Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Márcio Xavier Pereira Lima

Relatório de Estágio na produtora audiovisual Filmesdamente

Relatório de Estágio

Mestrado em Comunicação Audiovisual

Orientação: Prof. Doutor Filipe Cunha Monteiro Lopes

Vila do Conde, setembro de 2021

Márcio Xavier Pereira Lima

Relatório de Estágio na produtora audiovisual Filmesdamente

Relatório de Estágio

Mestrado em Comunicação Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof. Doutor José Quinta Ferreira

Escola Superior de Medias Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Orientador

Prof. Doutor Filipe Cunha Monteiro Lopes

Escola Superior de Medias Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Arguente

Mestre Marco Oliveira

Escola Artística e Profissional Árvore

Vila do Conde, setembro 2021

AGRADECIMENTOS

Obrigado.

Resumo

O presente documento tem como objetivo retratar o meu percurso na produtora Filmesdamente, onde passei 3 meses a exercer diversas funções na minha área de competências dentro das habilitações de audiovisual, como, por exemplo, assistente de imagem ou em pós-produção de vídeo.

Na primeira parte irei fazer um enquadramento teórico das funções que desempenhei durante o estágio e na segunda parte irei explanar as funções práticas e métodos utilizados, baseando-me no conhecimento adquirido durante o mestrado. Por outro lado, procuro contextualizar o modus operandi em todas as minhas tarefas na empresa quanto à sua respetiva execução, principalmente nas produções institucionais.

Por fim, pretendo refletir sobre as novas aptidões que adquiri no estágio curricular.

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

Abstract

The purpose of this document is to portray my path in the production company Filmesmente, where I spent 3 months exercising various functions in my area of competence within the audiovisual qualifications, such as, for example, image assistant or in video post-production.

In the first part I will make a theoretical framework of the functions I performed during the internship and in the second part I will explain the practical functions and methods used, based on the knowledge acquired during the master's degree. On the other hand, I try to contextualize the modus operandi in all my tasks in the company regarding its respective execution, mainly in institutional productions.

Finally, I intend to reflect on the new skills I acquired in the curricular internship.

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

ÍNDICE

GLOSSÁRIO E TERMOS TÉCNICOS 8

0. INTRODUÇÃO 10

1. ENQUADRAMENTO TEÓRICO 11

1.1. O primeiro Assistente de Imagem e a sua importância 11

1.2. Relação entre o Diretor de Fotografia e o 1º Assistente de Câmara 13

1.3. Ações práticas do Primeiro Assistente de Imagem 14

1.3.1. Foco e Profundidade de Campo 14

1.3.2. F-Stop e T-Stop 19

1.3.3. Ângulo e Velocidade do Obturador 21

1.4. Pós-Produção 22

1.4.1. Montagem 22

1.4.2. Correção de Cor 24

2. A EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO 26

2.1. Resumo 26

2.2. A Filmesdamente 27

2.2.1. Descrição geral 27

2.2.2. Objetivos da Produtora 29

2.3. Tarefas realizadas 30

2.3.1. Um Domingo 31

2.3.2. BRoll Promocional e Canal de Youtube 32

2.3.3. FILMESDAMENTE – Reels 34

2.3.4. Fruut 34

2.3.5. Armazónia 36

2.3.6. DRE - Diário da República Eletrónico 37

2.3.7. CGTP 38

2.3.8. DECO 39

2.3.9. Siemens – KickOff Siemens – Chroma Key Video 40

2.3.10. Docapesca 41

2.3.11. CM Maia – Mensagem às Escolas Secundárias 41
2.3.12. CM Maia – Vídeo Inauguração Escultura ZMORK 42
2.3.13. Endutex 42

3. CONCLUSÃO 44

4. BIBLIOGRAFIA 46

GLOSSÁRIO E TERMOS TÉCNICOS

4K – Refere-se à resolução de 4096 x 2160 pixels
Ultra HD – Refere-se à resolução de 3840 x 2160 pixels.
1080p - Formato Full HD. Refere-se à resolução de 1920 x 1080 pixels.
Backup – Cópia de segurança de ficheiro informáticos
Color Grading – Processo que incide em melhorar a aparência de uma imagem através da manipulação da sua cor.
Footage – Material em bruto e não editado, tal como foi captado originalmente pela câmara de vídeo.
Frame – Fotograma de vídeo.
Freelancer – Pessoa que trabalha por conta própria.
Gaffer – Eletricista ou chefe de iluminação numa produção audiovisual.
Highlights – Resumo com os destaques de um determinado evento.
Layout – Termo utilizado na área do design que se refere à formatação e margens de uma página de trabalho.
Making Of – Documentário sobre os bastidores que regista o processo de uma produção audiovisual.
Behind the Scenes – O mesmo que Making Of.
Mirroless – Tipo de câmaras compactas de lentes intercambiáveis. Não possuem espelho.
Motion Design – Criação de conteúdos audiovisuais em animação.
Reel – Pequeno vídeo onde consta resumidamente todos os trabalhos de destaque feitos por um individuo ou por uma empresa.
Ruff Cut – É um "rascunho" da edição de um vídeo.
Slow Motion – Efeito especial de câmara lenta.
Stop Motion - Técnica de animação com recurso a fotografia, captando a ação quadro a quadro.
Stock Footage – Imagens de arquivo que podem ser reutilizadas em diferentes projetos.
Streaming – Provém da palavra transmitir, e refere-se ao processo de entrega ou obtenção de um determinado conteúdo multimédia.

Teaser – Técnica utilizada como ferramenta de marketing, de modo a chamar a atenção para uma campanha publicitária, para um filme ou até mesmo para a própria empresa.

Template – É um modelo editável com o layout pretendido.

Foley – Sons criados e produzidos em estúdio para sonorizar objetos e acções humanas num filme.

Videoclip – Vídeo realizado especificamente para uma determinada música.

Focus Puller – Responsável pelo foco no set de filmagens. Usualmente é o primeiro assistente de imagem.

DoP – Director of Photography (Diretor de Fotografia)

Brainstrom – Consiste em agrupar um conjunto de ideias.

0. INTRODUÇÃO

O presente relatório foi desenvolvido durante o estágio realizado na produtora audiovisual Filmesdamente. São apresentados aspetos para a compreensão, por um lado, da importância da função de primeiro assistente de imagem num set de filmagens e, por outro lado, da pós-produção na criação duma obra audiovisual. Com base num trabalho de leitura e pesquisa, alicerçada na experiência prática vivenciada, procurarei questionar e relatar a experiência profissional de estagiário.

Na parte inicial do relatório irá ser retratada a função de Primeiro Assistente de Imagem, a sua importância e as funções que lhe estão associadas. Além disso serão explanados alguns aspetos teóricos que dão suporte aos aspetos práticos que implicam a execução da função de Primeiro Assistente. Será demonstrado o que é um Primeiro Assistente de Imagem e o que este faz num set de rodagem, como também a sua importância no departamento de imagem. De seguida, será analisada a sua relação com o Diretor de Fotografia (DoP), passando depois para a análise de alguns processos que são essenciais para exercer esta função da melhor maneira possível.

De seguida será explanada de forma breve a função da montagem, do montador e do colorista numa obra audiovisual. Será demonstrado o impacto e a importância que a montagem e a correção de cor têm no resultado final dum vídeo.

Na segunda parte do presente relatório pretende-se relatar a experiência vivida enquanto estagiário. O período de estágio decorreu oficialmente durante 14 semanas (3 meses), na produtora audiovisual Filmesdamente, e o trabalho realizado abarcou a produção, edição e pós-produção de vídeo.

Em suma o relatório será estruturado em duas partes: o enquadramento teórico e a explanação da experiência de estágio. Todas as traduções realizadas ao longo deste relatório foram feitas pelo autor.

1. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1.1. O primeiro Assistente de Imagem e a sua importância

De acordo com Helkins (2009), o Primeiro Assistente de Imagem, dentro da hierarquia do departamento de imagem trabalha diretamente com o Diretor de Fotografia e com o Segundo Assistente de Imagem. O Primeiro Assistente é conhecido como a pessoa que tem a função de focar cada plano, sendo considerada uma das funções mais difíceis de executar no set de filmagem. O Assistente de Imagem não tem apenas de colocar a imagem em foco, tem de mantê-la focada. Por exemplo, se um ator anda do fundo para o primeiro plano, o Assistente de Imagem tem que calcular exatamente quanto tem de puxar o foco para manter o ator focado no plano. Um bom *Focus Puller* consegue manter o ator em foco durante vários movimentos, mesmo que o ator não se mova exatamente na mesma velocidade todas as vezes. O Assistente de Imagem, porém, não tem apenas esta função. É também responsável por todo o material da câmara, deve preparar todo o material da câmara, sozinho ou com o Segundo Assistente de Imagem e garantir que todo o equipamento está em boas condições de funcionamento. Para exercer bem esta função é necessário que o Assistente de Imagem tenha conhecimento total do equipamento que está a ser usado. Por esta razão é comum que o primeiro Assistente de Imagem escolha o equipamento em conjunto com o Diretor de Fotografia.

Na fase de pré-produção, o Assistente de Imagem deve ler o guião para entender a história e ter uma ideia do que pode estar envolvido na filmagem e, assim, recomendar qualquer equipamento especial que considere ser necessário.

Já em rodagens, o trabalho do Primeiro Assistente de Imagem engloba um conjunto diversificado de atividades desde focar à manutenção do equipamento. Algumas das principais dessas atividades incluem:

Verificar se todo o material está a funcionar corretamente e, por isso, deve manter todas as partes da câmara limpas, sem sujidade e poeira, incluindo o corpo da câmara, as lentes e os filtros.

