

# **Estágio Curricular na produtora Who Cried Wolf: funções, desafios e oportunidades**

**Rúben Alexandre Marques Salsa**

Relatório de Estágio para obtenção do Grau de Mestre em  
**Cinema**  
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Carlos da Costa Nogueira

**junho de 2024**



## **Declaração de Integridade**

Eu, Rúben Alexandre Marques Salsa, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M12882 de Mestrado em Cinema da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 07 /06 /2024



# **Agradecimentos**

Aos meus pais, que me permitiram frequentar a universidade, principalmente à minha mãe, por me ter convencido a tirar o Mestrado, sem ela este documento não existia.

Ao Professor Fernando Cabral, por me ter comunicado a existência deste estágio.

Ao meu orientador, Professor Luís Nogueira, por todo o apoio durante a escrita do relatório e pela preocupação e acompanhamentos.

Aos meus amigos.

À Setlist, especialmente a Nuno Pires e Vasco Assis de Teixeira.

A Vasco Elvas, Ricardo Karitsis, João Marcão, Inês Bento, Guilherme Duarte e Manuel Cambezes, por me terem ajudado na integração no grupo.

E a Pedro Bessa que, para além de meu supervisor e de me ter ensinado tudo o que podia, me acolheu-me na vida, facilitando imenso esta grande mudança.

A todos um grande obrigado.



# Resumo

O presente relatório refere-se ao estágio curricular realizado na produtora Who Cried Wolf, entre seis de novembro de 2023 e 28 de março de 2024, tendo como objetivo apresentar, descrever, analisar e apreciar as principais funções e tarefas desempenhadas, principalmente em duas áreas, a montagem e a imagem, bem como os projetos integrados, sobretudo *podcasts* e videoclipes, mas também outros formatos.

O relatório está organizado em quatro capítulos. Na Introdução descreve-se como surgiu o estágio e quais as expectativas para o mesmo. Quanto ao primeiro capítulo, este foca-se nos *podcasts* em que trabalhei, explicando cada projeto e as tarefas que desempenhei nos mesmos. O segundo capítulo é dedicado aos videoclipes de Gandim, detalhando as funções atribuídas. No terceiro capítulo são abordados os *sketches shows* em que participei, analisando o conteúdo de cada projeto e as tarefas que executei. No quarto capítulo constam outros tipos de projetos em que trabalhei mais pontualmente, explicando o que fiz em cada um deles. Por fim, feita Conclusão apresenta uma reflexão sobre o estágio, contrapondo as expectativas e os resultados alcançados.

## Palavras-chave

montagem;imagem;podcast;videoclipe;stand-up



# Abstract

This report refers to the curricular internship carried out at the production company Who Cried Wolf, between November 6, 2023 and March 28, 2024, with the objective of presenting, describing, analyzing and appreciating the main functions and tasks performed, mainly in two areas , editing and imaging, as well as integrated projects, mainly *podcasts* and video clips, but also other formats.

The report is organized into four chapters. The introduction describes how the internship came about and what the expectations are for it. As for the first chapter, this focus is on the *podcasts* I worked on, explaining each project and the tasks I performed on them. The second chapter is dedicated to Gandim's music videos, detailing the roles assigned. The third chapter covers the sketches shown in which we participated, analyzing the content of each project and the tasks we performed. The fourth chapter contains other types of projects that I worked on more specifically, explaining what I did in each of them. Finally, the conclusion made presents a reflection on the internship, comparing expectations and the results achieved.

# Keywords

montage;image;podcast;videoclip;stand-up



# Índice

Introdução	1
Capítulo 1 - <i>Podcasts</i>	3
1.1 <i>Jogo Pelo Jogo</i>	4
1.2 <i>Apostas Para o Futuro</i>	10
1.3 <i>Club Balcão</i>	12
Capítulo 2 - <i>Videoclipes</i>	14
2.1 <i>Gandim - Ressurreição</i>	15
2.2 <i>Gandim - RAP Cavalheiro</i>	19
2.3 <i>Gandim - Quase nos 40</i>	23
2.4 <i>Gandim - Rendas Altas</i>	26
2.5 <i>Gandim - Hipocondríaco</i>	27
Capítulo 3 - <i>Sketches Shows</i>	28
3.1 <i>Especial Rui Sinel de Cordes</i>	29
3.2 <i>Quadro Atual</i>	35
Capítulo 4 - <i>Outros</i>	38
4.1 <i>Hipócrita</i>	38
4.2 <i>Adeus</i>	40
4.3 <i>Telles</i>	42
4.4 <i>Royal Bermuda</i>	44
4.5 <i>Kings of Europe</i>	46
Conclusão	48
Referências	50



# Lista de Figuras

- Figura 1 – Organização de pastas *Jogo Pelo Jogo*  
Figura 2 – Organização *timeline Jogo Pelo Jogo*  
Figura 3 – Cenário de *Jogo Pelo Jogo*  
Figura 4 – Edição com Autopod de *Jogo Pelo Jogo*  
Figura 5 – Comparação das faixas feitas pelo Autopod e como têm de ficar  
Figura 6 – *Reels Jogo Pelo Jogo*  
Figura 7 – *Timeline Apostas Para o Futuro*  
Figura 8 – Animação do logo *Club Balcão*  
Figura 9 – *Intro* e oráculos *Club Balcão*  
Figura 10 – *Behind the scenes* e *still* Gandim - *Ressurreição*  
Figura 11 – *Stills* Gandim – *Ressurreição* (Figuração)  
Figura 12 – *Behind the scenes* e *still* Gandim - *Ressurreição*  
Figura 13 – *Still* Gandim – *Ressurreição*  
Figura 14 – *Behind the scenes* e *still* Gandim - *Ressurreição*  
Figura 15 – *Behind the scenes* e *still* Gandim - *RAP Cavalheiro*  
Figura 16 – *Behind the scenes* e *still* Gandim - *RAP Cavalheiro*  
Figura 17 – *Timeline* Gandim - *RAP Cavalheiro*  
Figura 18 – *Behind the scenes* e *still* Gandim - *Quase nos 40*  
Figura 19 – *Timeline* Gandim - *Quase nos 40*  
Figura 20 – *Still* Figuração Gandim - *Rendas Altas*  
Figura 21 – *Behind the scenes* e *still* Gandim - *Hipocondríaco*  
Figura 22 – *Claquete Especial Rui Sinel de Cordes*  
Figura 23 – *Behind the scenes Especial Rui Sinel de Cordes* (sketch Filme Mudo)  
Figura 24 – *Behind the scenes Especial Rui Sinel de Cordes* (sketch Bloco Operatório)  
Figura 25 – *Behind the scenes Especial Rui Sinel de Cordes* (sketch Alcoólicos Anónimos)  
Figura 26 – *Behind the scenes Especial Rui Sinel de Cordes* (sketch Festa)  
Figura 27 – *Behind the scenes Especial Rui Sinel de Cordes* (sketch Adeus)  
Figura 28 – *Behind the scenes Especial Rui Sinel de Cordes* (sketch Speed Speed Dating)  
Figura 29 – Cenário *Quadro Atual*  
Figura 30 – Antes e Depois *Chroma*  
Figura 31 – *Timeline Quadro Atual*  
Figura 32 – *Timeline Hipócrita*  
Figura 33 – Antes e Depois Plano Avião - *Adeus*  
Figura 34 – Antes e Depois Plano Carros - *Adeus*  
Figura 35 – Câmara utilizada em Telles  
Figura 36 – Cenário Royal Bermunda (Antes e Depois da iluminação)  
Figura 37 – Grafismo da *intro* de *Kings of Europe*  
Figura 38 – *Timeline Kings of Europe*



# Introdução

Desde que entrei para a licenciatura em cinema em 2019, pretendia fazer um estágio relacionado com a área, mas no final da licenciatura essa hipótese era impossível, pois existia a unidade curricular de Projeto Final não contempla essa possibilidade. Ao terminar a licenciatura, nem sabia ao certo o que fazer nesta nova fase da minha vida: se continuava a estudar, frequentando o mestrado, ou se começava a trabalhar, independentemente de ser ou não na área. Entretanto, uma motivação familiar foi determinante: a minha mãe convenceu-me a seguir com o mestrado em cinema. Inscrevendo-me na segunda fase, o intuito desde o início era, no segundo ano, fazer um estágio para concluir o curso, única certeza que tinha na altura.

Durante as férias de verão, entre o primeiro e segundo ano, comecei à procura de empresas e produtoras de cinema, questionando se podia realizar o estágio curricular nesse contexto, para, logo no início do ano letivo, já ter alguma resposta de uma empresa que me pudesse acolher. Inicialmente, tinha planeado estagiar durante o primeiro semestre e o segundo ficaria para a escrita do relatório, sem pressas. No entanto, isso não aconteceu: iniciou-se o ano letivo e eu sem estágio, pensando que tinha esgotado a maioria das opções, pois as respostas eram todas negativas.

Em outubro do ano passado, descobri uma empresa na minha cidade, Elvas, chamada Creative LED, que realiza vários tipos de eventos e tinha interesse em expandir a área audiovisual, dando luz verde para fazer lá o estágio. Entretanto, o professor Fernando Cabral, contactou-me e perguntou-me se já tinha conseguido arranjar estágio, pois um seu amigo, Pedro Bessa, estava à procura de alguém que quisesse estagiar na sua recente empresa, Who Cried Wolf, na área da montagem, em Lisboa. Deparei-me com um dilema: um estágio na minha cidade, ótimo em termos económicos ou um estágio em Lisboa, numa área mais aliciante e preferida? Fui a Lisboa falar com Pedro Bessa. Fiz uns dias de teste com Pedro Bessa antes de tomar essa grande decisão. Como o título do relatório denota, percebe-se qual a minha escolha.

Os seguintes capítulos descrevem os projetos em que participei e as suas tarefas, explicando também a experiência que me proporcionaram, abordando os pontos mais altos e alguns problemas que surgiram, bem como a sua resolução. No primeiro capítulo é descrito o processo de produção e criação dos *podcasts* em que trabalhei, no segundo, são abordadas as etapas em que participei na concretização dos videoclipes, no terceiro é descrito as etapas e tarefas feitas nos *sketches shows* e no quarto constam as tarefas

executadas nos outros tipos de projetos. O estágio iniciou a seis de novembro de 2023 e terminou a 28 de março de 2024.

À partida para este estágio tinha como objetivos melhorar as minhas capacidades técnicas e desenvolver novas competências em áreas que me são familiares e expandir o meu conhecimento em áreas em que não tinha tanta experiência, como, por exemplo, a imagem. Para além de melhorias na área da imagem, eu e Pedro Bessa estabelecemos alguns objetivos em comum, como tornar-me mais rápido a editar e fazê-lo com mais criatividade e independência e estar apto, até ao final do estágio, para realizar pelo menos um episódio de *Jogo Pelo Jogo* sozinho. Além destes, um dos meus objetivos pessoais era, caso o estágio corresse bem, conseguir continuar a trabalhar com Pedro Bessa após o estágio.

## Capítulo 1 - Podcasts

O *podcast* surge no início da década de 2000, sendo uma forma de publicar conteúdo sonoro na Internet. A palavra *podcast*, segundo Kendall Breitman (2023), num artigo chamado, *Podcasts: The History of Podcasts & When They Were Invented*, no site, Riverside é uma combinação da palavra “*iPod*”, um reproduzidor do conteúdo sonoro da *Apple* e da palavra “*Broadcast*”, que consiste na distribuição do conteúdo visual ou sonoro nas comunicações de massas. Já segundo o Eya Chafroud (2020), num artigo intitulado *A Brief History of Podcast*, no site Podcast Inc, em 2004, o termo *podcast* foi veiculado por Ben Hammersley, num artigo para o jornal britânico *The Guardian*. Ainda de acordo com Chafroud, o processo de criação e emissão foi inicialmente desenvolvido por Adam Curry, um antigo vídeo jôquei e Dave Winer, um desenvolvedor de *software*, que permitiram aos ouvintes descarregar as transmissões de rádio para os seus *Ipods*.

Com o desenvolvimento das tecnologias e dos conteúdos multimédia, os *podcasts* também evoluíram para algo chamado *vodcast*, que é bastante similar a um *podcast*, mas acompanhado com vídeo, sendo publicado maioritariamente no YouTube.

## 1.1 Jogo Pelo Jogo

*Jogo Pelo Jogo* é um *podcast* criado pela empresa de apostas Solverde e pela agência de humoristas Setlist, cujo propósito é falar sobre futebol, principalmente da Liga Portugal, abordando também vários temas da atualidade, remetendo mais para o desporto. O *podcast* tem no elenco Vasco Elvas, humorista agenciado pela Setlist, Tiago Almeida, humorista agenciado pela *Kilt* e Tomás da Cunha, comentador de futebol para a *Eleven Sports*. O programa é gravado às segundas-feiras, sendo publicado no dia seguinte, nas plataformas YouTube e Spotify.

Jogo pelo Jogo não é apenas um *podcast*, mas também um *vodcast*, tendo formato vídeo para o público do YouTube. O *podcast* é gravado por quatro câmaras, duas Sony A iv e duas Sony FX30, uma câmara para cada *host* e uma geral mostrando o elenco completo, mas quando existe convidado é apenas com três câmaras, tendo dois *hosts* de cada lado, daí a necessidade de apenas três câmaras, a do meio não se usa pois não há lá ninguém.

No primeiro episódio em que estive presente, o 13<sup>o</sup> episódio, apenas observei o meu coordenador de estágio, Pedro Bessa: como montava o equipamento de luz, preparava o som, as câmaras, orientava os *hosts* para ficarem mais bem enquadrados no plano e efetuava a realização do episódio. Após a gravação do episódio, foram-me passados os cartões SD com os brutos de cada câmara para passar os ficheiros para um disco SSD, criando uma pasta com o nome do episódio, “EP13”. Dentro dessa pasta foi criada uma pasta “BRUTOS” na qual estão cinco pastas, “C1”, “C2”, “C3”, “C4” e “ÁUDIO”, como se pode verificar na figura 1, sendo “C1” relativa à câmara geral, “C2” à câmara de Tiago Almeida, “C3” à câmara de Tomás da Cunha e “C4” à câmara de Vasco Elvas.



