



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR  
Departamento de Comunicação e Artes

## **Relatório de Estágio na *Riot Films***

**João Marcelo Leça de Freitas  
M6553**

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em  
**Cinema**  
(2º ciclo de estudos)  
2015/2016

Orientador: Prof. Dr. Paulo Cunha

Covilhã e UBI, Setembro de 2016





## Agradecimentos

Quero agradecer, em primeiro lugar, à minha família que me ajudou financeiramente em alguns momentos, caso contrário não teria a possibilidade de realizar este estágio. A todos os meus amigos que sempre apoiaram, acreditaram e mostraram interesse nas minhas decisões, também quero deixar o meu agradecimento. O meu muito obrigado aos meus chefes da produtora *Riot Films*, Paulo Castilho e Júlio Alves, os quais foram impecáveis desde a minha aprovação no estágio até ao fim. Pelas experiências incríveis que me fizeram ter na área e pela liberdade e confiança que depositaram no trabalho. Um obrigado especial ao Pedro Santasmarinas, que para além de ter sido meu colega de trabalho, foi amigo e um excelente orientador, só não me transmitiu o conhecimento que não tinha. Por último quero agradecer ao meu orientador, professor Paulo Cunha, pela orientação e preocupação no decorrer do estágio, pois sem ele, o resultado desta experiência não teria sido tão positivo.

## **Resumo**

Relatório de Estágio realizado no âmbito de finalizar o Mestrado em Cinema lecionado pela Universidade da Beira Interior. Estágio realizado na produtora *Riot Films*, no Porto, com os cargos de pós-produtor e assistente de produção, com duração de seis meses, de janeiro até julho de 2016.

## **Palavras-chave**

Relatório; Estágio; *Riot Films*; pós-produtor; assistente de produção

## **Abstract**

Internship Report conducted to finalize the Master in Cinema taught at the University of Beira Interior. Internship in Riot Films company, in Porto, with the position of post-producer and production assistant, lasting six months, from January to July 2016.

## **Keywords**

Report; Internship; *Riot Films*; post-producer; production assistant



# Índice

|  |        |
|--|--------|
| <b>Capítulo 1 – Introdução</b>                                       | pág.12 |
| 1.1 – Escolha de Estágio   | pág.13 |
| 1.2 – Procura de Estágio   | pág.13 |
| <br>   |        |
| <b>Capítulo 2 – A Produtora</b>                                      | pág.16 |
| 2.1 – Trabalhos Anteriores   | pág.17 |
| 2.2 – Posição do estagiário na produtora                             | pág.21 |
| <br>   |        |
| <b>Capítulo 3 – Funções</b>  | pág.24 |
| 3.1 - Assistente de Produção   | pág.24 |
| 3.2 – Pós-Produção   | pág.27 |
| <br>   |        |
| <b>Capítulo 4 – Projetos</b>   | pág.40 |
| 4.1 – Teledisco Player – G   | pág.40 |
| 4.2 – Publicidade <i>Churchill's Port</i>                            | pág.43 |
| 4.3 – Sorriso Natural (Cirurgia Oral)                                | pág.44 |
| 4.4 - Curta metragem <i>Reflexos</i> de Serge Abramovici (Saguenail) | pág.45 |
| <br>   |        |
| <b>Capitulo 5 - Projetos 360</b>                                     | pág.48 |
| 5.1 - Vertigo VR Studios   | pág.49 |
| 5.1.2 - Porto VR360  | pág.50 |
| 5.1.3- El Corte Inglés VR360   | pág.53 |
| 5.2 – ISAG VR360   | pág.55 |
| <br>   |        |
| <b>Capítulo 6 – Conclusão</b>  | pág.59 |
| 6.1 – Webgrafia  | pág.61 |
| 6.2 – Anexos   | pág.62 |

## Lista de Imagens

Imagem 1: logotipo oficial da produtora *Riot Films*

Imagem 2: Capa da curta metragem *Meninos do Rio* após premiações

Imagem 3: Capa da curta metragem *Longe do Eden* após premiações

Imagem 4: Capa da curta metragem *Reino* após premiações

Imagem 5: Frame de teaser publicitário para *Teatro de Ferro*

Imagem 6: Frame de gravação 360 de Paço dos Duque de Bragança, Guimarães

Imagem 7: Frame de gravação 360 do Largo da Oliveira, Guimarães

Imagem 8: Frame de gravação 360 da Foz, Porto

Imagem 9: Frame de gravação 360 de Serralves, Porto

Imagem 10: Frame de gravação timelapse 360 da Ribeira, Porto

Imagem 11: Frame de gravação 360 de ISAG, Porto

Imagem 12: Frame de gravação 360 de conferência na ISAG, Porto

Imagem 13: Frame de cirurgia oral na clínica *Sorriso Natural*

Imagem 14: Frame de cirurgia oral na clínica *Sorriso Natural*

Imagem 15: Frame do teledisco *G* do artista DJ Player

Imagem 16: Frame do teledisco *G* do artista DJ Player

Imagem 17: Frame de gravação 360 de Galeria de Arte, Porto

Imagem 18: Frame de gravação 360 do novo espaço do Sporting, Lisboa

Imagem 19: Frame de gravação 360 do novo espaço do Sporting, Lisboa

Imagem 20: Frame de gravação 360 do centro comercial *El Corte Inglés*, Porto

Imagem 21: Frame de gravação 360 de passeio de barco pelo Douro, Porto

Imagem 22: Frame da publicidade do vinho *Churchill's Port*

Imagem 23: Frame da publicidade do vinho *Churchill's Port*

Imagem 24: Frame do teledisco *G* do artista DJ Player

Imagem 25: Frame da publicidade do vinho *Churchill's Port*

Imagem 26: Frame da cirurgia a Sílvia, feita pela Dra. Marisa Azenha

Imagem 27: Frame de uma cena da curta metragem *Reflexos*

Imagem 28: Imagem que esquematiza a forma como se processa a realidade virtual

Imagem 29: logotipo oficial da *Vertigo VR Studios*

Imagem **30**: Frame da aplicação *Porto VR360* em funcionamento

Imagem **31**: Frame da aplicação *Porto VR360* em funcionamento

Imagem **32**: Frame da aplicação *Porto VR360* em funcionamento

Imagem **33**: Frame de gravação 360 do projeto *El Corte Inglés*, Porto

Imagem **34**: Frame de gravação 360 em movimento do projeto *El Corte Inglés*, Casa da Música, Porto

Imagem **35**: Frame de gravação 360 em movimento do *El Corte Inglés*, Elétrico, Porto (não lançado)

Imagem **36**: Frame de gravação 360 do projeto *ISAG*, Porto

Imagem **37**: Frame de gravação 360 do projeto *ISAG*, Porto

Imagem **38**: Frame de gravação 360 do projeto *ISAG*, Porto



## Capítulo 1 -Introdução

O presente relatório, referente ao estágio curricular realizado na produtora *Riot Films*, foi desenvolvido no âmbito do Mestrado de Cinema da Universidade da Beira Interior. Desta forma, o mestrando tem a possibilidade de inserir-se no mundo do trabalho através da sua primeira experiência profissional na área, de forma a aplicar todos os seus conhecimentos adquiridos no seu primeiro ano do curso. Este relatório tem como objetivo apresentar e explicar as atividades nas quais colaborei, as funções que me foram atribuídas e a minha evolução ao longo do estágio, salientando os aspetos positivos e negativos.

Ao longo do estágio tive a oportunidade de estar envolvido em diversos e distintos projetos e, por isso, optei por fazer uma seleção dos que achei mais relevantes durante os seis meses do estágio.

As funções principais que exerci foram como assistente de produção e pós-produtor, no entanto também tive um trabalho pontual como operador de câmara e outro como assistente de iluminação. Experimentei fazer figuração numa curta-metragem e alguns trabalhos de escritório que envolveram pré-produção e organização de documentos.

A apresentação das atividades foi distribuída por temas de modo a facilitar a compreensão e inserção de cada projeto, tendo em conta que alguns deles possuem o mesmo tema. De seguida foram elaboradas observações relativamente a cada tema, sendo ainda adicionadas as funções que me foram atribuídas em cada projeto.

Finalmente, segue-se uma lista de anexos que foram identificados ao longo do relatório, com o intuito de destacar aspetos importantes e curiosidades, através de documentos e imagens.

## 1.1– Escolha de Estágio

No Mestrado de Cinema, da Universidade da Beira Interior, o estudante tem a possibilidade de escolher três opções para finalizá-lo: Dissertação, Estágio Curricular ou Filme. A opção pelo estágio foi a mais adequada, no meu caso, tendo em conta que não pretendo seguir estudos demasiado teóricos no âmbito cinematográfico, nem me sentia ainda preparado para a realização de um filme. Esta decisão também foi feita com o pensamento de lançar-me no mundo do trabalho, pois quero trabalhar e viver da indústria audiovisual, devido ao interesse e preferência por toda a parte prática envolvente na área. Também a aquisição de novos conhecimentos e experiências, assim como o desenvolvimento de competências foram fatores importantes para a minha escolha.

## 1.2– Procura de Estágio

Inicialmente, não queria estagiar em Portugal porque indústria cinematográfica no país, a meu ver, não é algo atrativo muito menos lucrativo. Embora o Cinema Português seja muito enriquecedor culturalmente, não é algo que me dê o mesmo prazer do que estar envolvido num projeto que esteja a ser realizado para todos, e quando digo todos, refiro-me ao público em geral.

Comecei por enviar currículos para produtoras e empresas de Espanha, França e Inglaterra, sempre evitando Portugal. Contudo, o resultado não foi o melhor. Obtive respostas de que não seria possível realizar o estágio, outras positivas, porém desinteressantes devido às funções que iria ter, localização e custos. Decidi começar a enviar currículos para Portugal, apenas para produtoras que trabalhassem com cinema comercial e ou com publicidade. Através da pesquisa online e de recomendação de amigos, interessei-me pela produtora *Riot Films*, que trabalha com cinema e publicidade. Fui conhecer pessoalmente o estabelecimento, situado no Porto, de forma a conhecer as instalações e as

peessoas com quem poderia vir a trabalhar no futuro. Acabei por fazer a proposta, pessoalmente, de um estágio curricular de seis meses, com preferência que envolvesse trabalhar em pós-produção, não descartando as outras funções.