Montar a câmara no tripé, na base ou noutra peça de suporte e garante que ela está segura e a funcionar corretamente.

Antes de filmar cada plano, garantir que a câmara está nivelada e equilibrada.

Quando coloca as lentes e os filtros, deve também garantir que nenhuma luz está a interferir na lente, causando flares.

Deve também configurar o T-Stop ou F-stop, o Shutter Angle e Frame Rate, consoante o que o Diretor de Fotografia pede.

Deve ainda medir as distâncias e controlar o foco para que todas as partes necessárias do plano estejam nítidas.

Verificar a profundidade de campo de cada plano e confirmar se a câmara está a funcionar na velocidade correta durante as rodagens.

Verificar se todos os monitores utilizados na rodagem estão a funcionar.

Ainda durante as rodagens, trabalha sempre com o Diretor de Fotografia, que lhe vai dizendo tudo o que necessita, e com o segundo Assistente de Imagem, dando as leituras da câmara (e.g. abertura da iris da lente) após cada plano feito. Cuida também das baterias, que devem estar sempre carregadas, e dos cartões de memória, mantendo-os organizados.

Resumindo, o Primeiro Assistente de Imagem é a pessoa que está responsável por todo o material de imagem e pela sua organização. O Primeiro Assistente é uma peça fulcral para um Diretor de Fotografia e um operador de câmara, pois não só conhece e trata do material, como também tem que focar todas as cenas, tem que se certificar que tudo está a funcionar como deveria e é responsável por manter contacto entre o Diretor de Fotografia e toda a restante equipa de imagem.

Perante tamanha importância num set de rodagens, o Primeiro Assistente de Imagem deve ter, pelo menos, duas características que lhe vão permitir desempenhar a sua função da melhor forma, nomeadamente:

Disciplina: O departamento de imagem tem de ser muito disciplinado. Dessa forma o Primeiro Assistente de Imagem tem de ser rigoroso e acatar todas as instruções do Diretor de Fotografia. Deverá ter interiorizado uma série de normas para o bom funcionamento do equipamento, e assim evitar problemas dentro do set. Genericamente, uma equipa entrosada que tem normas definidas trabalhará de forma eficiente.

Precisão: Puxar o foco é um trabalho de muita precisão. É necessário ser capaz de seguir o foco com precisão enquanto os atores estão a atuar. Não há muito espaço para erro e, se o plano estiver fora de foco, o take ficará inutilizável.

1.2. Relação entre o Diretor de Fotografia e o 1º Assistente de Câmara

Uma equipa técnica de um filme possui diversos departamentos, dependendo sempre da magnitude e complexidade do projeto. Tal como todos os outros, o departamento de Imagem tem uma hierarquia, sendo a função de Diretor de Fotografia a que está no topo dessa hierarquia, seguido da função de Operador de Câmara, ainda que nalgumas produções o DoP possa acumular a operação da câmara. De seguida temos o Primeiro Assistente de Imagem e o Segundo Assistente de Imagem. O Técnico de Iluminação e o Maquinista também estão incluídos neste departamento.

Como já referido anteriormente, na fase de pré-produção é essencial que o DoP e o Primeiro Assistente de Imagem mantenham contacto. Cabe ao DoP comunicar as necessidades do Realizador e explicar que material necessita para o filme, podendo também pedir algum feedback em relação ao mesmo. Nesta fase, o Primeiro Assistente de Imagem poderá também ter que testar algum material, caso seja solicitado pelo Diretor de Fotografia.

Durante as rodagens, todos os membros do departamento de imagem devem trabalhar juntos como uma equipa. O DoP decide onde a câmara deve ser colocada para cada cena e que lente deve ser usada, comunicando posteriormente ao Primeiro Assistente de Imagem a exposição correta. O Primeiro Assistente de Imagem configura a câmara e coloca todos os acessórios apropriados.

O Primeiro Assistente de Imagem tem de manter constantemente o contacto com o Diretor de Fotografia e estar sempre atento a tudo o que se está a passar. Ele é o "braço direito" do DoP, o que faz com que ambos tenham de estar permanentemente em sintonia e organizados para que consigam cumprir as necessidades do filme e da equipa.

1.3. Ações práticas do Primeiro Assistente de Imagem

Como já vimos, um Primeiro Assistente de Imagem é responsável por toda a preparação do material de filmagem. Dessa forma tem de ser portador de um conhecimento técnico e teórico que lhe permita exercer as suas funções da melhor forma. A partir do momento em que a cena estiver pronta para ser filmada, o Primeiro Assistente de Imagem já deve ter verificado o foco (i.e. distância entre câmara e objeto ou pessoa), abertura (i.e. posicionamento do f-stop ou t-stop), o obturador (i.e. shutter) e a velocidade da câmara.

É necessário, portanto, haver um conhecimento aprofundado de todas essas especificidades.

1.3.1. Foco e Profundidade de Campo

Teoricamente, focar significa que o objeto em questão aparece no vídeo como aparece na realidade. O olho humano tende a perceber que tudo o que está à nossa volta está focado, e isto é o resultado da interação entre o olho e o cérebro. Mas, apesar de ser quase impercetível, o foco muda constantemente. Isso acontece porque os músculos que controlam o olho distorcem a sua forma para mudar o foco. Se alguém olhar para algo muito próximo numa situação em que existe pouca iluminação, o fundo ficará desfocado, mas provavelmente não se irá perceber, porque o cérebro estará a concentrar-se no objeto mais próximo.

Uma câmara, em comparação com o olho humano que conduz o processo de foco de forma instintiva e natural, opera o foco de forma bastante diferente. Algumas práticas de focagem, como a distância focal, a composição do plano e até iluminação, são tentativas de recriar esse aspeto mental de foco e atenção.

Diz-nos Brown (2012, p. 272) que, "Nós estamos a usar a câmara para imitar como o olho e o cérebro trabalham juntos para contar uma história visual numa imitação de como a vida é percebida pela mente." [1] Quando se fala de foco, geralmente pensa-se apenas na imagem plana, mas deve ser levado em conta que a lente forma uma imagem tridimensional no espaço, não uma imagem bidimensional. Segundo nos diz Marcel Martin, "Para lá e para cá do plano de foco ou ponto focado existe uma área que o olho humano percebe como estando focada. Um terço da área de profundidade de campo encontra-se normalmente na frente do plano de focagem e dois terços atrás deste." (Gomes, 2012, p.21).

Esta ideia de profundidade de campo é capaz de parecer, à priori, simples e redutora. "A nitidez de uma imagem, ou a ausência dela, é muito mais do que a aplicação de um conceito técnico diretamente influenciado pela luz ou pela objetiva utilizada." (Gomes, 2012, p.21). Com isto é necessário esclarecer que a profundidade de campo é a distância entre os objetos mais próximos e os mais distantes numa imagem que parece aceitavelmente nítida. Esta pode ser definida como o intervalo de distância dentro do qual todos os objetos estarão em foco nítido aceitável, incluindo uma área na frente e atrás do principal ponto de foco. Haverá sempre mais profundidade de campo atrás do ponto principal de foco do que na frente dele.

Com a evolução temporal e à medida que os filmes começaram a ser construídos com a utilização de mais planos, surgiu a necessidade de destacar certos elementos, tais como o cenário ou personagens. Assim surge a pouca profundidade de campo, como sendo o elemento que separa o primeiro plano do plano de fundo.

A pouca profundidade de campo significa que é possível desfocar deliberadamente os detalhes no plano de fundo ou no primeiro plano da cena, permitindo chamar a atenção do espectador para um assunto em particular ou para parte de sua cena. Para que exista esta separação é necessário então existir um ponto de focagem na imagem, mas não é apenas isto. Tal como refere Arcangelo Mazzoleni, citado por Pedro Gomes, é necessário também "...ter

[1] "We are using the camera to imitate how the eye and brain work together to tell a visual story in an imitation of how life is perceived by the mind" - Brown, B. (2012). Cinematography - Theory and Practice. p.272.

presente a chamada regra da profundidade de campo, também conhecida por regra dos dois terços, segundo a qual, um terço da profundidade (ou seja, da área onde tudo está focado) se situa em frente ao sujeito focado e dois terços situam-se atrás do mesmo." (Gomes, 2012, p.24)

O que vai acontecer quando colocado em prática, é que, para filmar um plano que necessite de uma maior profundidade de campo na parte antecedente da cena, é necessário prever o ponto de focagem. Percebemos então que o que está em primeiro plano está focado e o fundo não.

Também temos a profundidade de campo profunda, que tem uma área maior em foco, pois mantém a imagem nítida e clara. É referido como grande profundidade de campo, pois tem um campo de visão maior em foco, profundidades de campo profundas que são melhores para paisagens.

Brown (2012), refere que existem vários aspetos que influenciam uma maior ou menor profundidade de campo no momento de filmar. Apesar do tamanho do sensor e a luz serem fatores importantes para a profundidade de campo, os três fatores que a acabam por influenciar mais são a distância focal da lente, a abertura do diafragma e a distância do objeto/pessoa e da câmara. Quando se menciona a distância do objeto/pessoa e da câmara, isto refere-se à distância que fica entre estes dois pontos. A abertura do diafragma tem como função controlar a quantidade de luz que chega ao obturador, como veremos mais à frente, e a distância focal "é o espaço em milímetros, entre o centro ótico de uma objetiva (ponto de convergência da luz), até ao sensor onde a imagem focalizada será projetada." (Gomes, 2012, p.26).