Fig. 1

Após a organização dos ficheiros, criei o projeto no Premier Pro com o nome correspondente ao número do episódio e arrastei para o programa as cinco pastas com os respetivos brutos. Criei uma *timeline*, coloquei os ficheiros da câmara um na primeira faixa (V1 e A1) sendo V para vídeo e A para o áudio, os da câmara dois na V2 e assim

sucessivamente. Os ficheiros de áudio, são três, uma faixa de áudio para cada *host*, que seriam colocados nas faixas A5, A6 e A7. Estes procedimentos e os que descrevo de seguida, foram adotados para todos os episódios.

Após ter todos os ficheiros na *timeline* prossegue-se para a sincronização dos mesmos. O programa tem dois *takes*, um do episódio na sua integra e outro para o *ad read* da *Solverde*, seleciono todos os ficheiros de áudio e imagem do primeiro *take*, abro as opções e clico em *synchronize*. Após a sincronização feita, corto o início e o final dos ficheiros, mas apenas onde começam e acabam as faixas do microfone e replica-se os mesmos passos para o segundo *take*. De seguida, seleciona-se todos os ficheiros, selecionando de seguida a opção *nest*, criando uma sequência nova chamada *Multicam 13* onde se fica apenas com uma faixa de vídeo (v1) e todas de áudio. Seleciona-se a faixa e clica-se em *multicamera* e em *enable* para ativar a função de *multicamera*, no qual passa logo para a imagem da câmara um, caso se carregue na tecla dois, passa para a câmara dois e assim sucessivamente. Como se pode verificar na figura 2 que tem a comparação antes de sincronizar e com *multicam*.

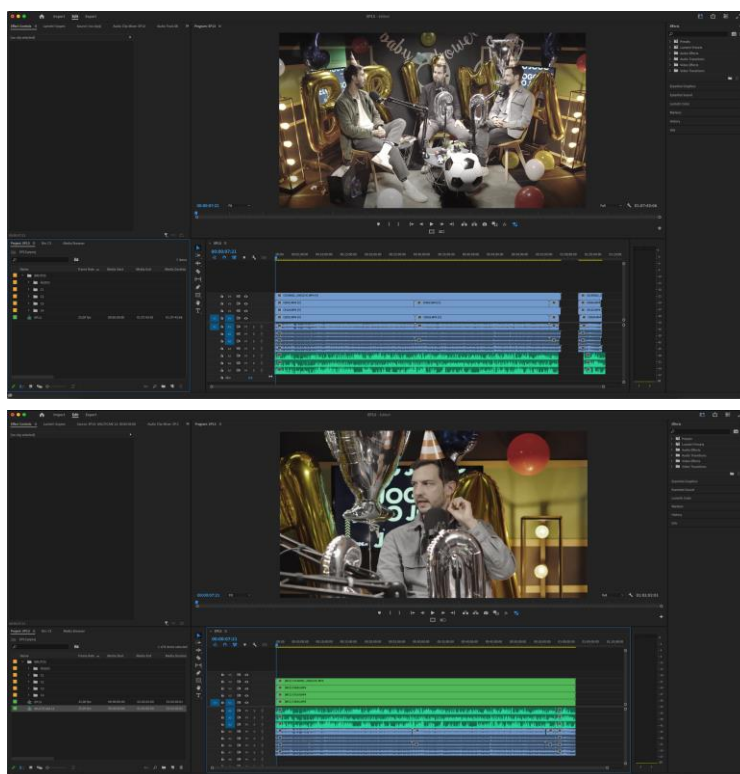


Fig. 2

Após ter o *multicam* ativo, pode-se então começar a edição manual do episódio no seu total. Para me familiarizar com estes procedimentos, foi fundamental o acompanhamento de Pedro Bessa, que, para além de me ter ensinado tudo o que mencionei, ensinou uns atalhos que agilizam a edição, utilizando a tecla “Q”, “W” e “E” para os cortes. A tecla “W”

serve para cortar tudo o que está antes do ponto onde nos encontramos, a tecla “W” é apenas para cortar, o equivalente ao *ctrl + k* e a tecla “E” serve para cortar tudo o que está para a frente e não faz mais falta. São pequenos detalhes que simplificam bastante o processo de edição tornando-o mais eficiente.

Durante o episódio existem dois momentos que levam um separador, sendo quando vão para as apostas e quando vão para o *ad read* no final do episódio. Nos primeiros episódios como ainda não tinha a rapidez necessária, só colocava uns marcadores nos locais onde seriam colocados os separadores e na aposta de cada *host* para posteriormente, o montador, Pedro Bessa, colocar esses elementos e finalizar a edição do episódio.

Com o decorrer dos episódios fui assumindo outras tarefas, como preparar o cenário, tendo como rotina: chegar ao estúdio; ligar logo os LED’S verdes nas laterais; colocar as lentes corretas nas câmaras corretas, tendo na câmara um a Sony A7 iii com uma lente Tamron de 28-70mm, na câmara dois a Sony FX30 com um lente Nikon Ais de 50mm, câmara três a outra Sony A7 iii com uma lente Nikon Ais de 50mm e na câmara quatro a outra Sony FX30 com uma lente Sony 50mm; ligar todas as câmaras à corrente e colocar um pala de cinefoil com *tape* preta por cima das lentes para evitar qualquer tipo de *flare*; colocar os dois projetores de Amaran 300c com as *softboxes*; preparar o projetor Nanlite Forza 500, como se pode verificar na figura 3 com o *setup* do *podcast*.



Fig. 3

Para além da imagem temos também o som, verificar se os microfones estão bem ligados e colocar o áudio de cada microfone entre o número cinco e seis, na roda do suposto microfone. Após esses passos colocam-se cartões de memória nas câmaras e no gravador, e formatam-se caso necessário para não ficarem sem espaço a meio da gravação. Os *hosts* entretanto chegam, é lhes pedido para se sentarem para se poder enquadrar o plano, assim que estiver tudo certo, começava-se a gravar. Nos primeiros três episódios estes passos foram sempre acompanhados por Pedro Bessa; a partir do quarto comecei a preparar o cenário sozinho.

No departamento da edição as tarefas também se foram diversificando e aumentando, passando a editar o episódio com os restantes elementos visuais, como os oráculos, os separadores, as apostas e outros aspetos que fossem necessários, como imagens que eram passadas no *set* ou vídeos que depois teriam de ser sincronizados. Os oráculos, os separadores, a *intro* e a informação de *ad read* já estavam feitos previamente, ou seja, foi só aplicar no sítio certo. As apostas são tiradas do *PowerPoint* que é passado pelo produtor da *Setlist*, no qual é tirado um *print screen* a cada aposta e é colocada no *Photoshop* num *preset* que já existe, tendo-se de colocar o nome correto do *host*, exportar em *PNG* e colocar na *timeline* no sítio certo com a escala e posição correta.

Durante bastantes episódios editei o bruto do episódio manualmente, ou seja, cortava-se à medida que cada *host* falava, mas existe uma ferramenta de trabalho chamada *Autopod*, que basicamente corta o episódio completo em poucos minutos, algo que só me foi cedido após saber editar *podcasts* manualmente, pois garantiu que sabia fazer manualmente antes de passar para um programa que facilita o processo, mas não é infalível, pois não faz o trabalho por nós, tem de se rever o episódio tal e qual como fosse manual para ajustar alguns cortes ou criar mais corte que o programa não faz, mas no geral deve-se poupar 45 minutos de trabalho.

Com o *Autopod* o processo é o mesmo até à parte da sequência *multicam*, pois em vez de termos só uma faixa de vídeo temos de ter quatro, duplicando três vezes a faixa de vídeo, utilizando o *Alt* e arrastando para cima até ficar com quatro faixas de vídeo, sendo cada faixa relativa ao número da câmara, v1 com C1, v2 com C2, v3 com C3 e v4 com C4, e arrastando as faixas do microfone das últimas faixas para as três primeiras (A1; A2; A3). De seguida, abrimos as extensões do *Premier* onde se encontra o *Autopod*, no qual é indicado que temos 3 *speakers* e 4 câmaras, coloca-se o nome de cada *speaker* na respetiva faixa de áudio, por exemplo, Tiago na A1; Tomás na A2 e Vasco na A3. Nas faixas de vídeo colocamos o *host* que está em plano, por exemplo, na V1 tem todos os *speakers*; na V2 tem o Tiago; na V3 tem o Tomás e na V4 tem o Vasco, como apresentado na figura 4.

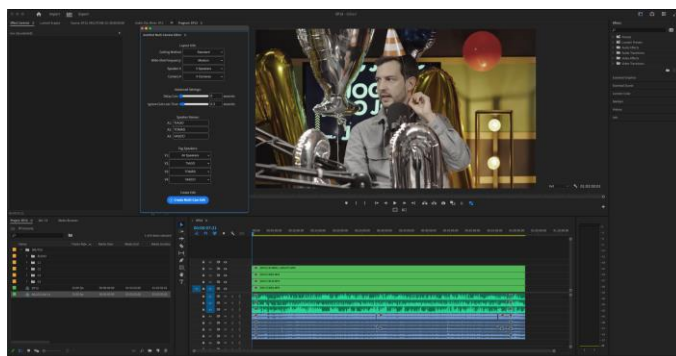


Fig. 4

Depois corre-se o programa e automaticamente temos o episódio todo cortado. Mas cada câmara está cortada na sua faixa, ou seja, existem quatro faixas com cortes espalhados, pelo que de se seleccionar os cortes de todas as faixas e arrastar para a v1 sem alterar o tempo das mesmas, como se pode verificar na figura 5, apresentando a diferença das faixas como o Autopod as deixas e como eu as coloco, de seguida. Após ter tudo numa faixa é rever o episódio e ir alterando alguns tempos de corte.

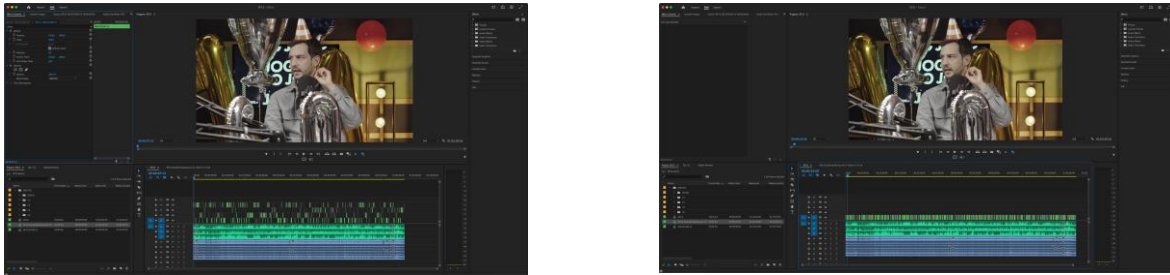


Fig. 5

Para além da edição do episódio que sai no *YouTube*, tenho de editar cinco *reels* escolhidos pela *Solverde*, no qual facultam os *timestamps* que querem que sejam cortados. Por norma, quatro *reels* são legendados e um não é. O processo de edição é relativamente simples: tem de se duplicar a sequência do episódio cinco vezes, cortar os tempos, colocar na vertical, ajustar os enquadramentos e legendar. Coloco a figura 6 para ajudar a visualizar o enquadramento do plano e das legendas.



Fig.6

Mais para o fim do estágio fiz três episódios sozinho, algo que era um o objetivo desde início. O cenário foi deixado praticamente preparado de modo que quando chegasse ao estúdio já estava tudo mais adiantado. Tinha de verificar se estava correto e parecia bem em câmara, colocar as lentes nas câmaras - basicamente a mesma rotina, mas sozinho, sendo eu a realizar o episódio. Dois foram só com os *hosts*, mas o primeiro que realizei sozinho foi com convidado. No primeiro episódio que realizei cometi um erro na

iluminação, pois o projetor central (500) ficou mal posicionado iluminando mais Vasco Elvas e, deixando Tiago Almeida significativamente mais escuro. Com a pressão toda que tinha de ser a primeira vez a realizar o *podcast*, nem reparei nesse erro. Mas conseguiu-se solucionar com o conhecimento de Pedro Bessa em correção de cor, pois conseguiu disfarçar o erro. Fiz logo uma lista com tudo o que era para fazer quando voltasse a realizar um episódio, para não voltar a acontecer esse tipo de erro. Nos outros dois episódios não houve qualquer tipo de problema. Aliás, o segundo episódio que realizei tinha um convidado, Vasco Palmeirim, pois para além de estar sozinho e não ter o conforto de Pedro Bessa caso algo pudesse correr mal, também tinha a presença de uma pessoa famosa e habituada a lidar com este tipo de situações diariamente. Felizmente, uma boa preparação garantiu que tudo corresse bem.

*Jogo Pelo Jogo* é o projeto com mais relevância do estágio, pois todas as semanas é gravado e editado. Para além da edição do programa, existe ainda a edição dos *reels* para as redes sociais, as que, por norma, são feitas quartas e quintas-feiras. Deste modo, *Jogo Pelo Jogo* esteve quase sempre presente no estágio. Foi também o projeto que me permitiu desenvolver mais as minhas capacidades técnicas, em várias áreas, mas principalmente na montagem.

## 1.2 Apostas para o Futuro

*Apostas para o Futuro* é um *podcast* de Guilherme Duarte, no qual o mesmo convida humoristas da nova geração para uma conversa com cerca de uma hora sobre diversos temas. Participei neste projeto logo na terceira semana do meu estágio, colaborando apenas num episódio em que fiz a organização de ficheiros; a criação do projeto e a edição de meio episódio; pois ainda não tinha a destreza e velocidade que tenho atualmente a editar.