O estágio teve início no dia 14 de Janeiro de 2016 e terminou no dia 14 de Julho do respetivo ano, resultando numa duração de seis meses.



## Capítulo 2 - A Produtora



(Imagem 1: ver lista de imagens)

A *Riot Films* foi criada em 2009, através da Associação Juvenil *Sair do Lugar*, de forma a evitar passar pelos processos burocráticos que uma empresa/produtora teria de adotar. Deste modo, todos os projetos realizados são assumidos e assinados com o nome *Riot Films*. A ideia foi criada por duas pessoas, Paulo Castilho e Júlio Alves, Diretor de Fotografia e Diretor de Arte e Efeitos Especiais respetivamente. No entanto, trata-se de uma produtora de pequena dimensão, ou seja, possuem mais do que um cargo. Apesar da especialização de cada um na área, têm também a função de produtores. (ANEXO 1)

É conhecida por trabalhar especialmente com publicidade e telediscos, porém o seu principal objetivo é sempre conseguir financiamento para produções cinematográficas. O grupo também exerce trabalhos como freelancer, havendo parcerias com outras produtoras como por exemplo *Bando à Parte*.

Desde a sua mudança para o espaço de intervenção artística e cultural *Maus Hábitos*, em 2011, a produtora assumiu o compromisso e a responsabilidade de vir a tornar-se numa referência no panorama audiovisual. A partir deste marco importante para a *Riot Films*, começaram a surgir as primeiras oportunidades de internacionalização, onde surgiu uma coprodução com a produtora espanhola *El Temple Audiovisuales*, para a curta-metragem *Os Meninos do Rio*, o trabalho mais premiado e reconhecido da produtora que conta até à data com mais de noventa prémios e nomeações nacionais e internacionais. Atualmente, a produtora possui o seu espaço independente na cidade no Porto, precisamente no centro, possibilitando uma melhor relação com o cliente e maior facilidade no que diz respeito a propostas, desde pedidos de orçamentos a parcerias.

O conjunto de competências adquiridas ao longo dos anos pelos fundadores já lhes permitiu trabalhar com nomes como Manoel de Oliveira, Aki Kaurismaki, Victor Erice, Edgar Pêra, Peter Greenaway, entre outros.

## 2.2 – Trabalhos Anteriores

Desde a sua criação, a *Riot Films* assume-se como uma marca irreverente, que procura diferenciar-se na área do audiovisual pelos seus trabalhos, sempre com o objetivo principal de se destacar cinematograficamente. Esta busca da inovação, e ao mesmo tempo, de falta de recursos para projetos cinematográficos, automaticamente encaminha a produtora para a exploração de novos conteúdos e parcerias, como publicidades em Realidade virtual 360, o desenvolvimento de *merchandising* e de aplicações para dispositivos eletrónicos com colaboração de outras empresas.

Ao longo do seu percurso, a produtora já possui um currículo interessante e enriquecedor, tendo em conta a sua dimensão. Segue-se abaixo alguns projetos cinematográficos nos quais a produtora se destacou:

### **CURTA METRAGEM OS MENINOS DO RIO**



(Imagem 2: ver lista de imagens)

## Créditos:

Realização/Argumento: Javier Macipe

Produção: Riot Films/El Temple Audiovisuales

Direcção de Fotografia: Javier Cerda

Direcção de Arte: Júlio Alves

Direcção de Som: Victor Puertas

Edição: Javier Macipe

## Prémios:

- Zinebi, Festival Internacional de Cine Documental Y Cortometraje de Bilbao (Espanha): Grande Prémio para o Cinema Espanhol;
- Festival de Cine Iberoamericano de Huelva (Espanha): Melhor Curta Metragem & Prémio Rociana;
- Festival e Cine Y Video Independiente "Escobar de Película" (Argentina): Melhor Argumento;
- Clujshorts, International Short Film Festival (Roménia): Prémio Jovem Europa;
- Premios Simón Del Cine Aragonés (Espanha): Melhor Curta Metragem;
- Concurso De Cortometrajes Creativas De Rivas Vaciamadrid (Espanha): Melhor Curta Metragem;
- Cinecran - Rencontres Du Cinema Europeen De Vannes (França): Prémio Cinecran;
- Festafilm - Festival International Du Film Lusophone Et Francophone De Montpellier (França): Prémio Camões para a Melhor Curta Metragem de Língua Portuguesa;
- Festival Internazionale Del Cortometraggio Di Roma "Corti And Cigarettes" (Itália): Prémio dos Críticos;
- Douro Film Harvest (Portugal): Melhor Curta Metragem;
- Concurso De Cortos De Leioa (Espanha): Melhor Curta Metragem;
- Festival De Cine De Zaragoza (Espanha): Melhor Curta Metragem Aragonesa;
- Festival De Cine De Fuentes De Ebro (Espanha): Melhor Curta Metragem, Prémio do Público, Melhor Realizador, Melhor Argumento, Melhor Design de Produção, Melhor Direcção de Fotografia & Melhor Edição;
- Festival International Film Amateur Vidéo Anglet - F.I.F.A.V.A. (França): Prémio da Cidade de Anglet;
- Enkarzine (Espanha): Melhor Curta Metragem;

- Farcume - Festival De Curtas Metragens De Faro (Portugal): Segundo Prémio para Melhor Curta Metragem;
- Festival De Cine De Madrid-Pnr (Espanha): Segundo Prémio para Melhor Curta Metragem;
- Videolab Film Festival - Concorso Internazionale Dei Cortometraggio Del Cinema D'arte Mediterraneo Di Kamarina (Itália): Melhor Argumento;
- Premio Cinematografico Palena (Itália): Melhor Argumento;
- Festival Joven De Cortometrajes De Huétor Vega (Espanha): Melhor Curta Metragem;
- El Corto Del Año (Espanha): Curta Metragem do Ano Promofest;
- ABC.ES, Festival Iberoamericano de Cortometrajes (Espanha): Melhor Curta Metragem de Narrativa Espanhola;
- Festival Internacional de Filmets de Badalona (Espanha): Melhor Curta Metragem Europeia;
- Gualeguaychú Suma Cine - Festival Internacional De Cine De Gualeguaychú (Argentina): Melhor Curta Metragem Internacional;
- Black International Cinema Berlin (Alemanha): Melhor Filme de Crianças;
- Plein La Bobine, Festival De Cinéma Jeunes Publics Du Massif Du Sancy (França): Prémio De Audiência;
- Premios Simón Del Cine Aragonés (Espanha): Melhor Curta Metragem;
- Premios Simón Del Cine Aragonés (Espanha): Nomeação para Melhor Argumento e para Melhor Cinematografia;
- Nofi - World Festival Of Student And Non-Commercial Films (Estados Unidos): Melhor Curta Metragem Espanhola;
- Festival International De Cinéma De Vernon - La Normandie Et;
- Le Monde (França): Melhor Curta Metragem E Melhor Actor Visioni Corte, Rassegna Internazionale Del Cortometraggio;
- Indipendente (Itália): Melhor Actor Leonardo Duraes;
- Riurau Film Festival (Espanha): Melhor Realizador;
- Festival Kinoarte De Cinema (Brasil): Melhor Curta Metragem E Prémio De Audiência;
- Festival Brasil De Cinema Internacional (Brasil): Melhor Curta Metragem E Melhor Cinematografia;
- North Carolina Film Awards (Estados Unidos): Prémio De Realização;
- Festival De Cortometrajes "Paradiso" De Barrax (Espanha): Melhor Curta Metragem;
- Certamen Nacional De Cortometrajes L'alfàs Del Pi (Espanha): Terceiro Prémio Para Melhor Curta Metragem;
- Festival De Cine De Sant Joan D'alcant (Espanha): Melhor Curta Metragem
- Premios Pávez: Festival Nacional De Cortometrajes Talavera De La Reina (Espanha): Melhor Curta Metragem, Melhor Realização, Melhor Argumento, Melhor Cinematografia E Melhor Som;

- Festival Internacional De Cine De Huesca (Espanha): Cacho Palleró Prémio Especial:Barcelona
- Visualsound - Festival Audiovisual De Creacion Joven (Espanha): Prémio Júri;
- Festival De Cortometrajés De Burguillos (Espanha): Melhor Argumento;
- Fescila - Festival De Cine De La Almunia (Espanha): Prémio De Audiência Jovem;
- Mostra De Cinema Llatinoamericà De Catalunya (Espanha): Melhor Curta Metragem;
- Clujshorts International Short Film Festival (Roménia): Prémio Europeu Jovem;
- Concurso De Cortometrajés Creativos De Rivas Vaciamadrid (Espanha): Melhor Curta Metragem;
- Certamen De Jóvenes Creadores Del Ayuntamiento De Salamanca (Espanha): Primeiro Prémio;
- Festival De Cine Y Video Independiente "Escobar De Película" (Argentina): Melhor Argumento.