Como já foi referido, a luz também tem um papel fundamental. Gomes (2012) menciona que na preparação de um plano com muita profundidade de campo, o realizador fala com o Diretor de Fotografia e com o Assistente de Imagem para explicar que tipo de imagem tem em mente. Ambos, decidem qual a objetiva e o tipo de iluminação que será necessário utilizar, sabendo que, tal como refere Marner citado por Pedro Gomes "O operador terá maior possibilidade de explorar a profundidade de campo num plano quando tiver à sua disposição muita luz." (Gomes, 2012, p.26). Deste modo, uma maior intensidade de luz irá permitir alcançar muita profundidade de campo e,

contrariamente, para ter pouca profundidade de campo será necessário reduzir a intensidade da luz.

Em relação a estas técnicas, é necessário entender como estas funcionam para que seja possível criar a profundidade de campo.

Começamos pela distância focal, que influencia a profundidade de campo, pois quanto maior for a distância focal, a imagem ficará com menor profundidade e se a distância for menor terá maior profundidade. Por exemplo, ao utilizar uma grande angular (20mm, distância focal curta) temos uma grande profundidade de campo. Se utilizar uma teleobjetiva (200mm, grande distância focal) temos uma profundidade de campo reduzida.

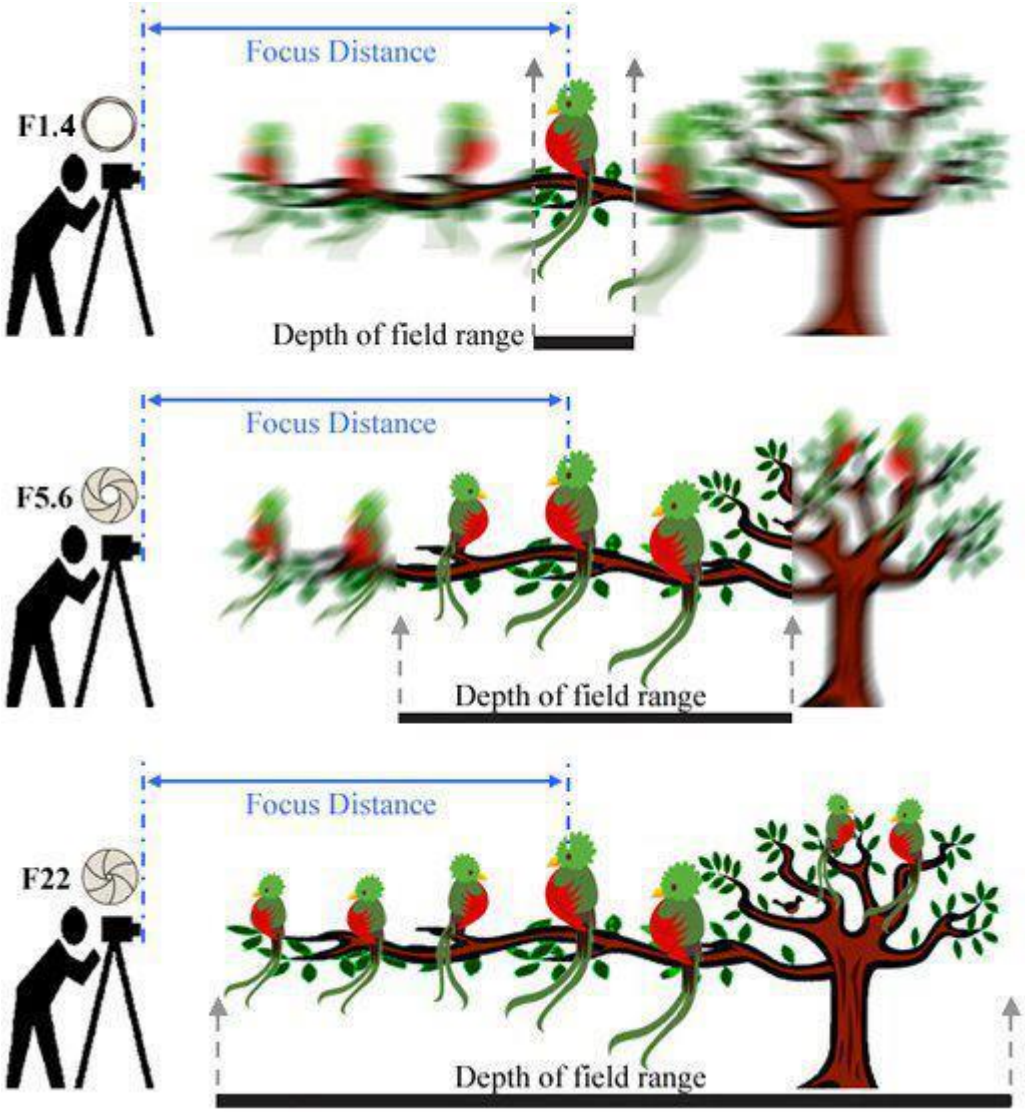

Figura 1- Figura ilustrativa da relação entre distância focal e profundidade de campo

A distância a que estamos do objeto condiciona a profundidade de campo, pois quanto mais próximos estamos do objeto a filmar, menor é a sua profundidade de campo. Como refere Mercado (2012), quanto mais longe estivermos do assunto maior será a profundidade de campo.

Elkins (2009), diz que quando existem dois atores na cena a diferentes distâncias da câmara, e é necessário que os dois estejam focados, pode-se pensar que se focar 1/2 da distância entre os dois, ambos devem estar em foco, mas, devido aos princípios de profundidade de campo, isto não acontece. Ao manter o foco em dois objetos/pessoas diferentes na mesma cena, uma mais próxima da câmara que a outra, deve-se concentrar num ponto que seja 1/3 da distância entre os dois objetos, para que seja possível ter ambos em foco. Esse princípio é frequentemente chamado de a regra de 1/3.

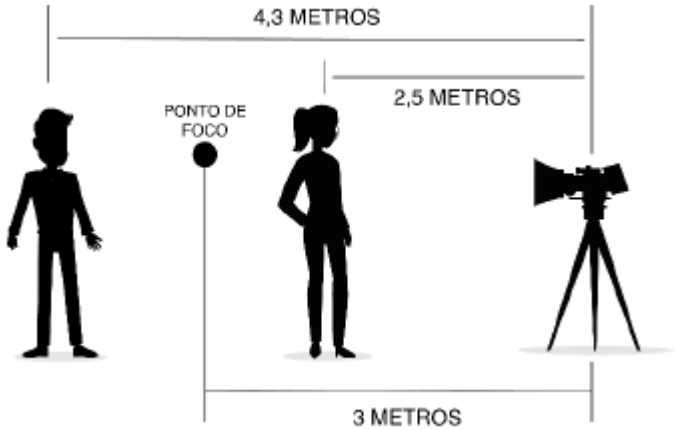

Figura 2 - Diagrama que ilustra o princípio 1/3 para dividir o foco entre dois objetos

Quando se trabalha com a profundidade de campo também se deve ter em atenção à distância hiperfocal. Esta distância é definida como a distância entre o sensor da câmara e o ponto em foco mais próximo. Isto significa que quando a lente focar no infinito, a profundidade de campo vai estender-se desde a 1/2 da distância hiperfocal até o infinito e, portanto, qualquer elemento situado entre a distância hiperfocal e o infinito ficará focado. É importante entender que qualquer objeto situado entre a câmara e a metade da distância hiperfocal ficará sem nitidez.

Atualmente existem aplicações nos smartphones que ajudam com estes cálculos, como por exemplo, a PhotoPills[2] que ajudam a calcular a exposição, Timelapse, Profundidade de campo, Campo de visão e têm a Tabela Hiperfocal.

A abertura do diafragma também influencia a profundidade de campo, pois, uma maior abertura resulta numa profundidade de campo mais reduzida, e vice-versa.

1.3.2. F-Stop e T-Stop

Todas as objetivas contêm uma íris ajustável, referenciado como abertura ou diafragma, para controlar a quantidade de luz que entra na lente. Podemos comparar isso com a íris do olho humano.

Uma abertura maior permite que entre mais luz do que uma abertura pequena. Chama-se f-stop no caso das objetivas utilizadas para fotografia e T-stop para objetivas utilizadas em cinema. A abertura é definida através do seguinte cálculo matemático: distância focal da lente a dividir pelo diâmetro da abertura. A série de números f-stop é 1, 1.4, 2, 2.8, 4, 5.6, 8, 11, 16, 22 e assim por diante, e através destes números é possível modificar a abertura, sendo que à medida que os números aumentam a abertura diminui e se os números vão diminuindo a abertura aumenta.

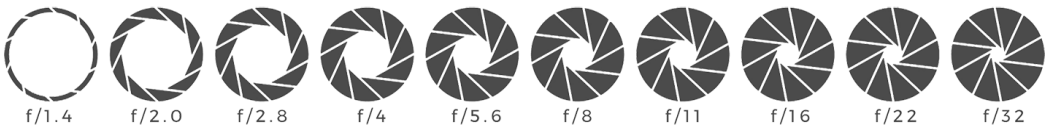

Figura 3- Exemplos de abertura f-stop

A maioria das pessoas pensa que um f-stop é uma leitura verdadeira da quantidade de luz que chega através de uma lente, mas não é bem assim. Só porque uma lente tem um f-stop semelhante não significa que ela deixa entrar a mesma quantidade de luz. Por exemplo, uma lente 50mm f.1.4 da Canon provavelmente permitirá uma quantidade diferente de luz em comparação com

[2] Link para app PhotoPills: https://www.photopills.com/, acedido a 20 julho de 2021.

uma 50mm f/1.4 da Sigma. Enquanto um f-stop é um cálculo matemático baseado no tamanho da abertura do diafragma, um T-stop refere-se à quantidade de luz transmitida através da lente numa abertura específica do diafragma. O T-stop equivale à quantidade de luz que consegue passar na abertura e na lente até chegar ao sensor. Nunca teremos esta transmissão a 100%, pois as lentes que existem dentro da própria objetiva acabam por retirar luz que é refletida.