Na organização de ficheiros a base é a mesma que aprendi em *Jogo Pelo Jogo*, pois também se trata de um *podcast*. Neste caso eram utilizadas três câmaras (duas laterais, uma para Guilherme Duarte e outra para o convidado e uma geral), logo criei quatro pastas, uma para cada câmara e outra para o áudio. De seguida criei um projeto no Premier Pro com o número do respetivo episódio, arrastando para o programa as pastas dos brutos, criando logo *proxies*, ficheiros que se criam no Adobe Media Encoder a partir dos ficheiros originais, mas com uma qualidade inferior, sendo mais leves, facilitando bastante o *workflow*, pois o computador corre melhor os ficheiros evitando encravar. Após os *proxies* criados sincronizei todos os brutos, dos três *takes* existentes para cada câmara, para poder criar uma sequência multicam, dando início à edição do episódio.

Na edição do episódio, editei manualmente, sem a ajuda do Autopod, pois ainda estava na fase de aprendizagem. Editei apenas metade do episódio, cerca de 45 minutos, e Pedro Bessa terminou a edição, pois o episódio tinha de sair em breve e ainda não tinha a preparação necessária para fazer um episódio completo. A minha função foi assinalar com marcadores os sítios corretos que iriam ter separadores e algum tipo de grafismo para ser aplicado posteriormente, como mostra a figura 7.

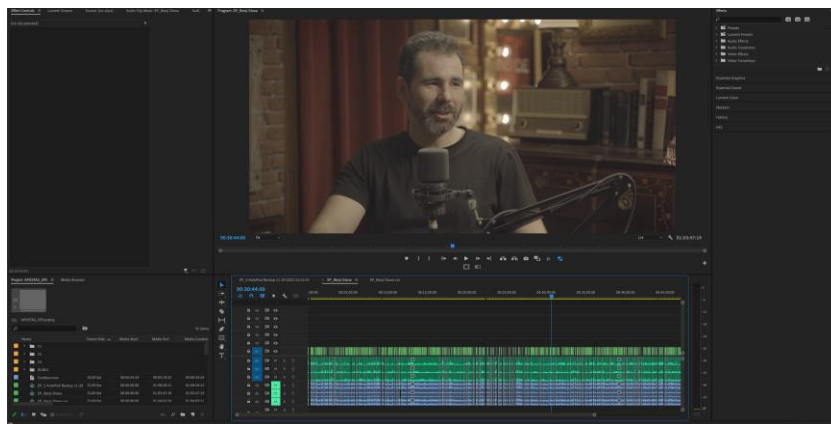


Fig. 7

Resumidamente, *Apostas para o Futuro* ajudou-me a melhorar na organização de ficheiros e nos métodos de montagem, independentemente de ter apenas ajudado num episódio, pois foi o bastante para recolher mais informação, dado que a prática, neste âmbito, é a melhor forma de aprender.

### 1.3 Club Balcão

*Club Balcão*, é um *podcast*, que tem como *hosts* Kika Veselko, surfista muito conhecida, e o treinador Rodrigo Sousa, que contam aos oito convidados durante um jantar toda a história da surfista durante a conquista do inédito título mundial sub20. O *podcast* tinha na realização Pedro Bessa e eu fui responsável pela edição e criação de grafismos. O processo de edição é exatamente o mesmo de *Jogo Pelo Jogo*: criar pastas com os números das câmaras e outra para o áudio; colocar tudo no Premier Pro; sincronizar todos os ficheiros; criar uma sequência multicam; editar o episódio.

A minha primeira tarefa neste projeto foi editar o episódio na íntegra, tendo cerca de duas horas e trinta minutos, com material captado por três câmaras: duas fixas em cada canto e uma móvel onde estava Pedro Bessa, a qual tinha como objetivo conseguir o plano mais fechado de cada pessoa que falasse. Após ter editado o episódio todo, sem Autopod, exportava-se o episódio e era enviado para o cliente, recebendo o seu *feedback*. Os apontamentos do cliente constavam em *timestamps*, e indicavam o corte de certas partes do episódio que não eram relevantes. Após reduzir o tempo do episódio, este era novamente enviado para o cliente, obtendo a aprovação deste. Eram também criados um *teaser*, uma *intro*, separadores, um *logo* em movimento e os oráculos

Dado que quando estava a editar o episódio já tinha a indicação de que um *teaser* teria de ser feito, coloquei marcadores nas partes que considereei mais interessantes para facilitar a criação do mesmo. Desses melhores momentos retirei frases adequadas para o *teaser* e com a junção de música fiz o vídeo, que veio a ser alterado três vezes, porque o cliente não estava satisfeito com a música escolhida, pelo que, com a mudança da música, a montagem do mesmo também necessariamente alterada. Para finalizar o *teaser* tive de criar o grafismo do *logo* em movimento, feito a partir do *logo* já existente em PNG, transporte para o After Effects e recorrendo a máscaras e *keyframes*, tendo como resultado o apresentado na figura 8.

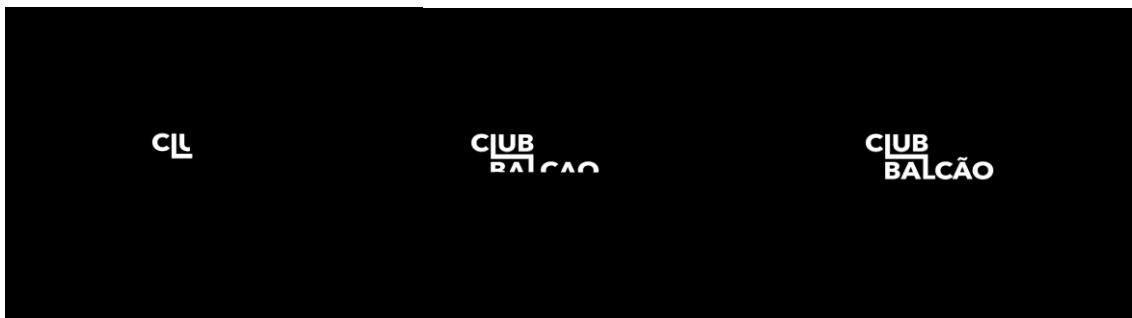


Fig. 8

A tarefa seguinte foi a criação da *intro*, na qual através de uma plataforma paga, Envato, transferiu um *template* específico para o After Effects, tendo inicialmente a duração de 36 segundos, e apenas podia ter entre 10 e 12. Dentro do *template* reduzi o tempo para os dez segundos, eliminando algumas transições e ajustando outras para não se notar que existiam cortes pelo meio. De seguida escolhi um *clip* no Premier Pro para cada *host*, passando-os para o After Effects, colocando-os no *template* e escrevendo o nome da respetiva pessoa ao lado. Basicamente o “colocar no *template*” consiste em substituir o ficheiro de teste com o ficheiro que se quer utilizar, pois essa *intro* tinha cerca de 36 *layers* com subsequências incluídas, em que cada uma correspondia a um plano e sua transição. Com a substituição do vídeo que estava nas subsequências, pelos vídeos de cada *host*, estava mais próximo de ter a *intro* terminada. O *color grade* de origem era muito avermelhado, o que não ficava muito bem para este projeto, acabando por trocar esses tons vermelhos por tons azulados, juntamente com a cor dos nomes na *intro*.

Com o *teaser* e a *intro* feitos, só faltava fechar o episódio. Da minha parte, competia-me fazer os oráculos para cada *host* com uma pequena descrição facultada pelo cliente, sobre o desporto que praticava ou de que forma se relacionava com o desporto, conforme a figura 9. Após os tudo colocado no sítio certo, juntamente com o *color grade* feito por Pedro Bessa, exportou-se o episódio e enviou-se para o cliente, sendo publicado no YouTube.

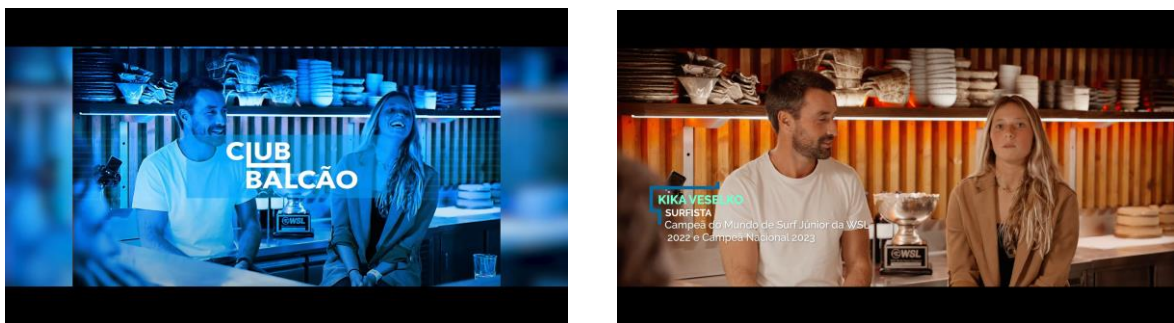


Fig. 9

Este episódio foi o piloto, servindo de teste para ver se daria para continuar com o *podcast*. Até ao momento não surgiu nenhuma informação de continuidade, mas para mim foi uma boa experiência, pois aconteceu logo no primeiro mês de estágio, ajudando-me a otimizar o *workflow* de *podcasts*.

## Capítulo 2 - Videoclipes

Segundo Leo Barton (2020), num artigo denominado *Music Videos: Everything You Need To Know*, no site Reyfilm, os videoclipes são um meio essencial para os artistas, para a promoção da sua música. Este tipo de conteúdo é bastante propício para inovar em áreas técnicas devido à sua libertação das restrições do cinema narrativo realista. Ainda de acordo com Leo Barton, o videoclip que iniciou a transmissão no canal MTV em 1981, *Video Killed by Radio Star* dos The Buggles, inaugurando a chamada *MTV era*, surgindo de uma necessidade de representação visual dos artistas musicais que continua até à atualidade.

Um dos aspetos fundamentais dos videoclipes é a sua capacidade de transcender barreiras linguísticas, conseguindo transmitir diversas emoções e narrativas através das imagens, acabando por imortalizar esse momento no tempo, refletindo o estilo da época em que foi gravado. Especialmente, nos dias que decorrem, que através da internet, principalmente no YouTube, temos acesso praticamente a qualquer tipo de vídeo, consegue-se ver videoclipes de várias épocas, podendo comparar as diferenças e semelhanças.

## 2.1 Gandim - *Ressurreição*

Gandim é um alter-ego do humorista Guilherme Duarte, na sua faceta de artista musical, mais focado em *rap*, cujas músicas misturam um pouco de comédia, ironia e atualidade. Há dois anos, Gandim lançou o primeiro álbum, voltando este ano às edições discográficas com o álbum *Gandim*, tendo *features* com artistas musicais conhecidos como Diogo Piçarra, Ana Bacalhau e Mimicat.

*Ressurreição*, foi o primeiro videoclipe do novo álbum, sendo considerado o regresso de Gandim. Neste videoclipe e nos restantes desempenhei principalmente a função de assistente de imagem, mas também tive a oportunidade de ser figurante no mesmo. *Ressurreição* foi filmado em sete *decors* diferentes, durante três dias de rodagem.

O primeiro dia de gravações de *Gandim* foi a 13 de dezembro, sendo filmada uma das partes da música no estúdio da Who Cried Wolf e Setlist. Para tal criou-se um cenário escuro, com uma flanela preta cobrindo a parede por inteiro e um cadeirão com um estilo “realeza” vermelho que existe no estúdio. Para a iluminação utilizou-se dois projetores de 300 nas laterais a emitir luz de cima para baixo, um rosa e outro azul e duas barras de luzes controladas por DMX por detrás do artista, vistas em quadro também uma rosa e outra azul, como se pode observar na figura 10. Fez-se o *playback* da parte necessária algumas vezes, com Pedro Bessa a operar a câmara e a realizar o videoclipe. Ainda no mesmo dia, à noite fomos para Odivelas gravar no estúdio de Filipe Survival, que foi o produtor das músicas em conjunto com Guilherme Duarte, alguém bastante conhecido no mundo musical, tendo vários prémios por participantes com artistas famosos. No estúdio voltei a preparar a iluminação, utilizando apenas os dois projetores de 300, aproveitando as luzes existentes no local para criar o cenário.



Fig.10

O segundo dia de rodagens foi o mais o curto. Fomos para um local abandonado, que parecia ter sido uma fábrica. Nesse local, a iluminação foi toda natural, estando dispensado dessa tarefa, mas participei enquanto figurante, juntamente com mais duas pessoas, no caso os produtores do projeto e membros da Setlist, Nuno Pires e Vasco Assis Teixeira. Fizemos de *gangsters* tentando-mos parecer intimidantes enquanto Gandim fazia o seu *playback*, como se pode ver na figura 11.



Fig. 11

O terceiro dia de rodagens de *Ressurreição* foi numa casa de aluguer para férias em Carnaxide, no dia 16 de dezembro, começando logo pelas nove horas a preparar os cenários e a pensar a iluminação. Foi um grande dia, com muitos planos para gravar, contando com três cenários: sala, exterior e interior com Lamborghini, e também uma parte de outro videoclipe, *RAP Cavalheiro*. O primeiro cenário a ser criado foi na sala de estar, alterando a disposição da mesma, colocando uns vasos com plantas no *background* e quatro Asters *Wireless Pixel Tube* emitindo luz rosa. Utilizou-se um Amaran 300c iluminando o artista com a luz principal e o outro de 300 que estava no corredor, fora da sala, apontado para uma parede de vidro com uma luz azul que havia por detrás do artista. Recorreu-se ainda a uma máquina de fumo para criar a atmosfera de videoclipe rap. Gravou-se o *playback* da música apenas com o artista e mais tarde com bailarinas à sua volta, sem alterar nada no cenário nem na iluminação. Logo de seguida, houve mudança de cenário, fomos gravar para a sala de estar do andar superior, uma parte do outro videoclipe, *RAP Cavalheiro*, tendo de levar o equipamento todo para cima.