### **CURTA METRAGEM *LONGE DO EDEN***

Créditos:

Realização/Argumento: Carlos Amaral

Produção: Riot Films/Fundação Cidade de Guimarões

Direcção de Fotografia: Paulo Castilho

Direcção de Arte: Júlio Alves

Direcção de Som: Pedro Marinho

Edição: Tomás Baltazar/Carlos Amaral



(Imagem 3: ver lista de imagens)

### **PRÉMIOS:**

- Melhor Fotografia - Festival Ibérico de Cinema Badajoz (Espanha)
- Melhor Curta Metragem Outubro 2014 - Shortcutz Film Festival Lisboa (Portugal)

## **CURTA METRAGEM *O REINO***

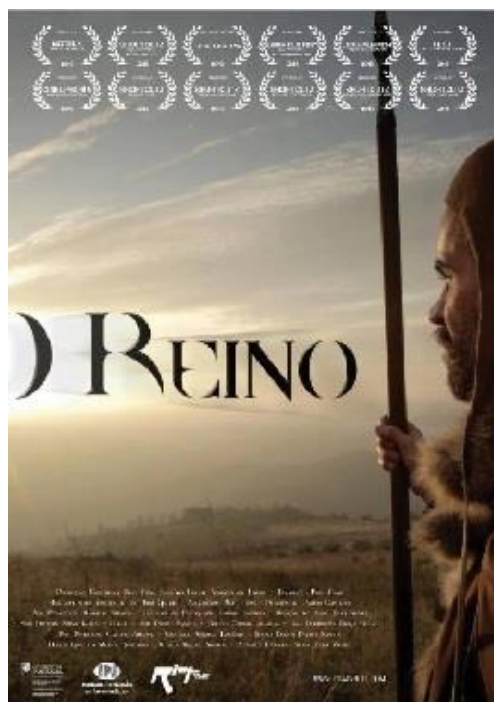
Realização: Paulo Castilho

Produção: Riot Films

Direção de Fotografia: Paulo Castilho

Direção de Arte: Júlio Alves

Edição: Carlos Amaral



(Imagem 4: ver lista de imagens)

### **Prémios:**

- Melhor Curta Metragem Nacional e Internacional, Melhor Fotografia, Melhor Direcção de Arte, Melhor Realizador, Melhor Network - Shortcutz Film Festival (Portugal);
- Prémio Nacional - Fest, Festival Novos Cineastas (Portugal);
- Melhor Curta Metragem Portuguesa, Melhor Realizador Português - Leiria Film Fest (Portugal);
- Melhor Curta de Ficção Internacional - Ícaro, Festival Internacional de Cine en Centro America (Guatemala);
- Grande Prémio 2013 - Fest, Festival Novos Cineastas Espinho (Portugal);
- Melhor Curta Metragem Janeiro 2013 - Shortcutz Film Festival Lisboa (Portugal);

## **2.2 – Posição do estagiário na Produtora**

Na *Riot Films* qualquer membro da equipa possui mais do que uma função. Como estagiário, não fui exceção à regra, ou seja, assumi vários cargos conforme o tipo de projeto e a quantidade de funções necessárias para o mesmo. No entanto, todos os cargos de grande responsabilidade ficam, na maioria das vezes, nas mãos dos chefes.

Como estagiário comprometi-me apenas a receber ordens, conforme as necessidades para cada trabalho, sendo que, teoricamente, um estágio curricular deixa o estagiário numa posição de aprendizagem e de submissão perante o resto da equipa. Porém, os chefes também exigem a liberdade de expressão de cada um, de modo a serem avaliadas e validadas, desde que fossem uma mais valia para o desenvolvimento e o progresso da produtora. Desta forma, a minha integração na *Riot* começou a progredir naturalmente, tendo desempenhado funções de livre iniciativa devido a algumas sugestões dadas.

De uma forma geral, nos vários projetos que colaborei, assumi cargos como assistente de produção, de pós-produção e de secretaria (relacionado com pesquisas burocracias para produção). Embora em casos pontuais, também exerci a função de assistente de imagem e de realização.



## Capítulo 3 – Funções

Desde a minha entrada na produtora já estava a contar ter a função de assistente de produção para além de pós-produtor. Desempenhei este cargo em diversos projetos, contribuindo para uma melhor noção do espaço para rodagens, do material necessário conforme o projeto a realizar, da montagem e manutenção do material entre outros. Dependendo da dimensão da produção, o assistente de produção executa diversas tarefas como pesquisa de pré-produção, eletricista, guarda material, tendo em conta que não existe um assistente para cada função. O tempo é outro fator variante conforme o tipo de projeto. Por exemplo, uma publicidade obriga-nos a um ritmo de trabalho diferente do que de um filme, a uma perceção mais prática e lógica.

### 3.1 – Assistente de Produção

Como assistente de produção fiz uma pesquisa (pré-produção) sobre todas as localidades consideradas património da UNESCO em Portugal, para futuras gravações de um projeto para o Turismo de Portugal. Também exerci a função de eletricista e guarda material em diversas produções de publicidade, de um teledisco e de uma curta-metragem, que serão mencionadas de forma mais específica no desenvolvimento dos projetos selecionados para o relatório.

Segue-se a lista das tarefas que me foram atribuídas ao longo do estágio como assistente de produção, divididas por meses:

#### **JANEIRO:**

- Trabalho de Investigação: Contexto Histórico do Património Mundial em Portugal, UNESCO;

- Assistente de Produção em rodagens: Publicidade sobre a cidade do Porto. Uma parceria entre a *Riot Films* e a *Tráfico Audiovisual*;
- Assistente de Produção em rodagens: Primeiro teaser publicitário da *Vertigo VR Studios*, a nova parceria entre a *Riot Films*, *Ground Control Games* e *AIM Studios*;
- Manutenção de todo o material ao longo do mês.

#### **FEVEREIRO:**

- Assistente de Produção em rodagens: Cidade de Guimarães (gravações em 360 graus de locais históricos e turísticos da cidade);
- Divulgação de Notícias: Lançamento da *Vertigo VR Studios*, a primeira empresa em Portugal a ser autorizada na distribuição conteúdo na loja VR móvel exclusiva da Oculus (Samsung);
- Testes de novo Rig para futuras filmagens em VR 360 debaixo de água.
- Recolha e entrega de Material no *Bando à Parte* (Guimarães).

#### **MARÇO:**

- Assistente de Produção em rodagens: Porto (gravações em 360 graus de locais turísticos para o projecto *Porto VR360*);
- Tradução de Documentário para Inglês *D'Afurada*;
- Criação de Apresentação da *Vertigo VR Studios*;
- Testes de Material de filmagem 360 para futuros projectos;

- Testes com grua para filmagens em 360;
- Testes com novo Rig para melhoramento de Stitch;
- Pesquisa para projecto de uma gravação de uma Orquestra em VR 360 (projecto cancelado);
- Assistente de produção na gravação de um timelapse em VR 360.

#### **ABRIL:**

- Assistente de Produção em rodagens: Vídeo Publicitário em VR 360 da ISAG – Instituto Superior de Administração e Gestão;
- Atualização e tradução para Inglês do currículo da produtora;
- Gravação de Cirurgia Oral completa em Ermesinde na Clínica *Sorriso Natural*, com Dra. Marisa Azenha, para transmissão no programa *Você na TV* da TVI;
- Assistente de Produção em Videoclipe (Artista: Player-G): Rodagens em Guimarães.

#### **MAIO:**

- Videoclipe (Artista: Player-G): Rodagens no Porto;
- Assistente de Produção em Galeria de Arte no Porto;
- Envio de Material 360 para Lisboa;
- Recolha e entrega de Material no *Bando à Parte* (Guimarães).

- Atualização e manutenção de todo o sistema informático no escritório.

## **JUNHO:**

- Gravação do exterior do Estádio do Dragão para publicidade;

- Assistente de Produção em rodagens: Gravação da construção do novo espaço das novas modalidades do Sporting Clube de Portugal, Lisboa

- Envio do DVD da Curta-Metragem *Meninos do Rio* para festival.

- Assistente de Produção em rodagens: Curta-metragem *Reflexos* do realizador Saguenaíl;

- Assistente de Produção em rodagens: Publicidade em VR 360 para *El Corte Inglés*;

## **JULHO:**

- Reunião para discussão da seleção de planos 360 para publicidade de El Corte Inglés;

- Assistente de Produção em rodagens: Publicidade para a *Churchill's*;

- Trabalho de pesquisa sobre a Ilha da Madeira para projeto Turismo de Portugal em VR 360.

### **3.2 – Pós-produção**

A pós-produção é dos processos que mais me cativa no audiovisual, independentemente do projeto. Quando contactei a produtora mostrei logo o meu interesse em querer ter esta função, de forma a melhorar as minhas competências e

aprofundar também os meus conhecimentos a nível de software de edição e efeitos especiais.

Uma vez acabadas as rodagens, o passo seguinte é a montagem, processo que faz parte da pós-produção. Um dos processos mais importantes para o resultado final do projeto, no qual envolve criatividade, sensibilidade, atenção e dedicação. Apesar de existir na maior parte das vezes uma linha de montagem a seguir, quem o edita acaba por dar sempre o seu toque pessoal à edição. Por norma, é a função que exige mais dedicação e tempo, sendo o processo geralmente mais demorado. O método de montagem varia conforme o tempo disponível e o projeto. Pessoalmente, prefiro começar na edição após ter todo o material bruto, no entanto, certos trabalhos são editados por cena ou por dia de rodagem devido ao tempo disponível até ao dia do lançamento oficial do projeto, algo muito comum acontecer em projetos de publicidades e telediscos.

Nos trabalhos que tive de exercer pós-produção, usei software de edição como *Adobe Premiere*, *Adobe After Effects* e *Adobe Photoshop*. Já no que diz a pós-produção de VR 360, no qual não tinha experiência alguma, aprendi ao longo do estágio a trabalhar com softwares específicos tais como *Kolor Autopano Video Pro*, *Kolor Autopano Giga Pro*, *Kolor Eyes*, *Mettle Skybox 360*, *VRencoder* e *After Effects*. Esta grande oportunidade de poder explorar um novo processamento de filmagem totalmente inovador e interativo, para além de ser interessante, enriqueceu imenso os meus conhecimentos e competências no campo audiovisual.

Todas as horas gastas em VR 360, desde as gravações até à pós-produção, foram apontadas em Excel ao longo do meu estágio. Este método foi aplicado pela produtora de forma a termos uma melhor ideia do tempo necessário para a realização de um projeto em 360 (ANEXO 2). Para além desta tabela, possuíamos outra com a distribuição e descrição dos discos rígidos, sendo assim mais fácil o seu manuseamento e organização de conteúdos. (ANEXO 3)

Segue-se a lista das tarefas que me foram atribuídas ao longo do estágio com pós-produção, divididas por meses:

#### **JANEIRO:**

-Edição de teaser publicitário para projeto Teatro de Ferro.