O T-stop leva em consideração a percentagem de luz que chega através da lente e mistura com o número f-stop. Por exemplo, uma lente de 100 mm f/2 com uma transmissão de luz de 75% terá um T-stop de 2,3. Ou seja, quanto maior o número de T-stop, mais escura será a imagem.

De um modo geral, as lentes T-stop são mais utilizadas na indústria cinematográfica do que no mundo da fotografia, pois no mundo do cinema é necessário que tenham a mesma quantidade de luz em cada lente, pois, ao contrário dos fotógrafos, os cinematógrafos costumam filmar a mesma cena com várias câmaras, várias lentes e de vários ângulos diferentes. Essas pequenas diferenças são muito mais fáceis de notar quando se muda de cena. Embora essas diferenças possam ser corrigidas na pós-produção, ao gravar um filme de 90 minutos, trata-se de um trabalho bastante moroso e complexo.

Ao utilizar lentes T-stop já sabemos previamente quanta quantidade de luz teremos em todas as lentes.

Elkins (2009), refere que quando se filma a uma taxa de quadros diferente de 24 fps, é necessário alterar o stop para compensar a nova taxa de quadros. Se filmar em velocidades acima dos 24 fps, teremos menos luz, devendo-se então aumentar a exposição. Se filmar em velocidades menores que 24 fps, irá entrar mais luz, então deve-se diminuir a exposição. Também é necessário ajustar a exposição quando se usam certos filtros na câmara. Alguns filtros diminuem a quantidade luz que passa através da lente, enquanto outros não afetam a luz.

1.3.3. Ângulo e Velocidade do Obturador

Segundo Brown (2012), também é necessário ajustar a exposição quando se estiver a filmar com um ângulo de obturador diferente definido na câmara. O obturador é uma cortina que protege o sensor da câmara. A abertura dessa "cortina" determina a quantidade de luz que entra dentro do sensor, definindo a exposição do vídeo. Normalmente em vídeo o Shutter deve estar a 180º.

O obturador padrão de câmara de cinema é de 180 graus. O ângulo máximo do obturador que se pode obter com algumas câmaras é de 200 graus. Na maioria dos casos, alterar o ângulo do obturador envolve torná-lo menor que o normal para alcançar o efeito desejado no filme. Ao reduzir o ângulo do obturador, irá atingir menos luz no filme à medida que o obturador gira, portanto, você deve abrir a abertura da lente adequadamente.

Apesar da velocidade do obturador não interferir na profundidade de campo, ao modificar a abertura será também necessário alterar a velocidade do obturador, pois este poderá também afetar a quantidade de luz que entra na câmara, controlando quanto tempo o obturador permanece aberto. Quanto maior for o tempo em que o obturador da câmara permanece aberto, mais luz poderá entrar. Isto é obtido ao utilizar velocidades mais lentas do obturador (como 1/60). Se o obturador da câmara permanecer aberto por um período mais curto, menos luz será permitida. Isto é alcançado usando velocidades mais rápidas do obturador (como 1/250 ou até mais rápido). As velocidades do obturador podem variar de frações de segundo a vários segundos de duração. Existe também uma relação recíproca entre a velocidade do obturador e a abertura. É possível obter a mesma quantidade de luz se as configurações de velocidade do obturador e abertura em quantidades equivalentes forem alteradas. "Por exemplo, 1/30 em F5.6 é igual a 1/8 em F11. Essencialmente, o uso de uma velocidade rápida do obturador com uma ampla abertura pode fornecer a mesma quantidade de luz ao sensor de imagem que ao usar uma velocidade lenta do obturador com uma abertura estreita." (Sony, 2019).

A conjugação destes e também das condições de luz existentes, mesmo sabendo que "luz provoca inevitavelmente uma menor profundidade de campo

(...)" (Marner, 2005 citado por Gomes, 2012, p.28), vai tornar possível filmar cenas com maior ou menor profundidade.

1.4. Pós-Produção

Neste subcapítulo irei abordar aspetos da Pós-Produção Audiovisual com os quais tive de lidar durante o meu estágio. Por essa razão, não será feito um enquadramento teórico exaustivo da fase da pós-produção mas antes o enquadramento teórico das fases da pós-produção nas quais estive envolvido.

1.4.1. Montagem

Por vezes a montagem é definida como a simples colocação e ordenação dos vários planos numa determinada ordem. Essa definição talvez pudesse estar correta no início do século XX, quando se começaram a montar os primeiros filmes. Nessa altura, de facto, cortavam-se os filmes (negativos) e selecionavam-se os planos que posteriormente se ordenavam duma determinada forma. Hoje esta definição é pobre e não faz jus à complexidade da função do Montador.

> "A montagem é a organização discursiva de acontecimentos ou ideias através da escolha e combinação dos planos, tendo em vista determinados propósitos e efeitos discursivos, sejam eles retóricos, dramáticos, éticos ou estéticos. Trata-se, pois, de dar às imagens, ao juntá-las, um significado que isoladamente não possuem. Ou seja: através da montagem, o resultado da união das partes excede a sua simples soma – ela ajuda a perceber ou constituir o texto fílmico, portanto, como um sistema." (Nogueira, 2010, p. 94)

Este é um exemplo duma definição simplista, que apesar de referir os principais pontos do trabalho dum Montador, esquece toda a importância duma montagem que vai muito além da simples "organização discursiva de acontecimentos" (Nogueira, 2010, p. 94).

Definir montagem e o trabalho dum Montador ou Editor é de facto algo complexo, no entanto defendo uma definição mais abrangente como forma de não cair no erro de definir montagem duma forma pouco digna.

Correntemente, a montagem passa completamente despercebida ao espectador leigo. E isto é, na maior parte das vezes, algo muito positivo, já que o efeito de continuidade foi conseguido. Para além de ordenar planos, o Montador é o responsável pelo mood do filme e pela sua fluidez. O Montador é o responsável por levar o espectador a entrar no mundo ficcional e um corte feito no momento errado pode quebrar isso.

A montagem invisível é a melhor forma de respeitar a regra da continuidade defendida por Walter Murch. Este autor defende que para se fazer uma montagem contínua os cortes têm de se assemelhar a um piscar de olhos. Para isso elaborou uma escala dos critérios mais importantes que se devem ter conta ao fazer um corte. Segundo a sua escala organizada do ponto mais importante ao menos importante, um corte deve ser feito para: retratar a emoção e transmitir os sentimentos das personagens; fazer avançar a história; dar o ritmo correto ao filme; considerar o ponto de maior interesse para o público (normalmente o protagonista); respeitar a regra dos 180º. (Maio, 2019)

Com tudo o que foi dito acima é possível afirmar que a magia da montagem assenta na criatividade, na relação do Montador com as filmagens e até na experiência de vida do Editor. Poderíamos reunir 10 Editores diferentes a editar as mesmas filmagens, que seriam feitos 10 filmes diferentes. No entanto, apesar de toda a importância e poder que a montagem tem, concordo em pleno com a opinião de Luís Nogueira quando este diz que "Não aceito a ideia de que a montagem é o principal elemento formativo do cinema, como os protagonistas do cinema de montagem defendiam" (Nogueira, 2010, p. 122). O cinema é a união. União de todos os cargos e pessoas envolvidas antes, durante e após as gravações.

Apesar de toda a responsabilidade e decisões importantes que a função do Editor acarreta, terá de haver uma relação muito próxima com o Realizador e com as suas ideias. Durante o processo de pós-produção o Editor deverá ter diretrizes muito concretas sobre o que se pretende do filme. Um Editor terá de

ter capacidade de contar uma história, percebendo como usar imagens, ritmo e tensão. Terá de ter consciência visual, sabendo qual o estilo do filme e prestando atenção aos detalhes. A comunicação com o Realizador será um pronto preponderante para levar o projeto a bom porto. O trabalho conjunto entre Editor, Realizador e Assistentes de Edição é fundamental.

1.4.2. Correção de Cor

Correção de cor é uma parte muito importante em qualquer produção de vídeo. Um Colorista deve ser capaz de corrigir e balancear cores de forma que todos os planos encaixem na perfeição. A correção de cor é o primeiro passo que o Colorista deve tomar.

A correção de cor consiste, essencialmente, em digitalmente ajustar as cores para as igualar à perspetiva do olho humano. Consiste, portanto, em ajustar a exposição, o balanceamento de brancos, o ISO e o contraste da footage.

É usual que a footage saia da câmara com nivelamentos errados. Estarem sub ou sobre expostas, o balanceamento de cor errado, ou haver ruído digital. Por todas essas razões um Colorista é fundamental numa equipa de audiovisual.

Uma má correção de cor vai levar a que os ajustes de color grading sejam incorretos. Em suma o objetivo da correção de cor é eliminar inconsistências visuais e criar um tom pouco saturado e pouco contrastado que permita um color grading mais fácil e eficaz.