Após as filmagens no andar de cima, chega o Lamborghini, cujo aluguer tinha o tempo contado, logo, não podia haver atrasos. O dono estacionou-o conforme o pedido para o enquadramento. Eu trouxe o material todo para o pátio, tendo de arranjar corrente através de rolos e extensões. Liguei os dois Amaran 300c, preparei a máquina de fumo, posicionei as Asters, como se pode observar na figura 11, o *behind the scenes* e o produto final. pós os retoques de Pedro Bessa estávamos prontos a filmar. O sol já se estava a pôr, o que ficou no resultado, pois existem vários tipos de céu, desde o mais clarinho até ao praticamente escuro, o que no caso de um videoclipe dá jeito, pois parecem tempos muitos

diferentes. Para os últimos fiquei deitado, escondido junto ao Lamborghini, pressionando no botão da máquina de fumo, para a saída do mesmo ser controlada. Após a gravação dos planos com as pessoas de pé, passou-se para o interior do carro, modificando as posições dos projetores para iluminar dentro do carro. Gravou-se tudo o que se tinha a gravar com um ligeiro atraso, e o dono podia ir se embora com o seu Lamborghini, mas ao gravarmos muito tempo com as luzes ligadas e sem o motor ligado, o carro ficou sem bateria impossibilitando a partida do mesmo. O produtor, Nuno Pires, foi logo ao hipermercado comprar cabos para tentar fazer um *jump start*. Enquanto isso, parecíamos todos mecânicos a olhar para o carro, mas sem saber o que fazer, porque se fosse num carro normal, era mais fácil, agora num Lamborghini ninguém sabia o que fazer. Um dos grandes problemas é que o carro nem deixava desligar as luzes, pois deve ter entrado num modo de proteção ou bloqueio que impedia qualquer acesso. Entretanto, o produtor chegou com os cabos, ligando-se ao Lamborghini, e estando sensivelmente 15 minutos a acelerar no seu Ford Fiesta até se conseguir ligar o carro e então poder partir. Foi um episódio divertido e insólito. Finalmente, podia-se arrumar o material e encerrar o dia de filmagem.

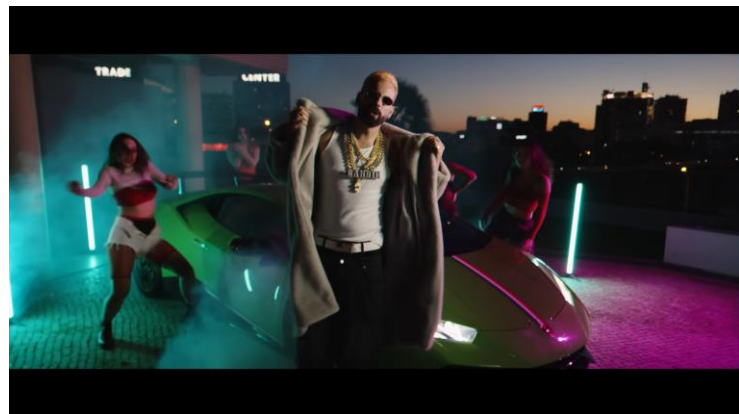


Fig.11

As gravações aconteceram ainda com mais dois *decors*: dentro de um ginásio num hotel na Ericeira, *You and the Sea*, filmou-se *Rendas Altas* e na discoteca Tokyo gravou-se com Diogo Piçarra em *RAP Cavaleiro*. No ginásio utilizou-se dois Amaran 300c, um por detrás das faixas de madeira a emitir luz rosa e outro iluminando o Guilherme, como se pode ver no *still* do videoclipe na Figura 12.



Fig.12

Na discoteca Tokyo a iluminação principal foi feita pelo técnico de luzes João Neves, que recorreu a um programa que permite que as luzes reajam ao *beat* da música e faça efeitos muito apelativos para um videoclipe. Eu montei o Nanlite Forza 500 para iluminar o artista, como se pode observar na figura 13.



Fig. 13

A pós-produção foi feita por Pedro Bessa e André Rodrigues, tendo eu estado presente durante uma parte do processo, apenas para ver como editavam o videoclipe e os métodos de cada um.

## 2.2 Gandim - *RAP Cavalheiro*

*RAP Cavalheiro*, conta com a presença de Diogo Piçarra, o artista mais famoso a participar no projeto. O videoclipe foi gravado em dois sítios diferentes, ambos já referidos, a casa de aluguer do *Ressurreição* e na discoteca Tokyo. A casa foi utilizada durante dois, passando-se a ação no segundo andar onde se gravou sendo a que a nível de iluminação se utilizou apenas os dois projetores de 300 para iluminar o artista e de resto recorreu-se à iluminação natural, através das janelas, fazendo-se os vários *takes*: uns com o alter-ego Gandim, outros com o alter-ego MC Guizin, outros com as raparigas no *background*, com duas roupas diferentes de Gandim, *shots* em *slow motion* das raparigas com micro ações. Pessoalmente, dos planos filmados nesta sala gostei imenso do MC Guizin em contraluz juntamente com o fumo produzido pela máquina de fumo, como se pode ver na figura 14.

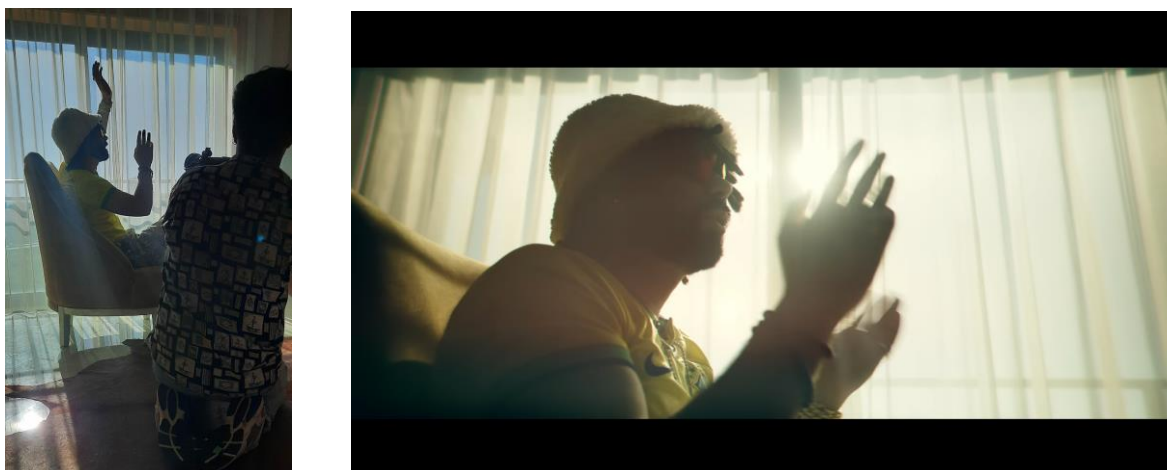


Fig. 14

Ainda na casa, filmou-se no exterior junto à piscina, com MC Guizin deitado numa espreguiçadeira. Utilizou-se um projetor da Nanlite de 500, com a sua *softbox* apontado de cima para baixo, juntamente com um esferovite colocado num tripé com a parte prateada virada para MC Guizin, juntamente com a máquina de fumos para criar atmosfera. De MC Guizin, ainda faltava gravar uma cena na piscina interior, durante a noite, na qual se utilizou: a máquina de fumo, um Amaran 300c e as quatro Asters, duas no fim da piscina e duas no início, perto do artista. Como se podem verificar na figura 15.



Fig. 15

Passando para o segundo local, a discoteca Tokyo, as minhas tarefas foram: carregar e descarregar material; montar o projetor de 500 com a girafa, tapar a parede detrás com flanelas pretas com a ajuda do assistente de produção, Manuel Cambezes e arranjar corrente. O técnico principal das luzes foi João Neves, que preparou as luzes através de um programa que continha a música de forma a reagir ao *beat* da mesma e fazer determinados efeitos, como se pode observar na figura 16. Gravou-se *playbacks* a solo de Gandim, MC Guizin e Diogo Piçarra, com Gandim e Diogo Piçarra, MC Guizin e Diogo Piçarra e com as bailarinas. A prioridade foi gravar tudo onde Diogo aparecia para poder ficar livre o mais rápido possível.



Fig. 16

Neste trabalho, para além de ter sido assistente de iluminação, ainda executei o primeiro corte do videoclipe, o que foi algo totalmente novo, pois nunca tinha editado um e não sabia como era o processo do mesmo, dado que, independentemente de ter acompanhado uma parte da edição de *Ressurreição*, o processo já estava muito avançado, ficando sem saber como era o processo na sua íntegra. Primeiramente, foi-me indicado por Pedro Bessa, que devia criar e organizar as sequências por *decors*, ou seja, todos os planos da sala de estar eram juntos numa sequência, os quais eram colocados em faixas sobrepostas,

colocando-se a música na última faixa para os *takes* ficarem sincronizados com a mesma. Após a sincronização da mesma, corta-se tudo o que está antes e depois da música, os excessos, e de seguida cria-se uma sequência multicam, tal e qual como em *Jogo Pelo Jogo*, apenas com mais faixas e com a particularidade de deixar todas as faixas de áudio, incluindo a da música dentro da sequência multicam, para o caso na edição algo se dessincronizar, podermos voltar a sincronizar. Basicamente, tem de ser uma sequência multicam para cada *decor* e uma sequência onde a edição realmente acontece, contendo apenas as faixas de vídeo de cada sequência e uma faixa de áudio com a música. Com a sequência organizada, comecei então a editar o videoclipe, pegando inicialmente nos *takes* da sala, tendo as faixas organizadas por cores para saber o que correspondia cada faixa. Ia “picando” câmaras e verificando qual seria o melhor *take* para a parte em que me encontrava. O meu método de edição consistiu em inicialmente mostrar apenas um *decor*, executando os cortes consoante a métrica da letra em vez do *beat* e quando começou o *beat* revelei o segundo local, começando a intercalar os cortes entre os dois espaços, passando então a fazer os cortes acompanhando mais o *beat*, sendo assim mais ritmado. Em certas partes da música, tinha uma sequência de *beats* muito rápida, executando um corte que gosto muito de fazer e ver, em que coloco num plano poucos *frames* e vou intercalando com outro plano, consoante o *beat*, acabando por ser tão rápido que vemos os dois planos praticamente ao mesmo tempo, dando um efeito apelativo para um videoclipe. Assim, até ao refrão ia só intercalando entre esses dois locais, e quando se ouve a voz de outro artista, coloquei alguns planos dele em contraluz, sem revelar quem era, independentemente de se saber quem é devido ao título e *thumbnail*, pois em termos narrativos funciona. No refrão, aparece Diogo Piçarra, fazendo a escolha de planos apenas no local onde se encontrava o mesmo, sozinho ou acompanhado. Após o refrão, o ritmo de montagem abranda ligeiramente, voltando aos outros cenários, alternadamente e foi assim até surgir MC Guizin, quando a escolha de planos se focou maioritariamente nele. No refrão juntavam-se todos os decors. Coloco aqui a figura 17, com a *timeline* do projeto.

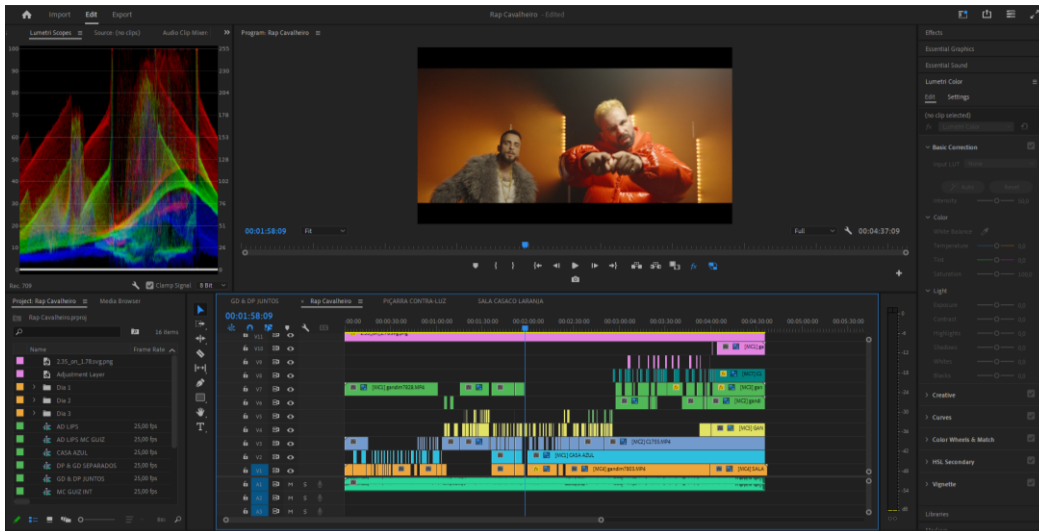


Fig. 17

Após a realização do primeiro corte, foi enviado para Guilherme Duarte, que terminou a edição do videoclipe aproveitando imenso do que fiz, e adicionando planos em *slow motion*, dando o seu toque pessoal.

## 2.3 Gandim - Quase nos 40

*Quase nos 40* aborda o facto de Guilherme Duarte estar de facto, quase com 40 anos e conta com a presença de Mimicat, que efetivamente também está quase nos 40. O videoclipe foi rodado em dois locais diferentes, na casa de aluguer do *Ressurreição* e no estúdio da Who Cried Wolf e Setlist. As minhas tarefas em *Quase nos 40* foram: assistente de iluminação; figuração e edição do primeiro corte.