(Imagem 5: ver lista de imagens)

#### **FEVEREIRO:**

- Edição, Correção de Cor e Pós-Produção em *After Effects* de: Gravações em 360 graus de locais históricos e turísticos da cidade de Guimarães;



(Imagem 6: ver lista de imagens)



(Imagem 7: ver lista de imagens)

### **MARÇO:**

- Edição, Correção de Cor e Pós-Produção em *After Effects* de: Gravações em 360 graus de locais turísticos para o projeto *Porto VR360*;



(Imagem 8: ver lista de imagens)



(Imagem 9: ver lista de imagens)

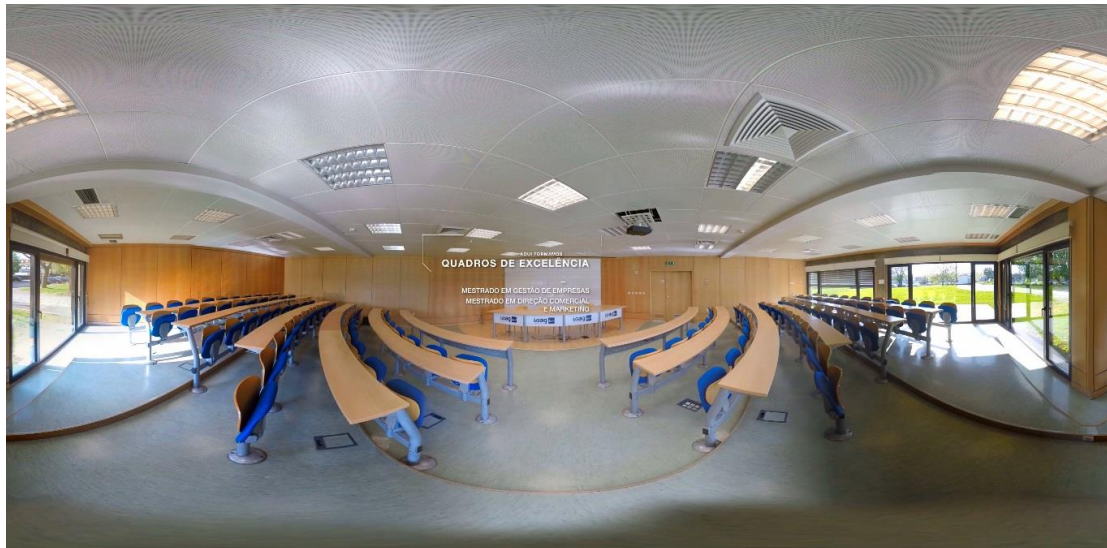
- Edição de timelapse gravado em VR 360 no Porto.



(Imagem 10: ver lista de imagens)

**ABRIL:**

- Edição, Correção de Cor e Pós-Produção em *After Effects* de: Vídeo Publicitário VR 360 da ISAG – Instituto Superior de Administração e Gestão;



(Imagem 11: ver lista de imagens)



(Imagem 12: ver lista de imagens)

- Edição e Correção de Cor de: Cirurgia completa em Ermesinde na Clínica *Sorriso Natural*, com Dr<sup>a</sup> Marisa Azenha para transmissão no programa *Você na TV* da TVI;



(Imagem 13: ver lista de imagens)



(Imagem 14: ver lista de imagens)

**MAIO:**

-Edição de: Videoclipe (Artista: Player-G): Rodagens do Porto;



(Imagem 15: ver lista de imagens)



(Imagem 16: ver lista de imagens)

- Edição, Correção de Cor e Pós-Produção em *After Effects* : Galeria de Arte no Porto;



(Imagem 17: ver lista de imagens)

## JUNHO:

- Edição, Correção de Cor e Pós-Produção em *After Effects*: Gravação da construção do novo espaço das novas modalidades do Sporting Clube de Portugal, Lisboa



(Imagem 18: ver lista de imagens)



(Imagem 19: ver lista de imagens)

- Edição, Correção de Cor e Pós-Produção em *After Effects*: Publicidade em VR 360 para *El Corte Inglés*;



(Imagem 20: ver lista de imagens)



(Imagem 21: ver lista de imagens)

## JULHO:

- Edição e Correção de Cor de: Publicidade para a *Churchill's*;



(Imagem 22: ver lista de imagens)



(Imagem 23: ver lista de imagens)



## Capítulo 4 - Projetos

Durante o meu estágio participei em vários projetos do panorama audiovisual que envolveram publicidades, telediscos, realidade virtual em 360 e curtas metragens. Nos seis meses do meu percurso, estiveram constantemente presentes projetos em 360. Algo previsível de vir a acontecer, tendo em conta que desde a minha entrada na produtora já se falava nesta nova aposta. Portanto, foi feita uma seleção dos projetos que achei mais interessantes e importantes tanto a nível profissional como pessoal.

### 4.1. – Teledisco *Player G*

Título: *G*

Realização: Pedro Santasmarinas

Conceito: Nuno Loureiro | Pedro Santasmarinas

Arte e Produção: Júlio Alves

Diretor de Fotografia: Paulo Castilho

Assistente de Imagem: João Leça

Montagem: João Leça | Pedro Santasmarinas

Colorista: Pedro Santasmarinas

Assistente de Produção: João Leça

Duração: 4 minutos.



(Imagem 24: ver lista de imagens)

*G* é o single de estreia do novo álbum de inéditos, *Interludes*, do artista *DJ Player*, um cliente com o qual a produtora já havia trabalhado em telediscos anteriores. Embora seja um projeto diferente, o conceito e a criação deste acaba por ser mais cómodo e prático de desenvolver devido a já saber as preferências e estilos do artista.

O artista queria um teledisco mais cinematográfico, com algumas exigências como o reforço nos amarelos, sombras carregadas e fumo, de forma a criar um ambiente ameaçador e tenso, e também a utilização de split screens (não utilizado na versão final). O conceito e grande parte da produção do teledisco já estavam praticamente finalizados em meados de janeiro, porém as rodagens só tiveram início em maio devido a alguns contratemplos, como o desenvolvimento de outros projetos e o facto de ainda não haver um final definitivo para a história do teledisco.

Neste projeto tive como funções assistente de produção, editor e assistente de imagem. As rodagens tiveram a duração de 4 dias, não seguidos, devido à distância dos espaços em que as gravações decorreram, com espaços localizados na Póvoa de Varzim, Guimarães, Maia e no centro do Porto. A primeira cena foi gravada num Hotel da cidade de Guimarães, no qual tive a função de assistente de produção e imagem, tendo sido uma ótima experiência para aquisição de conhecimentos no que diz respeito a iluminação de interiores e exteriores (noite). Tive a responsabilidade de montar o material de filmagem em todo o cenário, incluindo posicionamento de projetores, de refletores e de filtros de cor conforme o efeito visual exigido. Esta foi a cena em que participaram mais figurantes devido à necessidade de simular um bar. A segunda cena, já na Póvoa, foi filmada com um Drone, com o objetivo de obter imagens áreas de toda a costa da cidade e de ser possível obter a visibilidade de um *Cadillac Fleetwood* de 1959 a passar ao longo da costa. Tive a função, nesta cena, de estar dentro do carro com um walkie talkie a receber informações para transmitir ao motorista quando deveria avançar e para onde deveria seguir. Entretanto ainda foram gravadas outras cenas dentro do carro já com uma DSRL, e na estrada. Ainda foi gravada uma outra cena na Póvoa, desta vez interior, na qual foi improvisada no prédio da irmã do cliente. Improvisada, da do que não se encontrava no mapa de rodagem por ter sido pensada durante as rodagens do exterior.

Na Maia, as rodagens passaram-se num talho, no qual tive a função de assistente de produção e de imagem. Para esta cena foi necessária uma caracterização e direção de arte mais elaborada devido à exigência da própria cena. As últimas rodagens aconteceram num café no centro do Porto, perto do estúdio da *Riot Films*, porém não foi seguido na totalidade o *storyboard* (ANEXO 4) devido ao gerente do estabelecimento não ter permitido a alteração da iluminação.

A montagem do teledisco começou logo a ser feita após as rodagens. O realizador, Pedro Santasmarinas, convidou-me para fazer a edição deste projeto juntamente com ele. Foi uma experiência interessante porque ao mesmo tempo também foi um desafio. Devido à ausência de alguns planos que não puderam ser gravados por falta de tempo disponível nos espaços alugados, passámos por algumas dificuldades na edição do trabalho. Não se estava a conseguir seguir a história do guião com o material que tínhamos. Fiz uma análise a todo o material que tínhamos e comparei com o *storyboard* de forma a ver o que estava em falta. Por fim, dei a sugestão da alteração de parte da história, de forma a ser possível uma montagem minimamente coerente. O realizador aceitou, acabámos por ter uma reunião com o artista *DJ PLAYER*<sup>1</sup> para explicar o ponto de situação. Chegámos ao acordo de se alterar a história de origem.

De uma forma geral a realização do teledisco correu bem, contudo houve alguns problemas a nível de produção, principalmente no que diz respeito ao tempo de aluguer do espaço comparado ao tempo necessário para as rodagens. Este problema acabou por gerir outros problemas já na pós-produção, que nos obrigou, de certa forma, a alterar a história original do projeto.

---

<sup>1</sup> Link para visualização do Teledisco *G* do artista DJ Player:  
<https://www.youtube.com/watch?v=xGRigIfk32I>

## 4.2 – Publicidade *Churchill's Port*

Conceito: Churchill's

Produção: Júlio Alves

Diretor de Fotografia: Paulo Castilho

Assistente de Produção: João Leça

Montagem: João Leça | Pedro Santasmarinas

Duração: 2:21 minutos.



(Imagem 25: ver lista de imagens)

O projeto baseava-se em fazer uma publicidade de um vinho de 30 anos da *Churchill's Port* (ANEXO 5). A publicidade tinha como conceito uma mensagem de agradecimento a todos os trabalhadores da quinta, dando-lhes a provar o vinho pela primeira vez de forma a conseguir uma reação o mais natural possível, sincera. Foram entrevistadas sete pessoas que trabalham nas quintas *Churchill's*, no Alto Douro. A entrevista concentrava-se em saber como era a vida das pessoas há trinta anos atrás no Alto Douro (tempo do vinho), quais os métodos de trabalho nas vindimas naquele tempo, os processos de tratamento do vinho, as máquinas utilizadas entre outras questões.