Depois de corrigida a cor, vem o processo de color grading. "Quando se escreve, tem que se editar. Quando se grava música, tem que se misturar. Quando se esculpe madeira, tem que se polir. Quase todos os processos criativos em que embarcamos exigem uma etapa de matéria-prima e uma etapa de acabamento final. " [3]. Em vídeo, a etapa de acabamento final é o color grading.

O Colorista deve ser capaz de dar o look certo ao filme de acordo com o seu estilo (i.g Drama; Romance). Mas para isso acontecer, "A melhor aposta é

[3] "When you write, you have to edit. When you record music, you have to mix. When you carve wood, you need to polish. Almost every creative processe we embark on requires a raw material step and a final finishing step." – Haine, C. (2020). Color Grading 101 - Getting started color grading for editors, cinematographers, directos, and aspiring colorists.

sempre começar a planejar a aparência final da imagem o mais cedo possível e, quando possível, isso geralmente envolverá trabalhar com o Colorista, mesmo na fase de pré-produção e teste para garantir que será possível alcançar o look desejado."[4]

O Colorista é, desta forma, um criativo capaz de desenhar um look que afeta o mood de cada cena. Se estiver definido que o vídeo ou filme terá de ter um look amoroso e/ou caloroso, será a função do Colorista transmitir esse sentimento apenas através da cor dada a cada plano. O color grading é, portanto, uma ferramenta de storytelling muito importante. Dessa forma, é importante que o Colorista tenha conhecimentos sobre o significado das cores.

O Colorista trabalha em conjunto com o DoP. Enquanto cabe ao Diretor de Fotografia criar um look no set, cabe ao Colorista aprimorar esse look fazendo correções secundárias. O color grading é, assim, a fase final dum projeto audiovisual.

[4] "The best bet is to always start planning for the final look of your image as early as possible, and when you can that will often involve working with your lead colorist even in pro-production and testing stage to ensure you will be able to achieve the dream look that you are after on your production." ." – Haine, C. (2020). Color Grading 101 - Getting started color grading for editors, cinematographers, directos, and aspiring colorists.

2. A EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO

2.1. Resumo

Tal como refere Plageder, citado por Fábio Soglio "O estágio tem como objetivo valorizar as diversas dinâmicas da prática profissional (em especial a inserção no ambiente de trabalho e o reconhecimento da formação disponibilizada pelo Curso frente à situação vivenciada), assim como permitir ao aluno confrontar os conteúdos e conhecimentos adquiridos [com] a realidade vivenciada no local de estágio." (Cardoso, Beck, Mello, Soglio, 2011, p.22). Esta fase é, então, uma etapa primordial onde o estagiário coloca em prática todos os ensinamentos adquiridos ao longo do mestrado, ao mesmo tempo que adquire novas capacidades técnicas, comunicativas e laborais.

A oportunidade de ter experienciado um estágio curricular na produtora Filmesdamente, contribuiu não só para o meu crescimento profissional nas áreas da produção, edição e pós-produção de vídeo, mas também para um primeiro contacto com o mundo da produção cinematográfica.

Apesar dos seus 11 anos no mercado da produção audiovisual, foi apenas em 2019 que a Filmesdamente se aventurou na produção da sua primeira longa-metragem de ficção. Esta produtora, que anteriormente procurava apenas produzir conteúdos audiovisuais destinados a empresas, ou seja, vídeo comercial, institucional e promocional, procura agora ir mais além e produzir obras cinematográficas de ficção e documentais.

Enquanto estagiário, foi-me incumbida a função de filmar e editar vídeos para os vários clientes da Filmesdamente. Tive a oportunidade de acompanhar, e também de concretizar, os processos de criação do mais variado tipo de conteúdos audiovisuais. Acompanhei e realizei projetos desde as primeiras ideias até ao produto final. Trabalhei em vídeos institucionais para empresas, em entrevistas, em vídeo publicitário, e ainda no desenvolvimento de curtas-metragens. Considero que cada dia vivido na Filmesdamente foi importante para a minha aprendizagem e desenvolvimento como pessoa e como profissional da área.

Todos os projetos desenvolvidos ao longo do tempo de estágio foram acompanhados de pesquisas e estudos autónomos, de forma a aumentar o nível de conhecimento em relação a aspetos técnicos do software utilizado, bem como relativos à introdução de uma nova ferramenta ou material. No que concerne à função de pós-produção, a ferramenta mais utilizada foi o DaVinci Resolve como programa principal de edição. Também foram utilizadas algumas ferramentas da Adobe, como o Adobe Premiere, o Adobe After Effects e o Adobe Photoshop. De todas estas ferramentas, tinha já conhecimento preliminar e algum nível de perícia, com exceção para a do Adobe After Effects.

Este estágio proporcionou-me também o contacto com pessoas da área que trabalham fora da Filmesdamente, desde Diretores de Fotografia até Técnicos de Som, Gaffers, Produtores, e Diretores de Arte.

2.2. A Filmesdamente

2.2.1. Descrição geral

A Filmesdamente é uma produtora sediada no Porto, na zona da Boavista, especializada na produção audiovisual para cinema e publicidade. Dentro do ramo do audiovisual, a produtora tem um vasto leque de serviços que oferece aos seus clientes, que vão desde a produção de vídeo de várias tipologias até aos trabalhos de design gráfico. Em todos estes trabalhos o cariz criativo é muito patente, assim como a eficiência técnica da empresa que recorre a materiais e softwares de última geração.

A sede da Filmesdamente situa-se na Rua Infanta D. Maria, no Porto, em frente à escola Carolina Michaelis. Esta localização é um ponto que favorece a atividade da produtora pois o acesso e a proximidade ao centro do Porto permitem uma comunicação rápida com o cliente, que pode facilmente deslocar-se até sede, se assim o entender.

A produtora foi fundada no ano de 2010 por três amigos que se conhecem desde os tempos de faculdade. São eles o Victor Santos, Nuno Rocha e Carlos Amaral. Este último, atualmente, já não faz parte dos sócios da Filmesdamente.

Ao englobar a produção cinematográfica com a produção de filmes publicitários, a Filmesdamente regista já mais de 70 prémios. Atualmente, a produtora é gerida por Victor Santos, Roberto Santos e Nuno Rocha.

O nome da produtora tem origem no conceito das ideias que permitem criar filmes para mexer com a mente do público. Esta é sempre uma das mais importantes e complexas tarefas do realizador, quer seja de cinema ou de vídeo publicitário. Conseguir mexer com a mente de quem está a ver o filme/vídeo é a origem do nome Filmesdamente.

A Filmesdamente tem uma empresa associada chamada LikeFilms que é composta pelos mesmos membros, desde a gerência à sua equipa. A LikeFilms tem os mesmos serviços, mas para clientes que requerem trabalhos com orçamentos mais baixos e vídeos de cariz mais institucional. No fundo, isto acontece com o objetivo de futuramente a Filmesdamente se tornar numa produtora independente de cinema e a LikeFilms uma produtora de vídeos promocionais e institucionais, mantendo-se assim a principal fonte de rendimento ativa. É indiscutível que a produção cinematográfica cria pouco lucro em Portugal. Assim, a Filmesdamente apresenta-se como uma produtora audiovisual que trabalha maioritariamente na produção de vídeo de cariz publicitário, promocional e institucional, mas que ambiciona e procura, diariamente, levar a sua atividade unicamente para a produção de cinema.

Apesar da sua reputação e de ser considerada uma das maiores produtoras audiovisuais do Porto, a Filmesdamente conta com um número reduzido de trabalhadores. Para além dos 3 sócios-gerentes, atualmente, e à conta de dispensas de trabalhadores devido à pandemia da Covid-19, trabalham na Filmesdamente três estagiários (eu incluído) e um Gaffer que acumula outras funções. Sempre que existem trabalhos que requerem uma equipa maior, a Filmesdamente recorre a freelancers. Fácil é de aferir que tal orgânica empresarial resulta do facto de a empresa procurar a sua consistência económica – financeira e, consequentemente, a sua sustentabilidade. O incremento do desemprego estrutural nesta área é muito evidente.

2.2.2. Objetivos da Produtora

Desde o momento da sua fundação que a Filmesdamente tem como principal objetivo a produção de longas-metragens. No início da sua atividade, foram realizadas algumas curtas-metragens que, apesar de vários prémios arrecadados, não foram suficientes para sustentar monetariamente a empresa. Por essa razão, com algum investimento e já com algum renome, a Filmesdamente começou a dedicar-se à produção de filmes publicitários, promocionais e institucionais. Este tipo de trabalhos é bastante mais rentável em questões financeiras o que permitiu à produtora crescer. Foi ainda possível investir em material de última geração, e como se sabe, a inovação é um fator fundamental para qualquer atividade crescer. O investimento em soluções tecnológicas que proporcionam uma vantagem competitiva, possibilitam que a empresa aumente a sua participação no mercado e a sua receita, assim como abre espaço para agregar outros produtos e serviços. Com o fundo monetário adquirido, o enriquecimento tecnológico e a experiência ganha durante 10 anos, a Filmesdamente ganhou a sustentabilidade que lhe permitiu alargar horizontes, lançando-se nos tão desejáveis projetos cinematográficos.

No mês de fevereiro de 2010, dois dos sócios-gerentes (Nuno Rocha e Roberto Santos), estiveram presentes no Festival Internacional de Cinema de Berlim, de forma a conseguirem novos contactos com produtoras internacionais e com financiadores. Devido ao COVID-19, os projetos têm sido adiados, mas espera-se que muito em breve a Filmesdamente consiga entrar no mercado das produções de longas-metragens.