O cenário de festa levou um certo tempo a preparar, pois tivemos de colocar a sala com um grande ambiente para uma festa de aniversário, neste caso o 40º aniversário de Gandim, enchendo a sala com balões, copos de plásticos, luzes de festa e pessoas, todas amigas de Guilherme. Em termos de iluminação foi necessário o projetor de 500 iluminando principalmente Gandim que estava sentado no sofá, os dois 300 para preencher com cores de festa, mudando a sua cor com uma certa velocidade e as quatro Asteras visíveis no plano para enfatizar o ambiente de festa, juntamente com a máquina de fumo. Após estar tudo pronto quanto à iluminação e à fotografia, passei a ser figurante e juntei-me à festa, tendo sido bastante divertido e ainda consegui aparecer em planos, gravando um *shot* em *slow motion* em que me deitei em cima de Gandim e cuspo água, como se pode verificar na figura 18, o cenário em *behind the scenes* e o *still* onde cuspo água. Utilizou-se apenas um ou dois segundos, mas é uma recordação que fica. Ainda na sala, mudámos de sítio passando o equipamento da câmara para a mesa de jantar, pois era a perspetiva do plano. A iluminação também variou, de modo a iluminar tudo, e voltei novamente para o meio da festa para fazer figuração.



Fig. 18

Já à noite, apenas com as pessoas da equipa e amigos mais chegados, filmámos na sala do andar de baixo, onde se gravou *Ressurreição*, tendo o material sido todo movido para essa sala, colocando o projetor de 500 fora de casa, no pátio, a iluminar para dentro de casa

através da janela e as quatro Asteras para o ambiente de festa, mais a máquina de fumo, que é muito importante em filmagens de videoclipe, pois cria logo uma atmosfera totalmente diferente. Voltei a juntar-me à festa e quando terminámos esses *takes* fomos gravar a última parte do videoclipe de *RAP Cavalheiro*, que foi na piscina interior com MC Guizin.

Dias depois fiz o primeiro corte do videoclipe, apenas com os brutos que filmámos na casa, sabendo que ainda teríamos de gravar mais planos, com Mimicat e em *chroma*. O processo de edição foi o mesmo de *RAP Cavalheiro*: colocar tudo em sequências organizadas por *decors* e com cores. A sincronização dos ficheiros foi mais complicada, pois a versão da música que recebi para editar era um pouco diferente da utilizada para gravar os planos, impossibilitando a sincronização automática, tendo de ser manual, com muita tentativa e erro. O estilo de edição também foi semelhante ao de *Ressurreição* e *RAP Cavalheiro*: no início executei cortes mais lentos ou em certos *beats* para dar um certo ritmo, acelerando os cortes no refrão e assim sucessivamente. O corte final foi realizado por Guilherme Duarte e Pedro Bessa, juntando os planos da Mimicat e os do *chroma*. Coloco na Figura 19 a *timeline* do projeto.

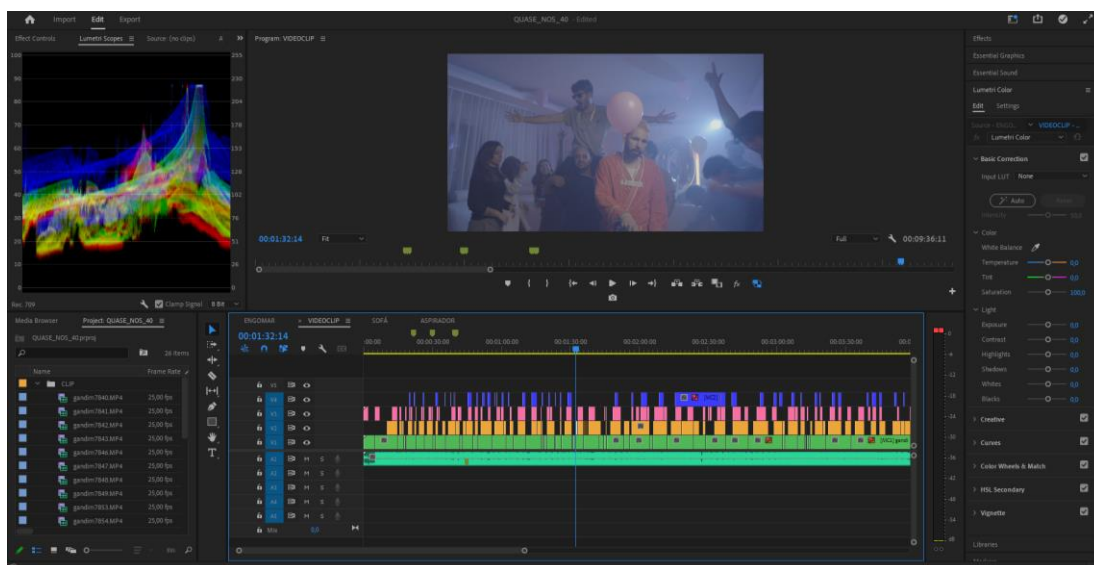


Fig. 19

Mais tarde, após ter realizado o primeiro corte, filmou-se no estúdio com Mimicat, em que se criou um cenário simples, utilizando uma mesa com uma toalha avermelhada, um bolo de anos com velas a dizer 40, um copo de champanhe e uma garrafa dourada e quatro balões. Em termos de iluminação foram necessários os dois projetores de 300, um emitindo luz cor-de-rosa, através do *spotlight* criando um efeito circular por detrás da artista, e o outro apontado para a artista com luz branca.

Gravou-se também uns planos sem o projetor de luz branca, ficando em contraluz para não revelar logo de quem se tratava. Para além dos planos de Mimicat, montou-se o *chroma* para Guilherme gravar uma outra parte, tendo vários *backgrounds* diferentes a passar consoante o que dizia na letra.

## 2.4 Gandim - *Rendas Altas*

*Rendas Altas* conta com a presença de Ana Bacalhau numa música que critica os valores altíssimos das rendas em Portugal, o qual veio a ser citado na Assembleia da República e foi notícia no Jornal Expresso e no Jornal das 8 da TVI. Este videoclipe foi filmado em dois locais, um na Ericeira, no hotel já referido, You and the Sea, tendo o apartamento disponível durante a tarde e até ao final do seguinte, e o outro na casa dos pais do próprio Guilherme Duarte, com a presença de Ana Bacalhau.

O videoclipe foi filmado apenas no segundo dia, pois na tarde anterior foi aproveitada para se gravar o plano do ginásio para *Ressurreição*, referido anteriormente, começando-se por volta das nove, para se preparar o cenário e o máximo que se conseguisse antes dos figurantes chegarem, pois estava-se à espera de pelo menos de 15 figurantes, fãs de Guilherme Duarte. Ajudei Pedro Bessa a montar o equipamento de luz e de imagem, sendo utilizado o projetor de 500 e um de 300, mais o *slider* para um dos planos na sala de estar. Também fiz uma pequena aparição como figurante, como se pode ver na figura 20. Enquanto eram filmados planos, nos quais eu não era necessário, estava a adiantar um episódio de *Jogo Pelo Jogo*, na sala ao lado. Como era com Cândido Costa como convidado, o episódio tinha cerca de uma hora e meia. Assim ia intercalando trabalhos. Nas mudanças de cenários, ajudava Pedro Bessa a montar o equipamento necessário, de modo a tornar o trabalho o mais eficaz possível e cumprimos os horários estabelecidos.



Fig. 20

## 2.5 Gandim - *Hipocondríaco*

*Hipocondríaco* foi rodado em dois locais: no estúdio da Who Cried Wolf e Setlist e no pátio da casa de um colega de Guilherme Duarte. Apenas estive presente nas filmagens no estúdio enquanto assistente de iluminação. Dentro do estúdio foram criados três cenários: uma sala de interrogatório, uma parede com marcas de altura para as *mugshots* e o escritório do suposto Detetive. Estive apenas presente nas filmagens do estúdio.

Ajudei na direção de arte, participando na criação dos três cenários, colando as fitas e os números respectivos à altura, ajudei a colar papel de parede na parede que Pedro Bessa e Nuno Pires construíram com uma janela e ajudei na colagem dos frisos, entre outras tarefas. Em termos de iluminação, para o cenário da *mugshot*, foi apenas utilizado o projetor de 500 criando uma luz forte nas figurantes. No mesmo cenário utilizou-se também o Amaran 300c com o *spotlight* focando a luz apenas na boca de Gandim. No segundo cenário, a sala de interrogatório, a iluminação principal foi a do candeeiro que se vê em plano a abanar de um lado para o outro, mas nos planos em que Gandim está de perfil vendo a suspeita no *background*, voltou-se a utilizar o Amaran 300c com o *spotlight* iluminando principalmente a boca. Já no terceiro cenário, aproveitou-se muito a luz dos candeeiros utilizados em *set*, e o Amaran 300c apontado diretamente para a janela criando a sombra das venezianas, observando-se na figura 21. A luz era muito lateral, criando sempre uma sombra na outra parte da face, tendo como referência os filmes *noir*.



Fig. 21

## Capítulo 3 - *Sketches Show*

Um *sketch show* é um tipo de programa que consiste na utilização de um tipo de comédia chamado, *sketch comedy*, que segundo Julia Mayfield, num artigo chamado *What is Sketch Comedy - Definition, Examples & Techniques*, no site *Studio Binder* (Mayfield, 2023), se refere a pequenas cenas cômicas, com duração usual entre três e cinco minutos, com uma premissa humorística curta e sucinta que contenha um arco narrativo com início, meio e fim claros. Existem vários tipos de *sketches*, ainda de acordo com Mayfield, temos *sketches* políticos, paródicos, publicitários, musicais e “fora da caixa” (2023). Um programa de televisão conhecido por usar o tipo de *sketch* mencionado é o *Saturday Night Live*, recorrendo a *sketches* com celebridades, tendo também um momento de monólogo no qual se utiliza comédia.

*Sketch comedy* é diferente de *stand up comedy*, pois, independentemente de ambos terem a finalidade de fazer rir a audiência, segundo o site Killing my Lobster, a comédia stand-up, normalmente realizada por uma pessoa à frente de um público ao vivo, com o comediante a falar diretamente para a audiência, enquanto o *sketch* é uma exploração cômica de um conceito, personagem ou uma situação, curta e engraçada feita em palco ou gravada.

### 3.1 Especial Rui Sinel de Cordes

O *Especial Rui Sinel de Cordes* consiste num conjunto de vários *sketches*, todos juntos num especial com cerca de uma hora. O projeto foi gravado nas últimas duas semanas de janeiro, durante oito dias, estando eu presente em apenas quatro, pois tinha de trabalhar em outros projetos. Nos quatros dias que estive presente fui assistente de iluminação de um colega que também estou cinema na UBI, Henrique Moura, assumindo a função de gaffer.

No meu primeiro dia de rodagens, que foi o quarto do projeto, deparei-me com uma equipa muito maior do que o que estava habituado, com material muito avançado também, tendo uma pessoa só para fazer o foco enquanto a outra operava a câmara, preocupando-se apenas com o quadro, um carrinho com todo o equipamento necessário de imagem. Quanto ao diretor de som andava apenas com um banco específico para guardar o material dele, um tablet, o gravador e a perche. As minhas funções inicialmente, foram ajudar Henrique Moura a montar os projetores e arranjar eletricidade para os mesmos, pois estávamos numa casa de férias em Cascais e íamos rodar no exterior junto à piscina. Após ter a iluminação pronta no primeiro cenário, foi-me perguntado pelo assistente de realização se queria fazer claquete, no que aceitei. Aprendi uma nova forma de dizer os planos e *takes*, pois nos projetos da UBI dizia “cena um; plano um; *take* um” e no *set* disseram-me que era, no caso, “nove sobre dois, primeira vez”, como se pode verificar na figura 22. Escrevia os planos de que se tratava na claquete, dirigia-me ao sítio que ficasse em quadro. Perguntava se a câmara e o som estavam a andar, e só quando ambos dissessem que estavam a andar é que dizia “nove sobre um, primeira vez” e apenas quando a pessoa que estivesse no foco dissesse “marca” é que podia bater a claquete.



Fig. 22

De seguida, fomos para a cozinha filmar, modificando o projetor exterior, 600D Aputure, que foi apontado para a janela da cozinha e colocou-se um Amaran 300c dentro da cozinha para iluminar melhor os atores. Voltou-se a mudar de cenário, para a sala de estar, onde acontecia género de entrevista, estilo *Alta Definição*, com os personagens sentados frente a frente. Para a iluminação montou-se um Amaran 300c na rua iluminando para dentro da sala, através da janela, e outro 300 dentro da sala mais direcionado para o ator, aproveitando-se ainda a luz natural. Depois mudou-se de cenário, passando para um quarto do andar de cima, no qual foi necessário recorrer à máquina de fumo e apenas um Amaran 300c para a iluminação, pois o resto era luz do próprio quarto. Enquanto se gravavam os *takes*, ia arrumando o máximo de material que conseguisse sozinho, colocando-o lá fora, perto da carrinha, para agilizar o processo de arrumação. Assim que os *takes* acabaram, subi e comecei a desmontar o resto do material, começando a transportar tudo para dentro da carrinha e dando por terminado o dia de rodagens.

No dia seguinte, fomos para Loures de manhã, gravar num parque de cães, algo que representava um filme mudo, no caso, um *sketch* mudo, tendo os dois atores no primeiro plano e no plano geral a equipa que estava à volta dos atores, incluindo eu. Neste *sketch*, fiz: claquete, assistente de iluminação e figuração. Em termos de iluminação foi apenas necessário um ceferino, um saco de areia, um difusor de luz e um refletor, pois como era no exterior iria ser tudo luz natural, apenas tivemos de redirecionar alguma com o refletor ou até diminuir a intensidade da mesma com o difusor, como se pode observar na figura 23.



Fig. 23

O cenário seguinte foi num escritório num prédio de cinco andares, sem elevador, o que não foi tarefa fácil para transportar o material de iluminação pelas escadas. Foram utilizados os dois Amaran 300c e o 600D Aputure, conforme o plano que seria gravado, vindo a ser utilizado o *spotlight* num para dar a ilusão que era a luz de uma janela. Após o

*sketch* do escritório, transportou-se o material todo para a garagem do prédio, o qual era enorme, onde se iria gravar um *sketch* replicando um bloco operatório, mas um pouco fora do normal. Em termos de iluminação, tivemos de cobrir todas as entradas de luz com flanelas pretas, sendo bastantes, e arranjar eletricidade para os projetores que seriam utilizados: o Nanlite 500 estando na ponta do bloco iluminando os atores com luz branca, os dois Amaran 300, cada um numa lateral emitindo luz azul, mais uma lâmpada RGB dentro de uma estante emitindo a mesma cor, como se pode verificar na figura 24.