As rodagens aconteceram no Alto Douro e tiveram a duração de um dia. Tive como função assistente de produção e também fiz parte da montagem do projeto. Todo o processo de gravações correu bem, dentro de tempos, sem nenhum problema a apontar.

Na edição do projeto acabámos por selecionar cinco das sete entrevistas, cada uma com duração de 10 minutos, tendo o objetivo de conseguir reduzi-las na totalidade para uma média de 2/3 minutos, tempo de duração máximo exigido para a publicidade.

A dificuldade neste projeto foi mesmo a relação entre o conceito e o tempo de duração da publicidade. Aprendi, sobretudo neste projeto, que por mais ideias que se tenha de forma a tentar melhorar o projeto, as exigências do cliente a nível são para ser cumpridas de qualquer das formas. Tentámos chegar a um acordo de prolongar a duração da publicidade de forma a melhorar o conceito da mesma. Porém, o cliente tem sempre a palavra final e acabou por não concordar com a ideia. O projeto correu bem na totalidade, porém poderia ter sido mais desenvolvido no que diz respeito à passagem do conceito, a meu ver.

### 4.3– Sorriso Natural (Cirurgia Oral)



(Imagem 26: ver lista de imagens)

Este projeto foi realizado a pedido da Dra. Marisa Azenha, com intuito de ser apresentado no programa *Você na TV* da TVI. Antes de iniciar o projeto, os chefes da produtora questionaram sobre algum tipo de sensibilidade no que diz respeito a intervenções cirúrgicas. Porém, nunca tinha experienciado observar uma cirurgia, muito menos em trabalho. Aceitei logo colaborar por ser uma oportunidade de trabalhar e observar algo diferente, não muito comum. Tratava-se de uma cirurgia oral a uma espectadora do programa *Você na Tv*, apresentado por Manuel Luís Goucha e Cristina Ferreira. Sílvia inscreveu-se no passatempo *Mudança de Visual* e foi a selecionada para usufruir de um tratamento estético, com o objetivo de melhorar a sua aparência, autoestima e qualidade de vida.

A gravação da Cirurgia Oral aconteceu em Ermesinde na Clínica *Sorriso Natural*, com a Dra. Marisa Azenha. Esta intervenção teve uma duração de 5 horas.

Tive como função ser operador de câmara juntamente com o meu colega de trabalho, Pedro Santasmarinas. Foi-nos pedido para ter particular atenção aos materiais utilizados durante a cirurgia, de modo a ficar bem explícito a marca do fornecedor dos produtos no resultado final, sendo que foram os patrocinadores do projeto.

Para a gravação utilizei apenas uma câmara (Blackmagic) e um *shoulder* para ter uma melhor estabilização. Ao saber que iríamos gravar toda a cirurgia, distribuímos previamente posições de câmara. Fiquei responsável pelos planos fechados, enquanto que o meu colega ficou responsável pelos planos gerais. Para além de ter sido operador de câmara, também fiz parte da pós-produção deste projeto em parceria com o meu colega. Foi uma edição fácil, havendo mais dificuldades na correção de cor de modo a não se notar a diferença entre as câmaras, sendo que cada um de nós utilizou câmaras diferentes, Canon e Blackmagic.

De um modo geral as gravações correram bem, sem atrasos ou qualquer outro tipo de problema. A única dificuldade foi mesmo o impacto de estar a assistir pessoalmente a uma intervenção cirúrgica, causando em algumas situações má disposição, enjoo. No entanto, não deixou de ser uma experiência interessante e inédita, no meu caso.

#### **4.4– Curta metragem *Reflexos* de Serge Abramovici (Saguenail)**

As filmagens da curta metragem *Reflexos* tiveram lugar na cidade do Porto e arredores com a duração de oito dias de rodagem. O cineasta Saguenail já havia trabalhado em outros projetos com a *Riot Films* tais como *Trela Curta* e *Brecht para Principiantes*. Grande parte dos seus trabalhos têm como argumentista a sua companheira, Regina Guimarães, uma poetisa, cineasta, dramaturga e letrista. Este projeto não foi exceção à regra.



(Imagem 27: ver lista de imagens)

Para o realizador Saguenail o cinema só faz sentido quando é inovador. Fixado neta ideia, o cineasta tem sempre como objetivo ir contra as regras do cinema. O conceito de *Reflexos* teve como base distanciar o espectador daquilo que está a ouvir comparado com o que está a observar. No entanto, toda a história acaba por se interligar e fazer sentido. Todas as rodagens foram cronometradas com o intuito de ser feita uma sincronização exata da sobreposição de imagens na edição. Ou seja, em todas as rodagens havia sempre uma cena gravada de acordo com o texto, porém era sempre filmada uma segunda cena, já improvisada, com o mesmo tempo da cena anterior.

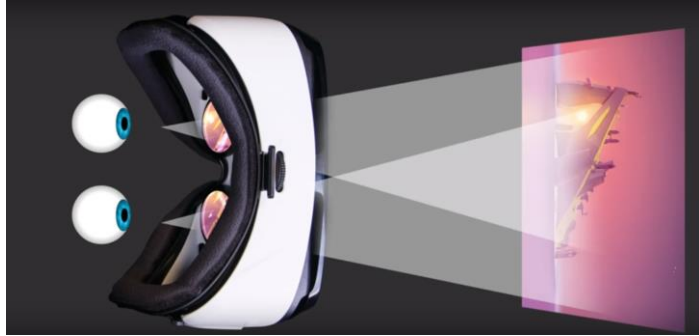
No primeiro dia de rodagem foi gravada a última cena do guião e a que envolveu mais figurantes. Tratava-se de uma cena exterior em que tinham de simular a fuga de uma explosão de um supermercado. Tive como função ser assistente de produção e assistente de imagem. No mesmo dia ainda foi gravada a cena interior do supermercado para a simulação da explosão. Foram usadas máquinas de fumo para além do material habitual que é necessário para a gravação de um espaço interior. Esta cena em particular foi a que mais ensaios teve por não se poder repetir novamente com a mesma eficácia, um segundo *take*, devido à utilização das máquinas de fumo e ao tempo que seria necessário aguardar para gravar novamente até o fumo desaparecer. Já no segundo dia de rodagem, o

primeiro espaço utilizado foi um bar na cidade do Porto no qual participei como figurante. No momento, o realizador necessitava obrigatoriamente de mais um figurante em cena, algo previamente pensado, dado que o mesmo acabou por usar toda a equipa, individualmente, como figurante em diferentes diferentes cenas. Nos restantes dias de rodagem também tive como função assistente de produção.

Este foi o projeto que achei mais desafiante devido à quantidade de espaços em que gravámos, criando uma melhor competência no que diz respeito à montagem e desmontagem dos espaços, quer fossem interiores ou exteriores. Também foi o projeto no qual trabalhei que mais teve relacionado com o cinema, porém não tive a oportunidade de colaborar na pós-produção do projeto por ter acabado o estágio antes de começar o respetivo processo. De uma maneira geral as gravações correram bem, tendo havido alguns contratempos a nível de produção e de organização de equipa, isto porque se tratou de um trabalho de maior dimensão, com mais integrantes e funções mais específicas.

## Capítulo 5 – Projetos 360

No primeiro dia de estágio fui logo interrogado sobre realidade virtual em 360, a nova aposta da produtora na qual iria ter a oportunidade de trabalhar ao longo do estágio. Já se encontravam nos primeiros testes de vídeos em 360 quando iniciei o meu estágio. Foi uma mais valia, para mim, o facto de ter entrado numa fase em que a produtora estava a dar os primeiros passos sobre a produção de conteúdo em 360. Desta forma consegui acompanhar todo o processo de desenvolvimento teórico e prático.



(Imagem 28: ver lista de imagens)

Realidade virtual é algo atual e também a tendência para o futuro. Hoje em dia com aparelhos topo de gama como *Oculus Gear VR* e *Samsung Galaxy S7* é possível termos experiências incríveis capazes de enganar o nosso cérebro, levando o utilizador para outra realidade, só que virtual. Isto tudo acontece e funciona graças a três elementos: ser humano, *software* e *smartphone*, neste caso. A estereoscopia é um fenómeno natural que ocorre no ser humano e em muitos animais com dois pontos de visão diferentes, através de uma fusão feita pelo nosso cérebro no córtex visual. Com este prodígio é possível adquirirmos informações de profundidade, posições, tamanhos de objetos e distâncias, dando origem a uma sensação de visão tridimensional. Na tecnologia de Realidade Virtual o processo é o mesmo, sendo que duas imagens diferentes são produzidas através de um *software*, uma para cada olho. O telemóvel já se encontra programado para dividir a imagem em dois e através da interpretação do nosso cérebro as duas imagens tornam-se numa só. Os sensores do telemóvel conseguem interpretar os movimentos da nossa cabeça, correspondendo aos movimentos que se observa no ecrã graças à potência do processador. Desta forma, a estereoscopia é um elemento natural fundamental de imersão para a produção de uma realidade virtual em 360.

## 5.1 - Vertigo VR Studios



(Imagem 29: ver lista de imagens)

Através de muita dedicação, testes e várias reuniões sobre a realidade virtual em 360, surgiu a *Vertigo VR Studios*. Um estúdio criativo especializado no desenvolvimento de conteúdos interativos em realidade virtual, resultado de uma colaboração entre a *Ground Control*, *Riot Films* e a *Studio Station*. A equipa na qual fiz parte é composta por Developers, Cineastas, Motionographers e Sound Designers, tendo como parceiros tecnológicos a *Samsung/Oculus*, *Microsoft*, *Nintendo* e *Sony*.

Somos autores da primeira Aplicação Portuguesa a ser distribuída internacionalmente pela *Oculus/Samsung* na *Gear VR Store* e criadores de conteúdos premiados pela *Sony*, *Valve*, *MoteLx*, *Goya*, *Kinofilm*, entre outros.

