES	EQUIPAMENTO
1	Sala de Mistura e QC Dolby ATMOS	Área: 255m ² /1296 m ³ Ecrã: 10m x 5m (Maior de Espanha) Número de cadeiras: 30	<ul style="list-style-type: none"> - AVID S6 M40-32-9-D com S6 Joystick Module e S6 Master Post Module (única em Espanha) - Projector > Sony DCI-4K-3D-HFR - Dolby ATMOS Cinema Processor CP850 - 4 x Pro Tools 12.7 - 2 x 3HDX – 128 channel systems - 2 x HDX 64 channel system - 2 stations D-Spatial-Reality Builder - Reverb TC 6000 MKII y Lexicon 960L - Monição Dolby ATMOS - altifalantes JBL - Video Playback: placa pci Blackmagic - Certificação: DOLBY ATMOS MIXING, DOLBY ATMOS QC, THX, SONY CINEMA 4K, AVID
2 e 3	Sala de Gravação	Área: 122 m ² /317 m ³ Ecrã: 4,5m x 3m	<ul style="list-style-type: none"> - Projetor de vídeo HD - Genelec 8040A - monição multicanal - Microfones: Neumann, Shoeps, Sennheiser, Sanken, DPA, etc - Régie separada com Digidesign command 8 e pré-amplificadores Millenia HV-3C
4	Sala de Mistura	2,70m (altura) x 6,90m (comprimento) x 5,50m (largura) Ecrã: 4,5 x 3 m	<ul style="list-style-type: none"> - Projetor de vídeo HD - Mistura Surround 5.1 - ICON D-Control 32 faders - Monitores Genelec 1032A - Pro Tools 12.7 - Video Playback: placa pci Blackmagic
5	Sala de Mistura	2,70m (altura) x 6,90m (comprimento) x 5,50m (largura) Ecrã: 4,5 x 3 m	<ul style="list-style-type: none"> - Video Playback: placa pci Blackmagic - Mistura Surround 5.1 - Digidesign command 8 - Monitores Genelec 8040A - Pro Tools 12.7

ANEXO A

Especificações de gravação e de entrega de ADR para a série Jett

ADR recording & delivery specs for

JETT

RECORDED ADR DELIVERY

Upload the recorded ADR material via MEDIA SHUTTLE:

<https://parabolicny.mediashuttle.com/>

MICROPHONES

Please record 2 discrete channels per take i.e. a boom and a lav for each recording:

- the boom on the left channel: Sennheiser MKH 416 or Schoeps CMIT 5V
- the lav on the right channel: Sanken COS-11

PROTOOLS SETUP

Start the PROTOOLS session 00:59:52:00 for each episode.

Our PROTOOLS session specs are as follows:

Sample Rate 48k Bit
Depth 24-bit
Audio Format WAV
Time code rate: 23.976
Feet Frame 23.976

NO PULL DOWN AUDIO OR VIDEO

Please keep ALL takes on tracks in the *edit window* not just the region list (even if they are flubbed takes).

Please follow the naming convention as the paperwork describes: *for example*

- JET1001_1.L, JET1001_1.R for TAKE 1, JET1001_2.L, JET1001_2.R for TAKE 2

NO SUPER SESSIONS. Please deliver *separate sessions for each Episode*. Do not create sessions with recordings from more than one episode.

If you have any questions, please contact:

- Gina Alfano, ADR Supervisor, 917 533-9204 gina.r.alfano@gmail.com
- JJ Suelto, ADR Mixer (Parabolic side), 646-998-8142, jj@parabolicny.com
- Vinny Alfano, Sound Assistant, 516 469-9374, vinny@parabolicny.com

ANEXO B

Folha de sala (para a Sala 2) da série On My Block da manhã do dia 12 de Março

DIA: 12/03/2019

JORNADA: MAÑANA

DIRECCIÓN: JAVIER VALDÉS

PELÍCULA: ON MY BLOCK 2 (207-210)

ESTUDIO: AD HOC SALA 2

10:00 (12/03) – #RUBEN SR.–JUAN AMADOR PULIDO (11):

EP-207 (8)

102 104 141 142 143 158 162 163

EP-209 (3)

119 120 121

11:00 (12/03) – #MONTY–FERNANDO CASTRO (19):

EP-207 (8)

101 102

EP-209 (11)

109 110 11 112 113 114 115 126BIS 127 141 142

EP-210 (1)

133

12:30 (12/03) – #MARIO–ADRIAN VIADOR (15):

EP-207 (15)

104 106 111 113 131 134 135 153 154 158 159 162 163

165 166

ANEXO C

Folha de sala (para a Sala 3) da série On My Block da manhã do dia 12 de Março

DIA: 12/03/2019

JORNADA: MAÑANA

DIRECCIÓN: JAVIER VALDÉS

PELÍCULA: ON MY BLOCK 2 (207-210)

08:00 (11/03) – #JAMAL–ÁLVARO NAVARRO (115):

EP-207 (29)

101 113 114 115 116 117 118 123 124 125 126 127 128

129 130 132 144 145 146 147 153 154 155 156 157 160

162 163 165 166

EP-208 (28)

107 108 109 113 114 115 116 119 120 121 122 123 124

125 126 127 128 129 131 137 138 140 141 142 143 144

152 153 154

EP-209 (24)

105 106 107 108 122 123 124 126 127 132 133 135 136

137 138 139D 140 141 143 144 146 146BIS 148 149

EP-210 (34)

107 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 127 128

129 130 131 132 134 135 136 144 145 146 149 150 152

155 156BIS 157 158 159 160 161 162 164