Fig. 24

Durante o *sketch* não houve muita alteração na luz, apenas teve de ser ter cuidado em cobrir o material, especialmente a câmara, pois o Rui Sinel de Cordes, atirava sangue para uma tela, e a câmara estava junto à tela. Após as filmagens foi desmontar tudo e arruma na carrinha dando por terminado mais um dia de rodagens.

No dia seguinte, o ponto de encontro era às 9h nos Combatentes, onde iria ser gravado um *sketch*, que seria uma peça de teatro infantil com público a ver, tendo o foco principal em Rui Sinel de Cordes e em Vasco Assis Teixeira, os planos de reação. Para este *sketch* foram necessários dois tipos de iluminação em função dos dois tipos de planos. A iluminação do palco onde estavam as crianças consistiu no dois Amaran 300c por detrás das cortinas, criando a *backlight* necessária com cores quentes, e o 6000D Aputure com uma luz mais fria, colocado no centro do ginásio apontado para as crianças. Após os planos das crianças filmados os planos de reações exigiram a modificação da disposição dos projetores de forma a iluminar os atores. Para preencher o plano, também fiz de figurante. Ainda no mesmo *decor*, mas noutra *sketch*, que consistia numa reunião de alcoólicos anónimos, todos sentados numa roda, fiz a única fonte de iluminação necessária, que foi o 600D Aputure no centro dos mesmos, como se pode ver na figura 25. Nesse *sketch*, após a iluminação pronta estava a fazer claquete.



Fig. 25

O *sketch* seguinte, foi num pequeno bar por baixo do palco, que se teve de fingir que havia lá uma festa. Então, em termos de iluminação, desligou-se todas as luzes do bar e colocou-se três projetores no *set*, dois Amaran 300c em cada ponta do balcão, no lado esquerdo, um dentro do balcão a emitir luz vermelha e o outro fora do balcão, no lado direito a emitir luz azul. Com esta iluminação, e em conjunto com a máquina de fumo, conseguiu-se criar um grande ambiente de festa num bar, podendo se ver na figura 26. Assim que se terminou o *sketch*, no qual também fiz claquete, arrumou-se o material todo para a carrinha e mais um dia encerrado.



Fig. 26

O último dia de rodagens foi em Monsanto, começando à uma da tarde, no exterior, no meio do mato, com vista para uma estrada, no qual não foi necessário qualquer tipo de intervenção na iluminação, pois não iria alterar muito, observando-se na figura 27. E como as escalas dos planos eram muito abertas não havia muito a fazer, voltando a estar encarregue da claquete, durante esse *sketch*.



Fig. 27

O *sketch* seguinte, e último, foi gravado num restaurante, com o contexto de um *speed speed dating*, com a intenção de levar ao contexto literal do nome. No departamento de iluminação, utilizou-se os dois Amaran 300c, um com a *softbox* colocada num varão junto ao teto e outro pendurado através de um braço do ceferino que vinha do teto, mas com um refletor a cortar um pouco da luz, como se pode observar na figura 28, e também o 600D Aputure na sala exterior à esquerda dos atores, iluminando os mesmos através da janela, parecendo luz do dia. Nos planos mais fechados, um dos Amaran 300c deslocava-se consoante o ator que fosse gravar, utilizando também o refletor para preencher mais a face do mesmo. No mesmo *sketch* havia um plano em que a luz era essencial, estando Henrique Moura a controlá-la através do telemóvel, pois no quadro viam-se todos os casais no fundo iluminado e um casal mais perto da câmara a ter um jantar, mas sem estarem iluminados, trocando-se então o foco da atenção, passando para o casal mais próximo da câmara bem iluminado e os outros sem luz. Para tal acontecer, a luz que vinha do projetor 600D Aputure na sala exterior, não se conseguia reduzir a intensidade até ao zero suavemente; então fui para junto do projetor e quando começava a ver a intensidades das luzes junto aos casais a baixar, eu com uma bandeira tapava suavemente o projetor e depois desligava-o, e com esse plano fechado, terminou o dia de rodagens e consequentemente, o projeto.



Fig. 28

Para além de ter feito as tarefas mencionadas, também participei na sincronização dos ficheiros, encontrando-se os mesmos organizados nas devidas pastas e por dias de rodagens. Sincronizei a maioria dos ficheiros, por ordem de *sketch* em vez de dia de rodagem, criando uma sequência com o nome de cada *sketch*, colocando lá todos os *takes* sincronizados.

Este projeto foi dos mais completos em que tive a oportunidade de participar, devido à quantidade de pessoas que havia na equipa e os vários departamentos existentes, mas também porque nunca tinha trabalhado com tantos *decors* e com o número de planos que se tinha de concretizar num dia, sendo uma grande experiência no mundo das rodagens.

## 3.2 Quadro Atual

*Quadro Atual* é um programa de Vasco Elvas, Ricardo Karitsis e João Marcão, em que narra as notícias atuais de Portugal através de um monólogo de Vasco Elvas, com a adição de três *sketches* conforme os temas mais falados durante a semana. *Quadro Atual* é gravado no estúdio da Who Cried Wolf e Setlist. Neste projeto, inicialmente, eu fazia apenas o primeiro corte do episódio; no fim do estágio, já editava praticamente tudo, sendo Pedro Bessa quem finalizava o episódio.

O programa exigiu muito tempo de pré-produção, para definição do estilo do programa, do cenário, do genérico, e os restantes elementos associados a *Quadro Atual*. O primeiro episódio foi gravado dia 7 de fevereiro, saindo logo no dia seguinte no YouTube. Nesse episódio, em *set*, fui assistente de iluminação, ajudando a preparar os projetores necessários: o Nanlite Forza 500, a 17% de intensidade, por detrás de Vasco, numa posição elevada; um Amaran 300c, a 33% de intensidade e a 5100k de temperatura, à sua esquerda; e o outro Amaran 300c, à sua direita, mas ligeiramente mais para a frente, com 3% de intensidade e 5100k, para iluminar suavemente uma parte da face, como se pode observar na figura 29.



Fig. 29

Durante a gravação do monólogo, Pedro Bessa toma notas no guião dos tempos em que o *acting* esteve bom, para, após a gravação do monólogo eu tirar os cartões de memória da câmara e do gravador de som e colocar imediatamente os ficheiros num disco, criando pastas necessárias, denominadas Quadro Atual, EP1, Brutos, Clip, Sub e Áudio, sendo Clip a pasta com os ficheiros *raw* e Sub com os *proxies*. Enquanto se mudava o cenário e se preparava o *chroma* para os *sketches*, estava a começar a editar o monólogo, criando logo uma sequência no Premier Pro, com o número do episódio. O estilo de edição do

monólogo é parecida com a edição de um *reel* para o Instagram, com cortes rápidos, evitando as pausas entre frases, ou *jump cuts*, aplicando um *zoom* de 10% quando é uma *punch line* ou o final do tópico, ou por exemplo, caso Vasco bata na mesa ou bata palmas algumas vezes seguidas, situações em que coloco uns *zooms* mais pequenos em cada pico de som.

O monólogo está cortado em cinco *takes*, e cada vez que entra um *sketch*, Pedro Bessa corta o plano, para simplificar a edição, e em cada bloco coloco uma cor diferente para saber onde entra cada *sketch*.

Os *sketches* são, maioritariamente, gravados em *chroma*, agilizando o tempo de rodagens, pois não precisamos de mudar de local, dado que através do *chroma* coloca-se o *background* que se quiser, independentemente de ficar ou não tão credível quanto se estivéssemos no terreno. A iluminação consiste em colocar um Amaran 300c por detrás do *chroma*, acima do mesmo, picado, para iluminar as costas do ator, o Nanlite 500 à frente do ator, no centro, iluminando-o no geral e o outro Amaran 300c numa das laterias, juntamente com um refletor na lateral oposta. Coloco a figura 30 que mostra a diferença entre o bruto do *sketch* e o produto final.

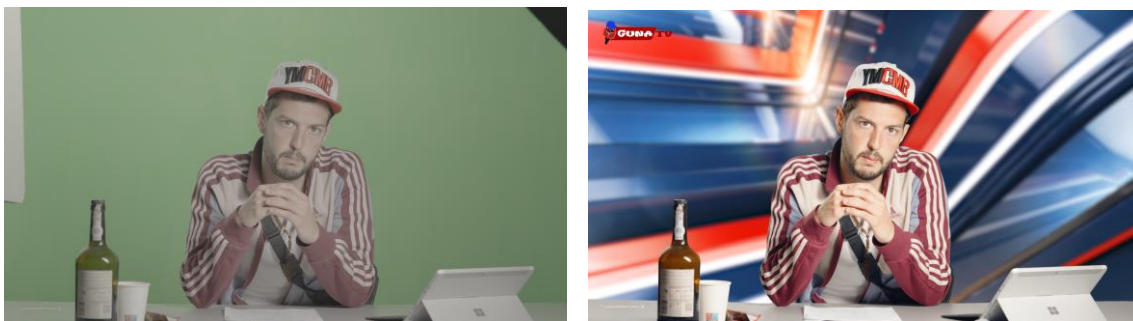


Fig. 30

Na fase de pós-produção, o processo é o mesmo do monólogo: quando se termina de gravar um *sketch*, Pedro Bessa facultava-me os cartões, pondo logo os ficheiros a passar para o disco, mas em vez de ir para a pasta dos brutos do monólogo, crio uma pasta nova a dizer *Sketches*, e lá dentro crio uma correspondente ao nome de cada um. Arrasto a respetiva pasta para o Premier Pro, sincronizando todos os ficheiros, selecionando o melhor *take* de cada plano e editando logo de seguida o *sketch* na sua totalidade, ainda com o *chroma*. Depois depende muito do ritmo de filmagens: se o seguinte ainda estiver a ser gravado, começo a procurar *backgrounds* para o colocar no vídeo e retirar o *chroma*, começando a efetuar a edição de VFX; caso já tenham filmado o *sketch*, passo os novos ficheiros e começo a editar o bruto do mesmo, deixando os *backgrounds* e músicas para o final.

Após as filmagens, dirigíamo-nos para casa de Pedro Bessa, juntamente com Vasco Elvas, para finalizarmos o logo que possível o episódio, visto que o mesmo tem de sair no dia seguinte. Então, Pedro Bessa pegava no projeto que eu fiz, começando a pintar os *sketches* com o *background*, a música, o *color grade*, enquanto eu finalizava o que faltava da edição dos *sketches* que estavam por acabar e Vasco Elvas transferia os PNGs para colocarmos no monólogo, avançando depois para a aprovação da edição do projeto. O que não fosse finalizado na quarta-feira, finalizava-se quinta de manhã para o episódio ser publicado à tarde. Com o decorrer do tempo, a minha destreza a editar este projeto aumentou significativamente, pois no início, conseguia ter apenas o monólogo fechado e um *sketch* e meio editado, sem efeitos, antes de sairmos do estúdio, no final já conseguia ter o monólogo feito e quase os três *sketches* terminados, com *backgrounds* pelo menos em dois. Coloco a figura 31 relativamente à *timeline* do projeto.

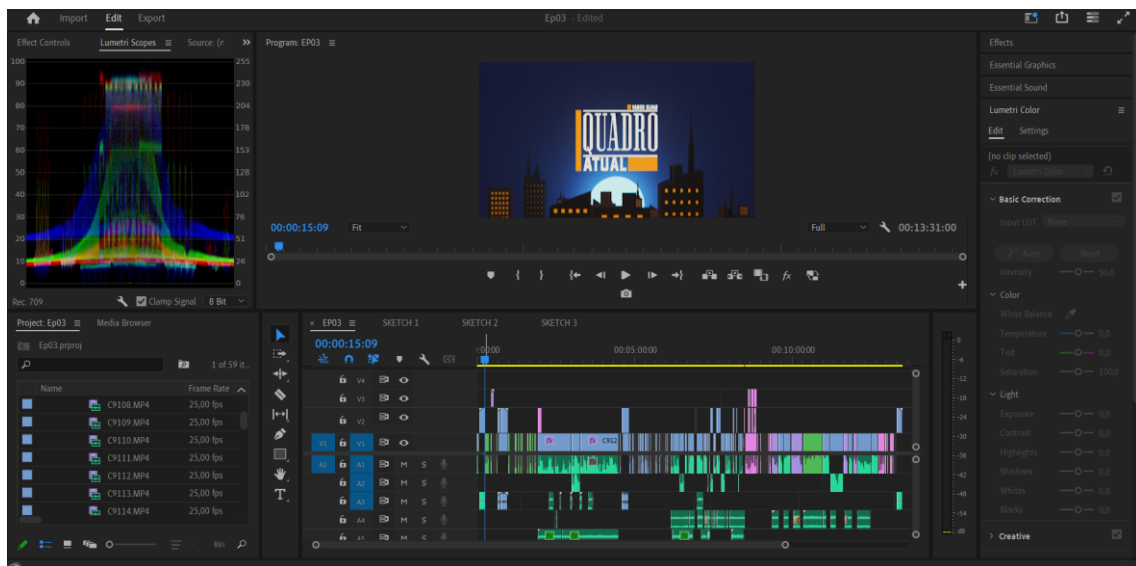


Fig. 31

*Quadro Atual* é um projeto no qual foi imensamente enriquecedor participar, pois para além de se tratar de um conteúdo que me agrada enquanto espectador, é um projeto que se faz com leveza: independentemente de os prazos serem apertados para a pós-produção, o ambiente é sempre muito bom. Também serviu para desenvolver mais a minha parte criativa, tendo, por vezes, de elaborar um pouco mais nas criações de *backgrounds* e ser um pouco mais ousado na edição dos *sketches*.