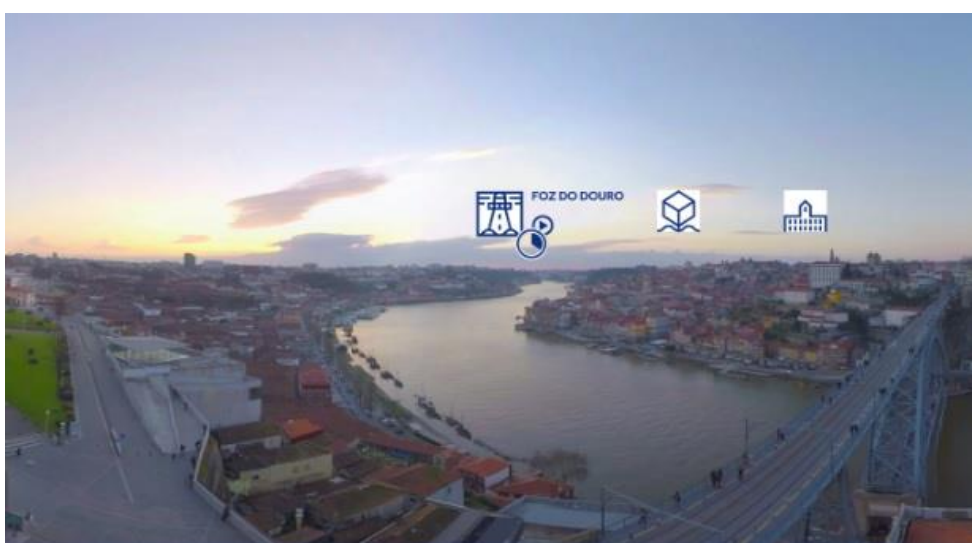
Após a oficialização da *Vertigo VR Studios*, maior parte dos projetos são realizados e lançados com esta marca. Existem algumas exceções, no caso de não ser necessária a intervenção da restante parceria, dependendo do projeto, este é assumido com o nome da *Riot Films* apenas.

### 5.1.2 - Porto VR360

Chama-se *Porto VR360 Interactive Tour* e foi o primeiro trabalho lançado oficialmente pela *Vertigo VR Studios*. Também foi a primeira aplicação portuguesa a ser aprovada pela *Samsung* para estar na GearVR, o dispositivo de realidade virtual da marca sul coreana. Trata-se de uma aplicação de realidade virtual 360 e tem o objetivo de levar o utilizador para uma experiência imersiva e interativa pelos locais mais importantes da cidade do Porto. O público alvo para este projeto é o sector turístico, daí a colaboração da Câmara do Porto para este projeto.



(Imagem 30 ver lista de imagens)



(Imagem 31 ver lista de imagens)

Tive como função e responsabilidade a gravação e edição de todas as filmagens feitas para o desenvolvimento desta aplicação, juntamente com o meu colega, que teve a duração aproximadamente de 1 mês até ao produto final e lançamento. As rodagens tiveram como locais Aliados, Ribeira, Casa da Música, Parque da Cidade, Serra do Pilar e Foz do Douro, ou seja, pontos turísticos da cidade do Porto.



(Imagem 32 ver lista de imagens)

O processo de gravação em 360 é totalmente diferente do que estamos habituados, desde a pré-produção até à pós-produção. Neste caso, gravámos todos os espaços com 6 câmaras Go Pro Hero 4, com definições específicas e idênticas em cada câmara para um resultado de qualidade e sem erros. Durante as gravações em 360, por norma, usamos um som que se destaque de modo a facilitar a sincronização das imagens através do som no *software* de edição 360. As câmaras encaixam-se num suporte específico, Rig (ANEXO 6), no qual já possui as medições e posições exatas das câmaras para uma possível colagem de imagem em pós-produção.

O processo de edição é executado através dos *softwares* de edição 360, *Kolor Autopano Video Pro* e *Kolor Autopano Giga Pro*. O primeiro *software* referido é onde é feita a colagem automática (stitch), sincronização e estabilização das imagens de

todas as câmaras. Também é onde a exportação do vídeo 360 final se realiza. Já o *Kolor Autopano Giga Pro* permite ao utilizador editar a colagem e fazer correções mais específicas e avançadas através da pesquisa manual de pixels idênticos nas imagens de outras câmaras (ANEXO 7). Ou seja, através deste programa é possível tratar das correções mais críticas e particulares. Para a remoção de tripés ou substituição de imagens, devido a erros ou acrescento de patrocínios, já é usado o *software Adobe After Effects* juntamente com um *plugin, Mettler 360*.

Cada projeto 360 exige uma edição específica, isto é, uma edição em 360 exige uma análise particular do material que temos. Deste modo é possível procurar todo o tipo de problemas e possíveis soluções para um bom resultado final. Infelizmente, algumas vezes, nem todos os problemas encontrados ainda têm solução por várias razões como o distanciamento entre objeto/câmara, movimento, sincronização, exigindo algumas vezes uma nova gravação do espaço. Neste caso, a zona dos Aliados teve de ser gravada novamente devido a problemas de stich com muita proximidade das câmaras.

Após as gravações e edição de todo o conteúdo 360, o trabalho ficou a cargo da *Ground Control* para a criação da aplicação que foi oficialmente lançada para os sistemas Android e IOS, com o nome de *Porto VR 360*<sup>2</sup>.

A colaboração neste projeto foi bastante interessante e interativa de trabalhar, fazendo com que se desenvolvesse de forma natural. Os únicos problemas a apontar durante o processo foram alguns relativos a edição 360. No entanto, todos estes foram resolvidos com aprendizagem e dedicação.

---

<sup>2</sup> Hiperligação para a transferência da aplicação Android *Porto VR 360*:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.GroundControl.VertigoVRCB>

### 5.1.3- El Corte Inglés VR360

A grande cadeia espanhola de grandes armazéns ou lojas de departamento, *El Corte Inglés*, rendeu-se à tecnologia 360 com uma proposta para o desenvolvimento de uma aplicação. Trata-se da segunda aplicação de realidade virtual 360, que teve oportunidade de trabalhar, e tem o objetivo de levar o utilizador para uma experiência imersiva e interativa pelo centro comercial *El Corte Inglés* e pelos locais mais turísticos da cidade do Porto, sempre com a publicidade da marca nos mesmos locais, através da passagem de figurantes com sacolas da marca, automóveis com o *slogan* da marca entre outras formas de divulgação. O público alvo para este projeto é o sector comercial e turístico, de forma a mostrar a cidade do porto e aumentar o consumismo no departamento.



(Imagem 33 ver lista de imagens)

As rodagens tiveram como locais *El Corte Inglés*, Aliados, Rio Douro, Casa da Música, Praia das Pedras, Foz, Elétrico, Caves *Taylor's*, Ponte D. Luís e Palácio de Cristal. Neste projeto, tive como função a gravação e pós-produção de todos os locais mencionados, que teve a duração de aproximadamente 2 meses.

O processo de edição deste projeto foi mais complicado devido ao método de gravação utilizado em alguns casos. Certo locais foram gravados com as câmaras em movimento. Porém, sem sucesso em alguns locais devido às grandes falhas de



(Imagem 34 ver lista de imagens)

estabilização e dessincronização de imagem no processo de edição. As gravações no elétrico do Porto acabaram por não ter efeito porque foi impossível conseguir sincronizar e estabilizar alguns segundos da gravação. O elétrico em andamento fez com que as câmaras estivessem constantemente a se moverem, apesar de estarem fixas no tripé. Isto impediu, posteriormente, a edição desta gravação devido a grandes falhas de *stich*, tornando-se impossível a colagem das imagens na sua posição correta. A proximidade das câmaras com a janela do elétrico também teve



(Imagem 35 ver lista de imagens)

influência no insucesso do resultado final do vídeo. Para além desta situação, tivemos também dificuldades na edição das gravações na praia. Tratava-se de um

caso diferente, em que a figurante passeava pela praia, segurando um monopé com as câmaras. No entanto, acabámos por conseguir solucionar esta situação, apesar de algumas dificuldades.

Este foi o projeto em 360 que mais tempo teve de pós-produção devido ao grau de exigência e à quantidade de locais gravados. De uma forma geral, todo o processo correu bem, havendo algumas dificuldades de edição devido ao novo método de gravação em movimento, em alguns planos. Todos os planos tinham de apresentar uma duração máxima particular, para posteriormente serem aplicados de forma correta no desenvolvimento da aplicação para os óculos VR. O projeto *El Corte Inglés* ainda está em desenvolvimento, encontrando-se atualmente no processo de criação da aplicação para *Android* e *IOS*, na responsabilidade da *Ground Control Games*.

## 5.2 – ISAG VR360

O Instituto Superior de Administração e Gestão (ISAG) aceitou a nossa proposta para o desenvolvimento de um projeto em 360. Este projeto tem o objetivo de oferecer uma experiência interativa, em 360, de todos os espaços da instituição de forma a promover e atrair novos estudantes.



(Imagem 36 ver lista de imagens)

As rodagens tiveram duração de uma semana e a pós-produção de um mês. Tratava-se de 10 espaços no total, nos quais tive a responsabilidade de gravá-los sozinho e trabalhar, posteriormente, com o meu colega na pós-produção. Os espaços gravados na ISAG foram Parque de Estacionamento, Hall de Entrada, Bar, Biblioteca, Restaurante, Sala de Conferências, Sala de Informática, 2 Salas de Aula, Explanada e o Auditório Consuelo Ruíz Póvoas. Na sala de conferências foi feito um *timelapse*, iniciando-se com a sala vazia e acabando com a sala cheia. Alguns espaços foram gravados uma segunda vez devido à dimensão, no caso do restaurante, outros para uma simulação de uma aula. Ou seja, foi gravado um *take* com a sala vazia e outro com a sala ocupada com estudantes e um professor, como se estivesse a decorrer uma aula normal. Todos os participantes no estabelecimento foram acessíveis e colaboraram na simulação das aulas. Também devido à curiosidade do projeto e de ser em 360, foi mais fácil a interação com os estudantes para a gravação.