O alargamento de mercados e ligações com outros países poderá, certamente, permitir qua a Filmesdamente adquira maior reconhecimento e se desenvolva economicamente.

Quanto aos seus objetivos secundários, a Filmesdamente pretende ser sempre uma produtora audiovisual de referência nacional e de satisfação máxima para os seus clientes. Clientes como a Siemens e a Mercadona são alguns dos mais importantes e antigos clientes da Filmesdamente, com os quais já trabalham há largos anos. A confiança, o profissionalismo e a criatividade são assim os principais valores que a produtora pretende aplicar e transmitir não só

aos seus clientes, mas também a todos os potenciais interessados em trabalhar com a Filmesdamente.

2.3. Tarefas realizadas

As competências teóricas, em especial as competências técnicas, que foram abordadas durante o meu primeiro ano do Mestrado, ajudaram a complementar os meus conhecimentos na área do audiovisual. Estas capacidades, desenvolvidas durante o período curricular do curso, permitiram que a empresa Filmesdamente aceitasse a proposta apresentada para realização do estágio.

Na proposta de estágio estava definido que eu iria participar na produção e pós-produção de várias curtas-metragens que iriam ser executadas ao longo do estágio. A empresa tinha como objetivo realizar no mínimo 1 curta-metragem por mês, o que não veio a acontecer.

O meu foco incidiria em todas as fases dos projetos audiovisuais, desde o trabalho de câmara à edição para com isso aperfeiçoar a metodologia de trabalho e começar a trabalhar de forma profissional nesse âmbito.

Ficou definido também que me envolveria na elaboração de outros projetos pontuais, inseridos na vertente institucional da likefilms.pt, como o apoio à produção de campanhas publicitárias e vídeos promocionais, criação de vídeos institucionais, ou filmagem de eventos.

Com a participação nos projetos da likefilm.pt, eu teria a oportunidade de me tornar muito mais versátil e capaz no mercado de trabalho levando em conta a vertente institucional desse projeto.

Na empresa, foram concretizadas variadas tarefas, desde as mais elementares até às de maior complexidade e responsabilidade. As tarefas foram propostas de forma gradual, num crescendo equivalente ao desempenho e empenho mostrado.

Durante este período procurei sempre dar o melhor de mim, e pôr em prática todos os conhecimentos que foram adquiridos durante as aulas na ESMAD. Ir ao encontro da visão da produtora e cumprir com aquilo que era

solicitado foi uma constante. Procurei dar o meu ponto de vista e perspetiva de forma assertiva e com argumentos válidos; qualquer projeto audiovisual pode ser sempre melhor se for um trabalho colaborativo. Roldão refere que o trabalho colaborativo "como um processo de trabalho articulado e pensado em conjunto, que permite alcançar melhor os resultados visados, com base no enriquecimento trazido pela interação dinâmica de vários saberes específicos e de vários processos cognitivos." (Roldão, 2007, p. 27)

A orientação do estágio esteve a cargo do realizador e sócio-gerente, Victor Santos. Contudo, pelo facto do número de trabalhadores não ser muito grande, houve sempre um acompanhamento bastante próximo por parte de qualquer membro da empresa. Considero que todos aqueles que trabalharam comigo foram importantes no acompanhamento do trabalho prestado.

Enquanto estagiário, as tarefas incidiram principalmente na captação, edição e pós-produção de vídeo. Seguidamente, enumeram-se os trabalhos realizados durante este período:

2.3.1. Um Domingo

A primeira tarefa que me foi solicitada logo no primeiro dia de estágio foi a de filmar o behind the scenes de uma curta-metragem que iria começar a ser gravada - "Um Domingo" realizada pelo meu orientador de estágio – Victor Santos.

Esta curta-metragem de 3 minutos fala sobre três mulheres adultas que saem para se divertirem recordando os seus tempos de adolescentes.

Ao gravar este making of tive de acompanhar todo o processo de trabalho da equipa. Isto permitiu conhecer as dinâmicas de trabalho dentro da empresa, as funções de cada um dos membros e até conhecer muito do material pertencente à empresa.

Ser inserido num ambiente de rodagem de um filme logo nos primeiros dias de estágio permitiu uma integração na empresa muito rápida, pela necessidade de trabalho em equipa.

Foi-me pedido pelo meu orientador de estágio – Victor Santos – que em primeiro lugar me preocupasse em captar o ambiente no set de rodagens, usando planos mais abertos e que só depois fizesse planos pormenor de equipamento, pessoas ou luzes que pudessem servir como planos de corte e ligação entre planos gerais.

Após terminarem as rodagens, fui responsável pela edição do behind the scenes. Assim fui responsável pela montagem e color grading, sendo por isso responsável por toda a parte criativa do vídeo. O processo de montagem foi uma forma de desde logo aprimorar as minhas capacidades de edição e o meu olhar criativo na montagem de vídeos.

A criação deste vídeo foi um grande desafio já que tive de me integrar na equipa de forma muito rápida e pela responsabilidade depositada em mim – o making of tinha como objetivo a participação num concurso internacional.

O vídeo pode ser visualizado em:
https://www.facebook.com/watch/?v=768050804129662

2.3.2. BRoll Promocional e Canal de Youtube

Após terminar a primeira tarefa, houve menos fluidez de trabalho, uma vez que não havia muitos projetos externos (institucionais ou promocionais) a serem desenvolvidos. Desta forma a empresa aproveitou para implementar novas ideias de promoção do seu trabalho e do seu negócio paralelo de aluguer de equipamento.

Assim incumbiu-nos (a mim e a um colega de trabalho, também estagiário), de idealizar, filmar e editar um Broll promocional, assim como pensar no conceito de um canal de Youtube.

Como inicialmente não estávamos familiarizados com o conceito de B-Roll, procurei diversos canais de Youtube que se especializavam neste estilo de filmagem, ou seja, clipes rápidos e extremamente dinâmicos que geralmente globalizam todo o contexto do vídeo e o comprimem num projeto de 30 a 60

segundos. Com esta investigação acabei por encontrar diversos canais proficientes em áreas completamente diferentes do mundo audiovisual.[5]

Após alguns brainstorms, organizamo-nos de forma a reunir exemplos de inspirações para depois avançarmos para a escrita de guiões. Decidimos que seria necessário fazer o registo audiovisual de equipamento de som, de luz e vídeo. No que diz respeito ao equipamento de som, optamos por captar os gravadores de som, microfones e microfones de lapelas; para luz teríamos que captar os projetores de LED e de tungstênio (ver Figura 4); e para o vídeo, as objetivas e as câmaras. Para cada equipamento registado, foi procurado um B-Roll específico a esse tipo de equipamento, de forma a ter uma ideia precisa daquilo que estaríamos prestes a realizar quando passássemos para a fase de produção. Com esta pesquisa, foram adquiridas mais bases e referências para projetos futuros. Finalizado o guião e na hora de montar o cenário, decidimos fugir do ambiente de fotografia de produto e procurar um aspeto mais rústico e visualmente atrativo.

Depois de escrito um guião para o primeiro vídeo para o Youtube, e de definido o conceito do BRoll, avançamos para a rodagem. Definimos um esquema de luz e fizemos filmagens criativas de todo o equipamento da empresa. Depois disso, e pelo cariz tão criativo deste tipo de vídeos, decidimos que cada um de nós faria a sua própria edição.

Estes projetos foram idealizados com o intuito de primeiro, promover a marca Filmesdamente, e depois para ocupar o tempo livre que pensávamos que teríamos devido ao menor fluxo de trabalho causado pela pandemia da Covid-19. No entanto, o constante aparecimento de projetos de novos clientes impediu a finalização dos Broll. Os vídeos para Youtube nunca chegaram a ser executados pela mesma razão.

[5] https://www.youtube.com/watch?v=TY5CuPzV-SM&ab_channel=SpencerHarris
https://www.youtube.com/watch?v=3uticm1teqA&ab_channel=AnkitBhatia
https://www.youtube.com/watch?v=h0JfiPLyk-8&ab_channel=Artlist

Figura 4 - Setup B-Roll

2.3.3. FILMESDAMENTE – Reels

Como projeto interno, a produtora pediu aos três estagiários que usassem todo o portfólio da empresa e fizessem seis reels que iriam tornar mais acessível a amostra do portfólio a futuros clientes. Os reels recaíram sobre seis temáticas diferentes correspondentes às seis áreas de atuação atual da produtora. Entre reel médico, industrial, institucional, publicitário, cultura vinícola e motion graphics, fiquei responsável por editar os reels cultura vinícola e o motion graphics.

Foi um projeto que me obrigou a ser criativo na montagem e ter a capacidade de selecionar entre dezenas de projetos realizados pela produtora nas áreas selecionadas, os melhores excertos.

2.3.4. Fruut

Este projeto surgiu de uma encomenda da FRUUT, uma empresa que comercializa fruta desidratada. Devido ao contexto pandémico, foi necessário realizar este projeto com uma equipa bastante reduzida.

Devido ao Covid-19, a FRUUT procurava um vídeo que transmitisse a sensação de proximidade em pleno confinamento, inaugurando uma caixa com

sacos de snacks da FRUUT e uma pequena carta escrita por quem a tinha enviado.

Exerci o cargo de primeiro assistente de imagem e por isso, fui responsável, em conjunto com o Realizador e Diretor de Fotografia, pela preparação do equipamento de filmagem e iluminação a utilizar no set.