## Capítulo 4 - Outros

### 4.1 *Hipócrita*

*Hipócrita* é o nome de um espetáculo de stand up de Luís Gomes, no qual fiz a edição do primeiro corte. Este projeto já tinha sido gravado, mas a pós-produção do mesmo surgiu passado um mês de estar a estagiar. Como nunca tinha editado nenhum espetáculo de stand up, não fazia ideia de como começar, no entanto, o meu coordenador disse que o processo era o mesmo de *Jogo Pelo Jogo*, visto que tinha sido filmado com quatro câmaras: uma geral, outra ligeiramente mais fechada, uma na lateral, apanhando ligeiramente o público, e a outra mais fechada, com movimento seguindo o comediante.

Então, sincronizei todos os ficheiros das quatro câmaras com a faixa de áudio finalizada, criei uma sequência multicam e comecei a editar. Logo de início, tive de colocar a música de introdução que Luís Gomes escolheu para entrar, fazendo os cortes de modo que fossem impactantes. Na sequência multicam, havia uma câmara que seguia o artista desde o camarim até ao palco, pelo que aproveitei esse plano, e quando o *beat* da música ficava forte, cortei para o plano geral e fiz cortes consoante alguns *beats* para dar ritmo. Quando a música terminou, comecei a edição do espetáculo, como me foi indicado, pois a edição de stand up não é só picar câmaras: tem de se ter uma certa perceção dos cortes a fazer, dependendo do ritmo da piada, do tom de voz do comediante e do momento da *punch line*. Por exemplo: se a piada tiver um ritmo mais acelerado pode-se tentar acompanhar o ritmo da mesma com a mudança de planos, caso o comediante esteja a contar uma história na qual comece a falar mais baixo ou a sussurrar, pode-se ir ao plano mais fechado quase como se estivesse a segredar ao espetador, estando mais perto do comediante para “ouvir melhor”. Relativamente às *punch lines*, depende um pouco da reação do público à mesma: há umas que provocam mais risos que outras, logo nas que não provocam tantos risos, costumava ir ao plano médio e naquelas em que realmente o público se ria imenso e batia palmas, ia ao plano mais geral, intercalando com um plano mais fechado do comediante, dependendo da sua reação. Na figura 32 pode-se ver a *timeline* do projeto.

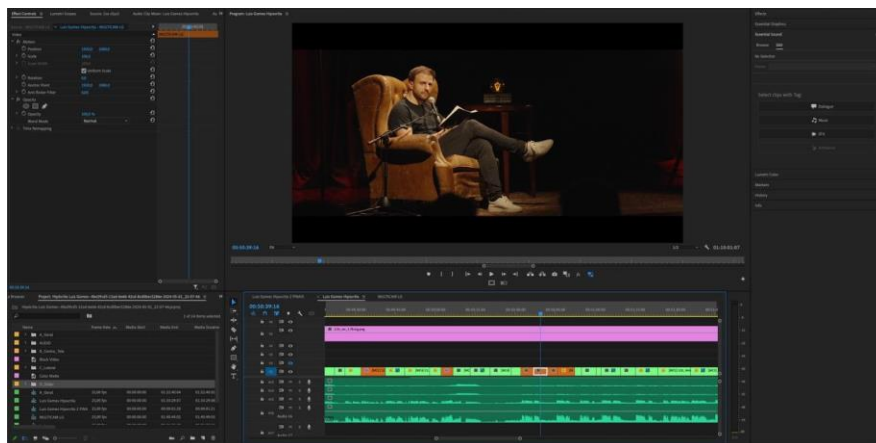


Fig. 32

O espetáculo tinha cerca de uma hora e meia, não houve grandes problemas em termos de edição, mas a equipa que registou o espetáculo, filmou dois planos com a escala muito parecida, por isso, quando recorria a esse plano tinha de fechar melhor o enquadramento, ou seja, durante a edição tinha de ajustar a fotografia de alguns planos. Após a montagem trancada, Pedro Bessa fez a correção de cor.

*Hipócrita* foi um projeto que gostei muito de editar, pois nunca tinha editado um espetáculo de stand up e não tinha noção de como era o processo de edição de tais projetos, e descobri a forma como se deve executar os cortes, brincando com ritmos e escala para enfatizar o humor do artista. Para além de achar engraçado editar um espetáculo de comédia, porque acabo por achar piada a algumas histórias e encontro-me a rir e a editar o projeto simultaneamente.

## 4.2 Adeus

*Adeus* é uma curta-metragem realizada por Rúben Sevivas, na qual Pedro Bessa foi diretor de fotografia e operador de câmara. Nas minhas primeiras semanas de estágio, o realizador entrou em contacto com Pedro Bessa para finalizarem a cor da curta. No entanto, havia dois planos com os quais não estava totalmente satisfeito. Num plano queria eliminar dois rastros de aviões que havia no céu e deixar apenas o avião do meio. No outro, a câmara estava numa ponte sobre a autoestrada, no qual havia carros a passar em ambas as faixas, mas o realizador não queria que aparecessem carros do lado esquerdo do plano.

Acabei por participar neste projeto, pois Rúben Sevivas também foi estudante do curso de Cinema na UBI e já nos conhecíamos da universidade, e o mesmo já sabia do meu gosto por efeitos visuais, perguntando-me se queria participar na curta retirando esses elementos dos planos.

O primeiro plano, dos aviões, foi relativamente fácil, pois ao ser totalmente fixo não houve problemas com o movimento da câmara. Apenas tive de duplicar o plano, tendo duas faixas sobrepostas, fiz uma máscara na parte azul do céu mais perto para não haver tanta diferença na cor e arrastei a máscara para cima do avião, ficando tapado. Mas notava-se bastante que havia uma máscara a tapar o avião, logo, aumentei o *feather*, que faz com que se misture mais facilmente no plano, eliminando os recortes da máscara, e de seguida alterei as curvas da cor, de modo que estivesse compatível com o céu original. Como se pode verificar na figura 33.

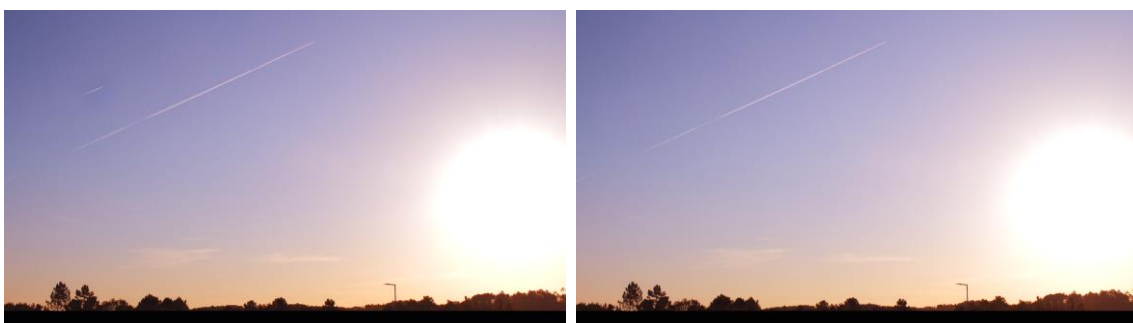


Fig. 33

O segundo plano já foi mais complicado, apesar de à primeira vista também parecer relativamente simples, tendo como base o mesmo processo do plano anterior. O problema foi o facto de o plano ter movimento, independentemente de ter sido gravado num tripé e supostamente ser fixo, pois como havia muito vento o plano ficou tremido. A primeira coisa que fiz foi apanhar partes do plano em que a via estava vazia, fazer uma

máscara pela faixa completa e copiar e colar ao longo do *take*, que eram cerca de 40 segundos. A máscara nunca ficava no sítio certo, devido ao movimento, pelo que pensei em estabilizar a imagem, o que funcionou em termos de retirar o movimento tremido, mas não ajudou na parte da máscara, pois continuava a ficar fora do sítio ao longo do *take*. Então, coloquei um efeito que se chama *3d camera tracker*, o qual analisa a imagem completa à procura de possíveis *trackers*. Após ter todos os *trackers* possíveis disponíveis, tratou-se de aplicar a máscara já feita no sítio certo e linkar ao *tracker*, fazendo com que o movimento da câmara já batesse certo com o da máscara, depois sendo só replicar as máscaras ao longo do plano, e no fim, estabilizar o plano, sendo a última camada de VFX. Remover os carros não foi das tarefas mais fáceis, mas foi conseguido como se pode verificar na figura 34.

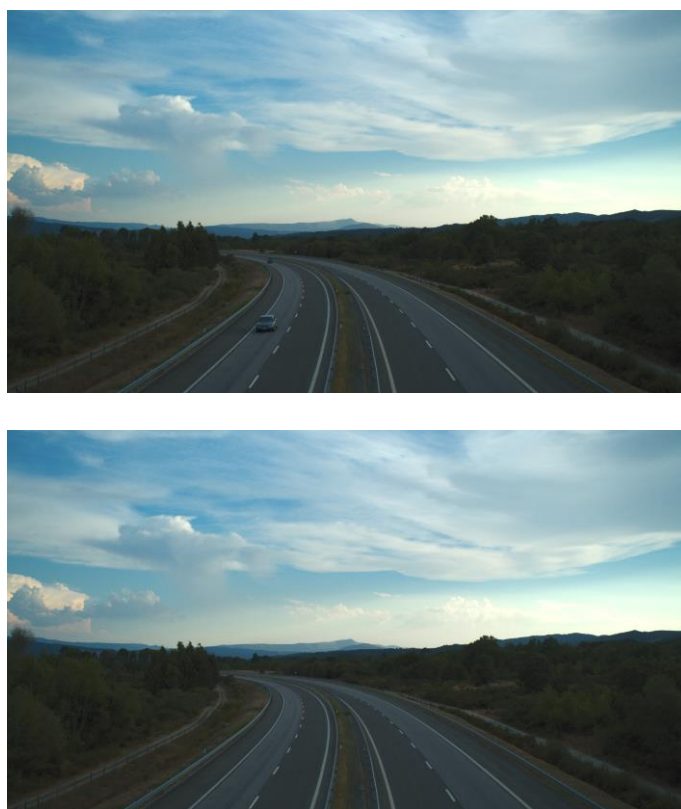


Fig. 34

Gostei bastante de participar na curta-metragem, ainda que apenas pontualmente, dado o meu entusiasmo em trabalhar com efeitos visuais. Por isso, este projeto foi uma experiência bastante positiva devido ao facto de trabalhar no After Effects com efeitos visuais.

## 4.3 Telles

*Telles* é uma empresa de advocacia conhecida em Portugal e no estrangeiro, ao qual contratou os serviços da Who Cried Wolf, para corrigir uns erros de filmagem de uma conferência, de uma série de cinco conferências chamada Conversas Desassombradas.

Nas gravações da primeira conferência foi-nos pedido para melhorar a qualidade da imagem, pois era muito baixa, e fazer uma série de outras alterações. Para melhorar a qualidade, Pedro Bessa, recorreu a programa de Inteligência Artificial que melhorou significativamente a qualidade do ficheiro. No entanto, as tarefas seguintes foram minhas. Recebi uma lista com os tempos certos para cortar, melhorar o enquadramento e colocar oráculos novos. Em termos dos cortes foi relativamente fácil, pois era apenas cortar e verificar se fazia sentido, para tal comecei a editar do fim para o início, pois assim os *timestamps* não eram alterados. Um dos problemas era estar a editar no vídeo com a montagem trancada e não no projeto, ou seja, era obrigado a mexer apenas no produto final, não tendo a acesso a nenhum bruto. Isso dificultou alguns cortes, pois eram no mesmo plano e criava um *jump cut*, algo que raramente fica bem. Logo, para evitar tal *jump cut*, aumentei bastante a escala do plano, modificando ligeiramente o enquadramento, utilizando também um efeito no Premier Pro, chamado *3d basic*, que permitia dar a ilusão que era outro plano, ao invés do mesmo, sendo o aspeto mais negativo desta operação a perda da qualidade. Relativamente à criação dos oráculos, exportei um excerto do clipe onde entrava o oráculo original, coloquei-o no After Effects e repliquei o mesmo. O processo de replicar consistiu em: colocar *keyframes* no início e no fim do oráculo, criar sólidos com as mesmas cores; fazer máscaras com as formas necessárias e animar as mesmas tal e qual como o original. Após ter as animações todas feitas, escrevi o texto e coloquei no Premier Pro, no sítio indicado.

A segunda conferência já foi registada pela Who Cried Wolf, sendo filmada na Casa da Música, no Porto. Foi subcontratada uma empresa especializada em *streaming*, pois era um requisito do cliente fazer *streaming* para o YouTube. Foram utilizadas três câmaras, uma geral e duas nas laterais, cada uma cobrindo dois apresentadores. Fiquei com a câmara geral, estando todos em contacto com o realizador na régie, o Pedro Bessa. Na minha câmara não havia muito a fazer: foi preparar o plano e mexer um pouco na câmara para me familiarizar com o equipamento, pois eram câmaras equipadas para a régie, com o foco num braço e a distância focal no outro braço, como se pode observar na figura 35. Para além do plano fixo, quando era pedido fechava ou abria mais o plano, e também havia um plano com movimento, no qual abria o plano e fazia uma panromânica suave. Mais tarde, foi pedido para cortar alguns tempos mortos da conversa e legendar umas

questões feitas por espetadores. Peguei na montagem feita na régie, eliminei as partes pedidas e legendei as questões colocadas, enquanto a correção de cor foi feita por Pedro Bessa.



Fig. 35

A terceira conferência foi filmada no Palácio de Tancos, em Lisboa, na qual houve novamente uma subcontratação de uma empresa para efetuar o *streaming*. As minhas tarefas foram as mesmas, ficando novamente na câmara geral, voltando a fazer os mesmos planos fixos e com movimento.