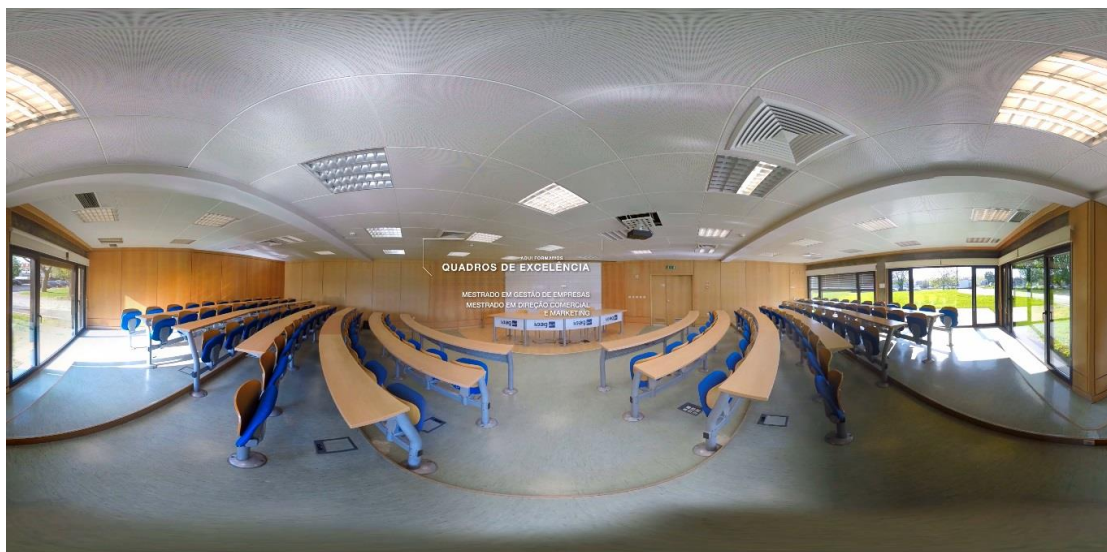


(Imagem 37 ver lista de imagens)

Este projeto, relativamente à pós-produção, foi o mais trabalhoso porque ficámos responsáveis por colocar o texto, com as informações da ISAG, no vídeo final em 360. Aparentemente parece ser algo fácil, porém quando se trata de 360 as coisas complicam mais um pouco. Todo o processo de posição e perspetiva de texto foi trabalho em *After Effects*. Com o desenvolvimento do trabalho, optámos por descartar o *software Adobe Premiere* porque já tínhamos uma *timeline* toda feita em

*After Effects* de forma natural devido à necessidade de adicionar o texto. Primeiramente a cor do texto seria a laranja, no entanto acabámos por decidir em reunião utilizar a cor branca devido à falta de visibilidade do texto em alguns planos.

Após todo o processo de edição, a ISAG adquiriu uns óculos *Gear VR* e um *smartphone Samsung Galaxy S6* para expor, no estabelecimento, o resultado do trabalho aos estudantes. Tivemos um reconhecimento bastante positivo da parte do cliente.



(Imagem 38 ver lista de imagens)

Este foi um projeto bastante interessante de trabalhar, tanto nas rodagens como na pós-produção. Nas rodagens devido à colaboração e boa disposição de todos os estudantes e na pós-produção por se tratar de algo que nunca tínhamos trabalhado em 360, texto. De uma forma geral todo o processo correu bem, apenas com algumas discussões relativamente à melhor forma de expor o texto no produto final.



## Capítulo 6 - Conclusão

O estágio na *Riot Films* foi uma experiência bastante enriquecedora tanto a nível pessoal como profissional. Inicialmente senti alguma dificuldade na integração da equipa, no entanto foi tudo uma questão de diálogo e perceber ao longo do tempo o método de trabalho da produtora. Estava a contar com uma orientação mais rigorosa no estágio, porém deram-me a possibilidade de estar a trabalhar como um membro da equipa.

Embora tenha estagiado numa produtora de pequena dimensão, senti que tive mais benefícios com isso. Aprendi a trabalhar com novas tecnologias como a realidade virtual em 360, tive a responsabilidade de editar trabalhos em nome da produtora, fui assistente de produção e de imagem em algumas situações, trabalhei como operador de câmara e colaborei em algumas reuniões de produção em determinados projetos.

Apesar de ter sido um estágio não renumerado, assumi o estágio como um emprego, cumprindo sempre os horários. Também tive envolvido em projetos que envolveram mais de doze horas por dia, por livre vontade, dado que os chefes me davam sempre a possibilidade de não o fazer devido à situação de ser estagiário. Tenho noção que foi através do meu esforço e dedicação no trabalho que me abriram novas portas depois do estágio. Após a minha saída já surgiram propostas de trabalho por parte da produtora, nas quais participei e pretendo manter contacto para futuros projetos. Aprendi a ter uma melhor noção do trabalho que é realmente necessário para ter um produto final de qualidade.

Toda a aquisição de conhecimentos no audiovisual aconteceu de uma forma bastante rápida, no meu caso. Por ser licenciado numa área bastante diferente do mestrado de cinema, tive apenas um ano curricular de conhecimentos, ou seja, foi como começar do zero por não poder aplicar quase nada do que tinha aprendido na licenciatura durante o mestrado. Porém, não vejo isso como algo negativo no meu

percurso. Durante o meu primeiro ano curricular do mestrado senti que estava a aprender muita coisa, porém ao mesmo tempo que estava em desvantagem em relação a muitos colegas de turma que já vinham com licenciatura na área. Independentemente de ser um ano de aprendizagem ou mais, acho que nunca ia me sentir preparado na totalidade para a minha primeira experiência profissional. Uma coisa são conhecimentos teóricos e trabalhos académicos, outra coisa é a prática e ser profissional. A meu ver, por mais teoria que se saiba, só mesmo com a prática é que se aprende realmente. E dentro da prática, quanto mais experiências tivermos, melhores seremos no meio.

Portanto, preparado ou não, é preciso dar o passo seguinte, é importante avançar mesmo sem sentir-se completamente seguro. Desta forma é que se aprende e adquire capacidades, capacidades que muitas vezes nem temos ideia de que somos capazes de adquirir, por falta de noção ou de oportunidade de experienciar. Porém, são este tipo de situações desafiantes que contribuem ao mesmo tempo para a nossa evolução a nível pessoal.

## 6.1 - Webgrafia

<https://www.facebook.com/filmsriot/?fref=ts>

<http://www.filmsriot.com/>

<https://www.facebook.com/vertigvrstudios/>

<http://www.vertigvrstudios.com/>

## 6.2 – Anexos

### Anexo 1

#### Texto de apresentação da Produtora

“A Associação Juvenil Sair do Lugar criada em 2009 no Porto. Assume-se como uma associação à procura de marcar uma diferença no panorama do audiovisual pelos seus conceitos artísticos, conceptuais.

A Associação Juvenil Sair do Lugar assina os seus trabalhos sob o registo de uma marca – RIOT FILMS.

RIOT em português significa Motim, mas para nós manifesta reivindicar uma mudança, lutar pelas utopias e pelos conceitos, mas acima de tudo acreditar no ideal imaginário.

Como o próprio nome indica implica um estado inconformado, uma procura pela mudança. Com base nesta premissa propomos empregar aos trabalhos um abalo criativo e dinâmico, com conceitos adequados a cada formato do audiovisual, repletos de qualidade e expressos de forma. Queremos agitar e revolucionar artisticamente.

Somos uma equipa activa, criativa e jovem. Um colectivo de artistas e técnicos com formação e larga experiência e conhecimento do meio audiovisual, pretendemos fazer a DIFERENÇA. Somos uma equipa capaz de agir, de criar, de concretizar ideias em projectos e projectos em realidades.”

## Anexo 2

### Apontamento de horas trabalhadas em projetos 360

| RIOT 360° HORAS   |              |      |        |      |        |      |  |                                  |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |
|---|--------------|------|--------|------|--------|------|--|----------------------------------|---|-------------------|--------|------|--------|------|-----|---|---|
| Ficheiro Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Suplementos Ajuda A guardar... |              |      |        |      |        |      |  |                                  |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |
| Comentários Partilhar   |              |      |        |      |        |      |  |                                  |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |
| fx  |              |      |        |      |        |      |  |                                  |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |
|   | A            | B    | C      | D    | E      | F    | G  | H                                | I   | J                 | K      | L    | M      | N    | O   | P | Q |
|   | Júlio        |      | Ago    |      | Set    |      | Out  |                                  | Nov                                       |                   | Dez    |      | Jan    |      | Fev |   |   |
|   | ACTION       | TIME | ACTION | TIME | ACTION | TIME | ACTION   | TIME                             | ACTION                                    | TIME              | ACTION | TIME | ACTION | TIME |     |   |   |
| 3   |              |      |        |      |        |      | Esconder Tripes em Afterfx   | 3 + 2 + 5<br>TOTAL 10H           |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |
| 4   |              |      |        |      |        |      | Palacio de Cristal 05/04/16  | 3h (filmar) + 4h + 3 + 5h Edição | Palacio de Cristal                        | 3h (filmar) + 3h  |        |      |        |      |     |   |   |
| 5   | ISAG Dia 1   | 8h   |        |      |        |      | ISAG Dia 1   | 8h                               |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |
| 6   |              |      |        |      |        |      | ISAG Dia 1 Edição  | 5h                               |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |
| 7   |              |      |        |      |        |      |  |                                  | ISAG Dia 2                                | 3h + 3h TOTAL: 6h |        |      |        |      |     |   |   |
| 8   |              |      |        |      |        |      | ISAG PÓS + LUMPAR TRIPES   | 20h                              | ISAG PÓS + LUMPAR TRIPES                  | 20h               |        |      |        |      |     |   |   |
| 9   |              |      |        |      |        |      | ISAG DIA 3 Film  | 5h                               | ISAG DIA 3 Film                           | 5h                |        |      |        |      |     |   |   |
| 10  |              |      |        |      |        |      | ISAG Tripes dia 3  | 4h                               | ISAG Tripes dia 3                         | 4h                |        |      |        |      |     |   |   |
| 11  |              |      |        |      |        |      | EDIÇÃO ISAG  | 7 + 7 + 5 + 3                    |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |
| 12  |              |      |        |      |        |      | Conexões a Madrid  | 7h                               |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |
| 13  |              |      |        |      |        |      | Edição Vídeos Júlio BlenderPT 20/04/2016   | 6h                               | Back up Vídeos Júlio BlenderPT 20/04/2016 | 3h                |        |      |        |      |     |   |   |
| 14  |              |      |        |      |        |      | Exports Projecto Oraques tra loops para Rui (Shots com Transparencia) 20/04/2016 | 1h                               |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |
| 15  |              |      |        |      |        |      | ISAG APAGAR TRIPES + EDIÇÕES   | 4h+8h 10H                        | ISAG APAGAR TRIPES + EDIÇÕES              | 3h+8h 9H          |        |      |        |      |     |   |   |
| 16  |              |      |        |      |        |      | edição ISAG  | 7 + 7                            |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |
| 17  | TESTES RALLY | 3h   |        |      |        |      | TESTES RALLY   | 3h                               |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |
| 18  |              |      |        |      |        |      | FILMAR RALLY   | 2h                               |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |
| + Horas de trabalho - TOTAL HORAS P PESSOA -  |              |      |        |      |        |      |  |                                  |   |                   |        |      |        |      |     |   |   |