Uma vez no set de filmagens executei todo o esquema de luz definido, tendo montado várias luzes e refletores com o intuito de replicar a luz solar. Tudo foi filmado numa tarde em Laúndos, Póvoa do Varzim, com relativa simplicidade e eficácia. O filme previa duas cenas: uma na sala de estar e outra no exterior. Na cena interior simulou-se a luz solar com a utilização de um refletor 1x1m e de um projetor de luz de 1000W, utilizando o cortinado como um difusor prático. 2 F&V's serviam de fill lights não só à personagem como ao background e uma máquina de fumo acrescentava pormenor aos feixes de luz que entravam na sala. A minha função, para além de montar todo o equipamento, era também de me certificar que as luzes batiam no sítio correto. Na cena exterior, foi aproveitada a intensidade da luz solar, sendo atravessada por um difusor e depois rebatida num refletor para clarear as sombras da personagem. A câmara utilizada foi a Ursa Mini Pro, em conjunto com vários filtros e follow focus manual.

Este projeto foi importante para desenvolver as minhas capacidades num set de filmagens com equipa reduzida. Foi importante a coordenação com os outros membros de forma a agilizar todo o processo de gravações, uma vez que todos tínhamos de acumular várias tarefas.

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

O vídeo pode ser visto em:
https://www.instagram.com/p/CIA1T4HqAWq/

2.3.5. Armazónia

"Armazónia" é uma curta-metragem realizada por Francisco Relvas e produzido pela Filmesdamente.

Armazónia é uma curta-metragem que aborda de forma irónica os perigos da política e da ideologia do governo de Jair Bolsonaro relativamente às questões ambientais e em particular à destruição da Floresta Amazónia. Este filme de produção low-budget recorreu a formas engenhosas de recriar uma floresta amazónia (com bróculos e outros legumes) e outros adereços utilizando cartão (um avião).

> Sinopse da curta-metragem: "Num contexto político e económico, dois pilotos brasileiros da força aérea, instruídos pelo seu capitão, vão bombear a floresta da Amazónia habitada por indígenas." (IMDB)

Neste projeto fui responsável, inicialmente, por criar vários foleys para o filme. Foi necessário criar vários foleys, gravações feitas para garantir sincronia com o vídeo, tal como é comum nas gravações de foley que imitassem o som de: (1) Passos na água – Feitos com recurso a uma bacia com água; (2) Árvores ao vento – Feitos com recurso a um abanador de palha; (3) O coçar dum pássaro – Feitos ao roçar a barba de um dos membros da equipa; (4) Som de cortes em madeira – Feitos com recurso a uma faca e um pau;

De seguida integrei a equipa de rodagens com o cargo de assistente de imagem, tendo por isso sido responsável pela preparação de todo o material necessário para levar para o set. Participei também na montagem do mesmo no set de filmagem. O material utilizado foi: Blackmagic Ursa, Canon 5D, Sony A6300, Asteras Titan, Rayzr 7, Rayzr MC100 RGBW, Aputure Amaran al F7, C-stands, tripés de iluminação, tripés de câmara, Follow Focus Tilta FF- T03, máquina de fumo, difusores, refletores e bandeiras.

Uma vez no set, fui responsável pela montagem de todo o equipamento, deixando-o pronto para o DoP. Sendo uma equipa pequena, os estagiários, assistiriam na câmara, arte e luz.

Apesar da ação daquela cena ocorrer durante o dia, todos os planos foram filmados no interior de um armazém à noite. A cena ocorre num avião construído

num armazém e todos os nossos esforços focaram-se em simular uma luz solar a incidir no avião, de modo a que este parecesse estar a voar num dia solarengo. O fundo foi feito de panos pretos, não só para evitar bounce de luz, como para esconder a textura da parede. Não houve recurso a chroma keys ou um fundo que se enquadrasse com o cenário. Escolha feita pelo realizador que pretendia um aspeto quase alienígena. Também foram efetuadas várias experiências com a coloração da luz, aplicando diversos filtros de cor para dar outro aspeto à cena. Com um dos maiores problemas ser o reflexo proveniente do cockpit, que mostrava o telhado de chapa de alumínio do armazém. Foi necessário alterar a posição de um difusor de 3x3m que tínhamos colocado no topo da cena para evitar luz exterior ao edifício, de modo que o reflexo acabasse por ser sempre branco. Isto implicou a alteração de toda a luz e cenário, atingindo-se um meio termo entre a conveniência e o aspeto final.

Este projeto foi um dos mais enriquecedores durante todo o estágio uma vez que o nível de produção de um filme é bem maior que o necessário para vídeos institucionais e promocionais. Permitiu-me desenvolver a capacidade de trabalho em equipa e de conhecimento técnico em relação a algum equipamento audiovisual.

O teaser da curta-metragem pode ser visto em:
https://www.youtube.com/watch?v=IYLJ6naWZAY&ab_channel=filmesdamente

2.3.6. DRE - Diário da República Eletrónico

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

O projeto consistiu na criação de dois vídeos realizados por Nuno Rocha.

Em ambos os vídeos integrei a equipa de rodagens com o cargo de assistente de imagem. Fui responsável pela preparação do equipamento de filmagem e iluminação no set.

O primeiro vídeo foi filmado em exterior e representava um grupo de três jovens a sair da sua escola. Para um efeito visualmente apelativo, foram utilizados projetores de luz potentes, os Rayzr 7, com alguma distância para não incidir com demasiada força nos atores.

O movimento da ação exigiria bastante circulação por parte da equipa também que se tinha de deslocar, acompanhando a câmara. Para contrariar todo este movimento, acabou por se montar um equipamento novo que transmitiria a imagem para dois tablets. Um para o realizador e o outro para o focus puller.

O segundo vídeo foi filmado todo em interior e representava uma família. Estando num ambiente fechado, foi possível manipular a luz num espaço mais controlado. Neste projeto trabalhei diretamente com um Gaffer freelancer e com ele acabei por reconhecer o potencial do posicionamento de certas luzes e a apreciar ainda mais a importância de luzes práticas no cenário. Durante as gravações estive responsável pelas baterias e trocas de objetivas sempre que necessário.

O primeiro spot publicitário pode ser visto em:
https://www.youtube.com/watch?v=fTxhq9XJCwA

O segundo spot publicitário pode ser visto em:
https://www.youtube.com/watch?v=urOUxWuaWuc

2.3.7. CGTP

A CGTP - Confederação Geral de Trabalhadores Portugueses solicitou um vídeo alegórico que alertasse e criticasse a forma como os lucros das grandes empresas de supermercados são repartidos durante a época natalícia.

Neste projeto integrei a equipa de rodagens com o cargo de assistente de imagem. Fui responsável pela preparação do equipamento de filmagem e iluminação no set, participando ativamente na montagem dos cenários necessários para o vídeo e na sua iluminação. Foram criados sete cenários correspondente a sete mesas de Natal, todas com diferentes adereços e estilos e concebida a sua iluminação.

O material utilizado foi o seguinte: um Cinelight Fresnel junior 650w, um Cinelight Fluorescent 110W, um f&v Z400, um Rayzr MC100 RGBW, um Aputure Amaran al F7, e duas bandeiras

O resultado final do vídeo pode ser visto no site da CGTP: http://www.cgtp.pt/accao-e-luta-geral/15295-video-o-natal-dos-trabalhadores-das-empresas-da-grande-distribuicao

2.3.8. DECO

Os vídeos para a Deco Proteste, para o projeto "Net&Siga", foi desenvolvido em motion graphics, por uma colega de trabalho. A minha função, inicialmente consistiu na montagem da cabine de som para a gravação das voz off para o vídeo. Com o auxílio do gaffer da empresa, João Pinheiro e de dois colegas também estagiários, montamos a cabine de forma a criar um isolamento máximo de som na sala de cinema do estúdio da produtora. Procedemos à colocação do material necessário, tendo em vista que a gravação da voz-off iria ser assistida via online pelo cliente.

Usando espumas isoladoras, microfone Lewitt LCT 440 pure, um tripé, um mix-pre 6, um Atem mini pro 6, televisão LG e duas Blackmagic Pocket 4k e 6k, dois cabos HDMI e um XLR, foiconseguida a gravação e a transmissão para o cliente, o que permitiu obter um feedback imediato do cliente e assim agilizar todo o processo.

De seguida fiquei responsável pelo sound design dos três vídeos de animação. Para exercer essa função tinha de procurar os mais variados sons em bibliotecas de som e aplicá-los ao vídeo. Por vezes era necessária a adulteração digital dos sons para que se adequassem melhor às ações presentes nos vídeos.

Este projeto permitiu-me desenvolver uma das minhas maiores lacunas: edição de som. Foi um projeto importante para aumentar o meu conhecimento técnico nessa área, apesar de sentir que continua a ser uma área em que posso evoluir muito.

2.3.9. Siemens – KickOff Siemens – Chroma Key Video

O evento anual da Siemens, assumiu, devido à pandemia, um formato online, assim, o cliente~ solicitou que se simulasse em vídeo a apresentação de dois intervenientes como se estivessem no palco do evento. Para concretizar este objetivo procedeu-se à captação dos dois apresentadores do evento em Green Screen e num trabalho de pós-produção, foram inseridos no palco 3D da Siemens, acompanhados da respetiva apresentação PowerPoint que servia de base à sua intervenção.

Esses dois vídeos, fizeram parte do evento online, onde participaram diversos países.

Neste projeto participei na montagem do Green Screen no estúdio da produtora o que me proporcionou aprofundar conhecimentos sobre como montar e iluminar um Green Screen. Para a montagem deste cenário foram utilizadas todas as luzes mais fortes disponíveis na produtora, já que é fundamental iluminar de forma uniforme o Green Screen.