Houve uma outra conferência no Porto, na qual não estivemos presentes, mas foi-nos pedido executar para alguns cortes, melhorar a cor e o som. Essa conversa teve duas partes, logo consistiu em dois ficheiros, a minha tarefa foi sincronizar o áudio do microfone com o áudio da câmara, mas surgiu um problema: o *bit rate* do áudio do microfone não era compatível com o áudio da câmara, logo os áudios estavam sincronizados numa parte, mas noutra parte não, dado que os áudios tinham velocidades diferentes. Para resolver esse problema resolvi cortar o áudio do microfone em algumas partes e ajustei a velocidade desse excerto, reduzindo ligeiramente até os picos das ondas do som baterem certo, e repliquei esse processo para cada excerto cortado. Também fiz a correção de cor nessa conversa, a qual mostrei ao Pedro Bessa, que aprovou.

Estes projetos surgiram a meio do estágio e foram uma experiência diferente do habitual, pois as conferências foram filmadas, com régie e com câmaras que não estava habituado, ficando também a perceber minimamente como se prepara uma conferência desse género, assistindo e ajudando à montagem e desmontagem do equipamento.

## 4.4 Royal Bermuda

Royal Bermuda, é um nome de uma banda constituída por três elementos: André Parafina, Diogo Esparteiro e Duarte Loureiro. Este trabalho consistiu em gravar uma espécie de concerto falso, que seria colocado no YouTube e editado em DVD. A banda tocou quatro músicas pelo menos três vezes, escolhendo-se o melhor *take* para o produto final, tendo-se filmado também planos de corte entre as músicas, como cenas dentro da régie, a banda a chegar ou um brinde.

Neste projeto fomos gravar aos Estúdios Valentim de Carvalho, onde fiz assistente de iluminação e claquete. Como assistente de iluminação, montei o material todo de luz, dois projetores de 300 e dois de 60, e fui ajustando a iluminação à medida que Pedro Bessa fosse ia indicando. Os projetores estavam dispostos da seguinte forma: um de 300 com a temperatura mais quente e um de 60 com um filtro laranja em cada lado da sala. Substituiu-se as lâmpadas normais dos candeeiros por lâmpadas controladas através do telemóvel, conseguindo controlar a intensidade e temperatura das mesmas. Teve de se mudar a iluminação duas vezes, por isso, primeiro gravou-se todas as músicas com uma iluminação e depois modificou-se a iluminação quando passaram para a outra música, colocando os projetores ligeiramente mais perto e retirando os de 60, colocando também uma máquina de fumo no fundo da sala, criando uma atmosfera mais surreal.

O projeto foi filmado com quatro câmaras, uma com movimento captando detalhes dos artistas, uma fixa mais geral, uma colocada num *slider* e outra também com movimentos suaves. Para além de montar as luzes, também preparei algum equipamento de imagem: montei tripés, coloquei três câmaras nos respetivos tripés, verifiquei se tinham bateria, coloquei as câmaras ligadas à corrente e preparei também o *slider*, pois como é usado todas as semanas em *Jogo Pelo Jogo* já estou familiarizado com ele. Relativamente à claquete, não havia muito que saber, foi dizer o nome da música e o número do take.

Este projeto, de forma geral, foi uma boa experiência, pois nunca tinha estado presente num concerto falso e fiquei a perceber como falsear um, de forma que pareça orgânico e verosímil, utilizando cenas de corte entre as músicas, para não existir um *jump cut* ou passar diretamente para outra música. Este registo é bom também para o espetador se sentir mais incluído no concerto, quase como se estivesse presente, em vez de simplesmente estar de fora a ver a banda tocar algumas músicas seguidas, criando uma certa ligação mais íntima entre o espectador e os artistas.



Fig. 36

## 4.5 *Kings of Europe*

*Kings of Europe* é um projeto onde três comediantes, um português, André de Fretas, um grego, George Zacharopoulos e um australiano, Amos Gill, se juntam para fazer uma *tour* de três espetáculos de *stand up* em Ibiza, Sevilha e Barcelona. Pedro Bessa, acompanhou os comediantes nessa aventura captando os três dias em câmara, para depois se transformar num vídeo para o YouTube, resumindo os três dias por Espanha.

Foi-me falado da existência do projeto logo no início do estágio, e dito que eventualmente iria ter de pegar na edição do mesmo, tendo em conta que a sua pós-produção ainda não tinha sido iniciada. Quando vi a quantidade de brutos que existiam, fiquei assustado, pois eram sensivelmente, nove horas, mais dois *podcasts* que gravaram de uma hora cada um. Mas o projeto já tinha sido entregue a outra pessoa, mas sem os resultados pretendidos. No início de março, Pedro Bessa diz-me que está tudo na estaca zero, tendo de ser eu a começar o projeto.

Como tal, vi primeiro o *podcast* que resumia o primeiro dia em Ibiza e apontei os tempos e tema que era falado, para mais tarde saber onde ir procurar a informação. Comecei pelo *podcast*, pois, assim já sabia resumidamente o que se tinha passado, facilitando a procura de momentos interessantes na escolha dos brutos. De seguida, criei logo três sequências, uma para cada dia, duplicando as mesmas, ficando com uma sequência do dia um com a totalidade dos brutos, e a sequência duplicada do dia um, com a seleção dos momentos que iria seleccionar à medida que fosse vendo os brutos. Assim que fiz uma seleção de momentos interessantes do dia um, voltei a rever o que tinha selecionado e reduzir para os melhores momentos, apenas mesmo os que tinham chance de entrar no vídeo, ou seja, os tópicos mencionados no *podcast*.

Como Pedro Bessa, estive presente na aventura, disse-me o que se tinha passado nos três dias, e escrevi uma narrativa de como poderia ser o vídeo. A mesma consistia em começar tudo bem, chegando a Ibiza, só com momentos felizes, tendo um crescendo de felicidade, e, de repente há uma quebra enorme nessa felicidade, pois não conseguem vender bilhetes suficientes para o espetáculo, sendo cancelado. Depois, passaria para Sevilha, ainda falando que as coisas não estão a correr bem, com vontade de voltar a subir a felicidade.

A narrativa foi aceite. Começou-se por criar uma *intro* para o vídeo, com um mapa onde coloquei a cabeça de cada comediante no seu país, juntando uns pontinhos a vermelho animados, desde o seu país até Ibiza, acompanhados pelas cabecinhas que se juntavam, como se pode observar na figura 37.

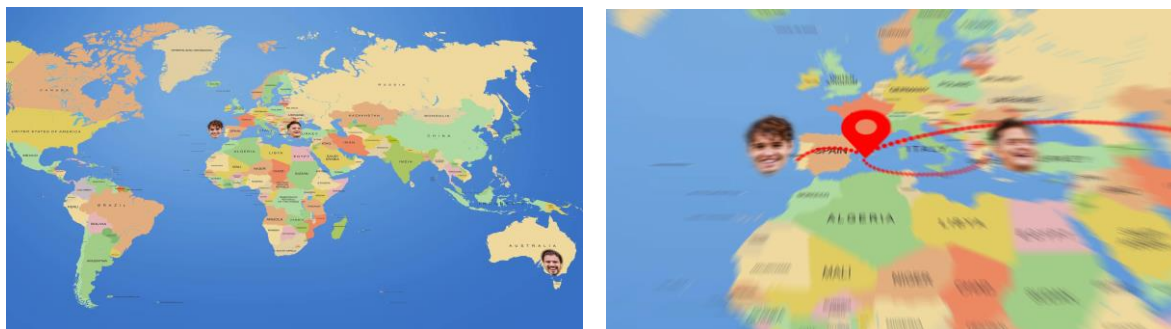


Fig. 37

Escolhi uma música animada para a *intro*, e através de *stock footage* da plataforma *Artlist* da cidade Ibiza, de aviões e de aeroportos, a *intro* foi criada. Seguindo a narrativa, comecei a editar o primeiro dia, tendo uma ligeira introdução do que realmente são os *Kings of Europe*, intercalando com o *podcast* e com os brutos na rua, mostrando assim o que estava a ser contado. Tinha como prioridade tornar o vídeo engraçado, tendo alguns cortes mais bruscos, quase como um género de *punch line*, brincando com cortes rápidos, *zooms*, músicas e SFX, ficando com cerca de seis minutos. Após ter esse dia terminado, comecei a ver os brutos do segundo dia, replicando o mesmo processo do dia anterior, seleccionando só as melhores partes dos mesmos. Coloco a figura 38 com a *timeline* do projeto.

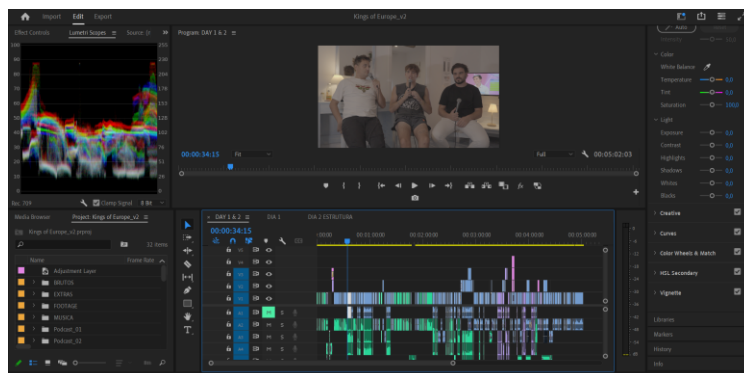


Fig. 38

Para *Kings of Europe*, foi este o trabalho que executei, pois, entretanto, terminou o estágio. Foi um projeto em que gostei de participar, pois sempre gostei de ver *vlogs* no YouTube e sempre imaginei como seria o processo de edição dos mesmos, correspondendo ao que eu pensava que era. Foi bom também para testar a minha criatividade narrativa, pois temos inúmeras formas de poder a narrativa deste vídeo, tendo de se ver qual delas capta logo a atenção do espectador, especialmente no YouTube, em que o *attention span* não é muito grande, comparativamente com o cinema, pois uma pessoa já está predisposta para ver o filme, porque pagou bilhete e já sabe em parte para o que vai, enquanto no YouTube, se algo não agradar ao espectador, muda de conteúdo sem pensar duas vezes.

## Conclusão

O estágio na Who Cried Wolf foi a minha primeira experiência no mundo laboral, pelo menos na área, e posso dizer, desde já, que correu muito bem. Durante o estágio participei em projetos completamente novos para mim, para além de trabalhar e conhecer muitas pessoas com um nome relevante no meio audiovisual e artístico em Portugal.

Fazendo uma apreciação mais subjetiva, mas importante, posso dizer que, de todos os projetos, o que sinto como mais compensadores foram os videoclipes para Gandim e *Quadro Atual*. Nos videoclipes para Gandim experienciei a produção deste formato, um tipo de conteúdo que me agrada muito. A nível profissional foi bastante bom, pois permitiu-me desenvolver as minhas capacidades de assistente de iluminação e de editor, sentindo que melhorei nessas áreas graças a estes projetos. A nível pessoal, proporcionou-me experiências inesperadas, como ser figurante em três videoclipes, gravar com um Lamborghini, dormir num hotel de quatro estrelas e meia na Ericeira e trabalhar com Diogo Piçarra, um artista que gosto bastante. O relato destas vivências, não sendo comum num relatório de estágio, descrevem de maneira complementar o que foi a minha experiência, pois para além da vertente profissional, estas ocasiões mundanas é que acabam por, muitas vezes, criar memórias. Quanto a *Quadro Atual*, foi um projeto onde, semanalmente, estávamos a gravar e a editar episódios, criando-se uma rotina em que, desde dia sete de fevereiro, todas as terças estava com Vasco Elvas, Ricardo Karitsis e João Marcão para fazer o programa. Em termos profissionais, permitiu-me desenvolver muito a criatividade, pelo facto de os *sketches* serem gravados em *chroma*, tendo de criar os *backgrounds* da forma mais realista possível, apesar do tempo de edição que havia; em termos pessoais, foi uma experiência bastante enriquecedora, pois permitiu-me desenvolver uma boa ligação com os três artistas.

Voltando ao início, como tinha referido na Introdução do relatório, os dois objetivos que eu e Pedro Bessa tínhamos dados quase como obrigatórios foram cumprindo: tornar-me um melhor editor e realizar pelo menos um episódio de *Jogo Pelo Jogo* sozinho. Por outro lado, posso dizer que antes de iniciar o estágio me considerava bastante competente na área da montagem, pensando ser muito rápido na sua execução, mas quando comecei a trabalhar de perto com Pedro Bessa e nos projetos que descrevi, percebi o que o meu conhecimento não era assim tão completo quanto supunha, o que foi muito bom para me colocar com os pés na terra e ter a oportunidade de aprender com quem sabe. Desenvolvi métodos de organização e de trabalho que agilizam bastante o processo da edição e que me tornaram num melhor editor.

Sinto, por isso, que a minha preparação para o mercado de trabalho é agora bem maior, e que os ensinamentos colhidos na licenciatura e no mestrado, apesar de muito válidos, precisavam de ser complementados com uma experiência num efetivo ambiente profissional.

Em suma, ter feito este estágio foi das melhores escolhas que fiz, apesar de todas as indecisões e dilemas iniciais. Assim, o outro objetivo pessoal que tinha mencionado inicialmente – de continuar a trabalhar com Pedro Bessa –, pode ser algo que aconteça futuramente. Tudo indica que sim.

## Referências

Barton, L. (2020, março 16). *Music Videos: Everything You Need To Know*. Reyfilm. <https://www.reyfilm.com/post/music-videos-everything-you-need-to-know>

Breitman, K. (2023, fevereiro 5). *Podcasts: The History of Podcasts & When They Were Invented*. Riverside.fm. <https://riverside.fm/blog/podcasts>

Chafroud, E. (2020, novembro 1). *A Brief History of Podcasts*. Podcast Inc. <https://www.podcastinc.io/post/a-brief-history-of-podcasts>

Lobster, K. (n.d). *20 Years of Comedy in San Francisco*. Killing My Lobster. <https://www.killingmylobster.com/what-is-sketch-comedy>

Mayfield, J. (2023, novembro 5). *What is Sketch Comedy — Definition, Examples & Techniques*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-sketch-comedy-definition/>