De seguida, fiquei responsável por, em conjunto com o Victor Santos, de filmar as apresentações dos convidados. Cada um de nós ficou responsável por uma câmara fixa em tripé.

Figura 5 - Setup ChromaKey

2.3.10. Docapesca

Para o cliente Docapesca foi produzido e realizado um vídeo em firstperson que ilustra o processo da apanha do peixe desde o mar até à doca.

O vídeo foi realizado e editado por Nuno Rocha. Fiquei responsável por acompanhar, em conjunto com um freelancer, o realizador até à DocaPesca para filmar todo o processo. Como assistente de imagem fiquei responsável por todo o equipamento, baterias e limpeza das lentes – particularmente difícil tendo em conta que estavam constantemente em contacto com peixe. Neste projeto foi necessário deslocar-me até Peniche com o Nuno Rocha, onde ficamos alojados uma noite.

Depois de findado os dois dias de gravações, colaborei conjuntamente com outros dois estagiários e o gaffer, João Pinheiro, na seleção e produção dos foleys para o vídeo.

A maior parte dos sons necessários foram encontrados na biblioteca de sons da produtora e no Artlist. Quanto aos restantes, como por exemplo, som de peixes a debaterem-se nas redes e entre si e o som de um objeto a ser colocado no saco, foram interpretados e captados pela equipa no estúdio de gravação de som da produtora, que previamente montamos.

De seguida, fiquei responsável pela montagem de todo o som do vídeo assim como a sua correção de cor.

O vídeo pode ser consultado em:
https://www.youtube.com/watch?v=qe_PnKtwCXc&ab_channel=Docapesca-PortoseLotasSA

2.3.11. CM Maia – Mensagem às Escolas Secundárias

A Câmara Municipal da Maia pretendia passar uma mensagem às escolas secundárias da cidade.

Neste projeto desloquei-me com o Roberto Santos ao local combinado com o presidente da câmara. Fiquei responsável pela escolha de enquadramento, de câmara, lente e do esquema de luz. Fiquei também responsável por operar a câmara.

2.3.12. CM Maia – Vídeo Inauguração Escultura ZMORK

Foi um projeto desenvolvido com o objetivo de inaugurar a escultura "ZMORK", criada por Robert Schad, e colocada na praça municipal da Câmara da Maia, como homenagem aos maiatos. O projeto envolveu captação de imagens, na empresa Indimesa, que desenvolveu a escultura, dos vários momentos como chegada da escultura à praça municipal e sua colocação, como também das entrevistas efetuadas ao escultor Robert Schad, ao Presidente da Câmara e ao Vereador da Cultura.

Desempenhei funções de operador de câmara e assistente de imagem. Como assistente de imagem fui responsável por preparar o enquadramento e o esquema de luz para a entrevista ao dono da fábrica responsável pela construção da escultura. Como operador de câmara, fiquei responsável por captar o processo de construção e solda da escultura. Com uma Sony FS7 vagueei pela fábrica a captar os planos que achava relevantes. O mais importante era captar o lado laboral da obra, mas com o cuidado de não enquadrar os rostos dos trabalhadores. Manter o elemento humano sem mostrar a sua identidade.

Foi mais um projeto que permitiu o contacto direto com o cliente e desenvolvimento na eficácia da montagem devido à data-limite imposta. O resultado pode ser verificado no canal de Youtube da Câmara Municipal da Maia.

O vídeo pode ser visto em:
https://www.facebook.com/municipiomaia/posts/4426746470688075

2.3.13. Endutex

O projeto ENDUTEX consistiu em criar um vídeo de cerca de 5 minutos a retratar todo o processo de produção das fábricas da empresa, assim como promover os seus produtos.

O projeto da ENDUTEX foi um trabalho exigente. Fui responsável por todo o projeto, inclusivamente a captação de imagem, em conjunto com o Victor. Foram dois dias de filmagens intensos em que tive oportunidade de filmar com a Blackmagic Ursa Mini Pro para um projeto de um cliente.

O trabalho consistia em captar imagens do dia-a-dia das principais fábricas de produção da empresa - que se situa na cidade em Guimarães – de modo a criar dois vídeos: um promocional e o outro institucional.

Durante os dias de rodagem tive em contacto com bastantes colaboradores da empresa, tendo de dar indicações acerca das ações que teriam de fazer para eu captar.

Na fase de pós-produção fiquei responsável por todo o processo criativo da montagem dos vídeos, assim como pelo color grading dos mesmos.

Este foi um trabalho com bastantes exigências por parte do cliente, pelo que se tornou bastante extenso. Na sua totalidade este projeto demorou cerca de um mês a ser fechado.

Este foi o projeto onde me foi incutida mais responsabilidade, uma vez que fui responsável por todo o vídeo, desde a sua conceção à execução. Permitiu-me ficar mais confiante e capaz de produzir vídeos de forma individual.

O vídeo pode ser consultado em:
https://www.youtube.com/watch?v=BWXkW_c11Qs&ab_channel=MarketingENDUTEX

3. CONCLUSÃO

O estágio curricular demonstrou ser, na minha opinião, a parte mais importante dos dois anos de Mestrado. Durante esse período pude, de facto, pôr em prática os conhecimentos, em grande parte, adquiridos no restante tempo do curso.

Durante esse período deparei-me constantemente com novos desafios e exigências, todavia, foi, acima de tudo, o tempo de maior crescimento a nível intelectual, pessoal e laboral, já que foi o meu primeiro contacto com uma produtora de cinema e com equipas tão grandes onde o trabalho conjunto se mostrou fundamental.

Com esta experiência, foi possível ganhar ritmo de trabalho, aprender a importância da comunicação e perceber a influência que um bom ambiente de trabalho tem para a motivação da equipa e sua consequente produtividade. A Filmesdamente está de parabéns nesse aspeto, por ser uma agência bastante descontraída, mas altamente produtiva.

Permitiu-me também criar um lado crítico em mim, capaz de analisar o trabalho feito sempre na procura de melhorias, aplicando essas reflexões e referências noutros projetos.

Permitiu também recolher informação importante sobre o bom funcionamento de uma equipa durante a pré-produção, produção e pós-produção; Importância de hierarquias e a importância de nos desafiarmos na função que desempenhamos. Um projeto, tal como uma equipa, funciona com comunicação e respeito por todos os membros, deixando, sempre, espaço para críticas construtivas, de modo a obter uma perspetiva diferente que nos permita evoluir e chegar ao resultado pretendido.

O ambiente na Filmesdamente promoveu, também, o desenvolvimento de técnicas que não me eram familiares, através da constante investigação. Com isso fui capaz de evoluir profissionalmente e aplicar os novos conhecimentos nos projetos da produtora. Com isso desenvolvi uma capacidade de resolução de problemas mais eficaz. Agora, sinto, por exemplo, que ao olhar para um cenário, rapidamente consigo idealizar de luz obtendo um bom resultado.

No início do estágio tinha muito pouco conhecimento prático acerca de como operar o material profissional necessário para produções audiovisuais. Com isso foi necessário um treino intenso e proatividade que me permitisse acrescentar valor à empresa ao mais rapidamente possível. Pouco conhecimento tinha, também, acerca de softwares de edição. Não sabia como estar ou o que fazer num set de filmagens. Depois do estágio desenvolvi todas essas capacidades e sinto ser um profissional bastante mais completo.

Ainda assim, sinto que tenho bastante para aprender numa área em constante evolução. Estagnar não pode ser opção. Termino assim, esta etapa pessoal com a sensação de dever cumprido, mas com uma vontade de progredir, melhorar o mais que conseguir.

4. BIBLIOGRAFIA

Elkins, D. (2009). The Camera Assistant's Manual. (5ª Edição). Oxford: Elsevier. Disponível em: https://archive.org/details/DavidE.Elkins2009TheCameraAssistantsManual, acedido a 10 de maio.

Brown, B. (2012). Cinematography - Theory and practice. Oxford: Elsevier

Gomes, P. (2012). Profundidade de Campo. (Dissertação de Mestrado, Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo, Portugal). Disponível em: https://recipp.ipp.pt/handle/10400.22/10432 acedido a 22 de maio.

Mercado, G. (2012). Filmmaker's eye. Oxford: Elsevier

Alred, J. (2016). F-stops VS T-stops – What Are They? And When Do You Use Them?. Disponível em: https://www.diyphotography.net/f-stops-vs-t-stops-use/ acedido a 15 de junho.

Sony (2019). What is the relationship between aperture, shutter speed, and ISO? Disponível em: https://www.sony.pt/electronics/support/articles/00025973 acedido a 16 de junho.

Nogueira, L. (2010). Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem. Livros LabCom.

Maio, A. (2019). The Rule of Six: How to Edit Effectively with Walter Murch's Eye Trace. Disponível em: https://www.studiobinder.com/blog/walter-murch-rule-of-six/, acedido a 10 julho.

Haine, C. (2020). Color Grading 101 - Getting started color grading for editors, cinematographers, directos, and aspiring colorists. NY: Routledge. Disponível em: https://bityli.com/hNYxZH acedido a 30 julho.

Cardoso, Susana; Beck, Fábio de Lima; Mello, Fernanda Bastos de; Soglio, Fábio Kessler Dal (2011). Estágio Supervisionado em Unidades de Produção Agrícola. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: https://bit.ly/2uvGthd acedido a 2 setembro.

Roldão, M. (2007). "Colaborar é preciso: questões de qualidade e eficácia no trabalho dos professores." Em "Trabalho colaborativo dos professores" - Revista Noesis, n.º71.