| RIOT 360° HORAS   |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---------------------------------|---------------|-----------------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|
| Ficheiro Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Suplementos Ajuda A guardar... |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| Comentários Partilhar   |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| fx  |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
|   | A | B | C | D | E | F | G                               | H             | I                     | J      | K | L | M | N | O | P | Q |
| 19  |   |   |   |   |   |   | EDIÇÃO RALLY                    | 4h + 2        | EDIÇÃO RALLY          | 4h + 2 |   |   |   |   |   |   |   |
| 20  |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 21  |   |   |   |   |   |   | Testes rig para cases           | 3h            | Testes rig para cases | 3h     |   |   |   |   |   |   |   |
| 22  |   |   |   |   |   |   | EL CORTE - Ali                  | 3h            |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 23  |   |   |   |   |   |   | Foz                             | 5h            |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 24  |   |   |   |   |   |   | Caves + Mirama                  | 5h            |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 25  |   |   |   |   |   |   | EI Corte                        | 3h            |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 26  |   |   |   |   |   |   | Banco                           | 3h            |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 27  |   |   |   |   |   |   | Edição + apagar tripes EL CORTE | 14h           |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 28  |   |   |   |   |   |   | OPEL LISBOA                     | 11h - 23:30h  |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 29  |   |   |   |   |   |   |                                 | 9h - 21:45h   |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 30  |   |   |   |   |   |   |                                 | 9h - 5:30h    |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 31  |   |   |   |   |   |   |                                 | 11h - 22h     |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 32  |   |   |   |   |   |   | Vigens LISBOA                   | 3h + 3h       |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 33  |   |   |   |   |   |   |                                 | TOTAL: 64:15H |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 34  |   |   |   |   |   |   | Testes tracking                 | 5 + 6 + 6 17H |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 35  |   |   |   |   |   |   | 2a CONTAGEM                     |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 36  |   |   |   |   |   |   | Filmar Aliados + Elétrico       | 3h            |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 37  |   |   |   |   |   |   | Edição Elétrico + Aliados       | 6h            |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 38  |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 39  |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 40  |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 41  |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 42  |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 43  |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 44  |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| 45  |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |
| + Horas de trabalho - TOTAL HORAS P PESSOA -  |   |   |   |   |   |   |                                 |               |                       |        |   |   |   |   |   |   |   |

RIOT 360° HORAS

Ficheiro Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Suplementos Ajuda A guardar...

Comentários Partilhar

|    | A     | B         | C     | D     | E            | F     | G      | H            | I            | J     | K         | L     | M     | N       | O | P | Q |
|----|-------|-----------|-------|-------|--------------|-------|--------|--------------|--------------|-------|-----------|-------|-------|---------|---|---|---|
| 1  |       |           | 2013  |       | Pinetres     |       | FEI302 |              | Judo Lega    |       | Horas 404 |       | Elise |         |   |   |   |
| 2  | Horas | Horas     | Horas | Horas | Horas        | Horas | Horas  | Horas        | Horas        | Horas | Horas     | Horas | Horas | Horas   |   |   |   |
| 3  | 52    | 4h        | 52h   | 52h   | 52h          | 52h   | 6h     |              | 5h           |       | 5h        |       | 5h    |         |   |   |   |
| 4  | 4     | 5h        | 4h    | 4h    | 4h           | 4h    | 4h     |              |              |       | 5 Horas   |       | 3h    |         |   |   |   |
| 5  | 5     | 3h        | 5h    | 4h    | 4h           | 4h    | 6h     |              |              |       |           |       |       | 8 Horas |   |   |   |
| 6  | 4     | 2h        | 3h    | 5.30h | 3h           | 5.30h | 3h     |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 7  | 27    |           | 14h   | 5.30h | 28h          | 28h   | 2h     |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 8  |       |           |       |       | 28h          | 7h    | 3.45h  |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 9  | 192   |           |       | 7h    | 3h           | 7h    | 7h     |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 10 | 8     |           |       | 5h    | 2h           | 5h    | 5h     |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 11 | 9     |           |       |       | 109.30 Horas | 20h   | 7.30h  |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 12 | 3     |           |       |       |              | 4h    | 5h     |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 13 |       | 313 Horas |       |       |              |       | 6h     |              | 112.15 Horas |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 14 |       |           |       |       |              |       | 3h     |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 15 |       |           |       |       |              |       | 2h     |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 16 |       |           |       |       |              |       | 13h    |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 17 |       |           |       |       |              |       | 49h    |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 18 |       |           |       |       |              |       | 4h     |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 19 |       |           |       |       |              |       | 11h    |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 20 |       |           |       |       |              |       | 6.15h  |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 21 |       |           |       |       |              |       | 7h     |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 22 |       |           |       |       |              |       | 8h     |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 23 |       |           |       |       |              |       | 7.30h  |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 24 |       |           |       |       |              |       | 10h    |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 25 |       |           |       |       |              |       | 7h     |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 26 |       |           |       |       |              |       |        | 265.15 Horas |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 27 |       |           |       |       |              |       | 10H    |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 28 |       |           |       |       |              |       | 15h    |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 29 |       |           |       |       |              |       | 8H     |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 30 |       |           |       |       |              |       | 5h     |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 31 |       |           |       |       |              |       |        |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |
| 32 |       |           |       |       |              |       | 20h    |              |              |       |           |       |       |         |   |   |   |

Horas de trabalho TOTAL HORAS P PESSOA

## Anexo 3

### Organização dos discos rígidos na produtora

|    | A                                | B | C                                      | D | E   | F                         | G | H                   | I | J        | K | L       | M | N         |
|----|----------------------------------|---|--|---|---|---------------------------|---|---------------------|---|----------|---|---------|---|-----------|
| 1  |                                  |   | Disco 01                               |   | Disco 02  |                           |   | Disco 3             |   | Disco 4  |   | Disco 5 |   | Disco 6   |
| 2  | 823 GB                           |   | 27 / 751 GB                            |   | 17 / 864 GB                                     |                           |   | 144 GB              |   | 133 GB   |   | 306 GB  |   | 158 G     |
| 3  | RIOT FILM S                      |   | _extras                                |   | Filmes Riot                                     | Ganchorra                 |   | Longe do Eden       |   | Sincope* |   |         |   | Century21 |
| 4  | Desenhos p Riot                  |   | _filmes (doc_teaser_-_curricular 2012) |   | Meninos do Rio Animacao_Logo_Riot               |                           |   | IUP2k               |   | ON OFF   |   | Guardas |   | Praia 360 |
| 5  | 360 Fotos                        |   | _institucionais + promos               |   | WESC_spring_com.apple.timemachin e.donotpresent |                           |   | RE.MU final         |   | Kismif   |   | FITUR   |   | 360 PINC  |
| 6  | 360 Banco de Imagens             |   | _musica                                |   |   | discos (IT EXISTS!!!)     |   | Entrevistas a Salto |   |          |   |         |   |           |
| 7  | SPUTNIK                          |   | _Riot_logos+promos                     |   | Isaque  | Casino                    |   | videocopilot        |   |          |   |         |   |           |
| 8  | 360 Testes e banco de imagens    |   | _software+banco                        |   | Caixa Lentes                                    | Toshiba                   |   |                     |   |          |   |         |   |           |
| 9  | Uniplaces Setembro 2016 (Backup) |   | Estrada para Nenhures                  |   | CartãoVisita                                    | Já cá estava (Disco 10)   |   |                     |   |          |   |         |   |           |
| 10 | SteamLibrary                     |   |  |   | Cartazes  | Carabineiro               |   |                     |   |          |   |         |   |           |
| 11 | Entrevistas a salto              |   |  |   |   | Reel                      |   |                     |   |          |   |         |   |           |
| 12 | TWIST                            |   |  |   | Documentos ICA                                  | Pins                      |   |                     |   |          |   |         |   |           |
| 13 |                                  |   |  |   | Logo Sair do Lugar + Riot                       | System Volume Information |   |                     |   |          |   |         |   |           |
| 14 |                                  |   |  |   | desktop backup Dan                              | Cosmopolitan MEMEOIRS     |   |                     |   |          |   |         |   |           |
| 15 |                                  |   |  |   |   |                           |   |                     |   |          |   |         |   |           |
| 16 |                                  |   |  |   |   |                           |   |                     |   |          |   |         |   |           |
| 17 |                                  |   |  |   |   |                           |   |                     |   |          |   |         |   |           |
| 18 |                                  |   |  |   |   |                           |   |                     |   |          |   |         |   |           |
| 19 |                                  |   |  |   |   |                           |   |                     |   |          |   |         |   |           |
| 20 |                                  |   |  |   |   |                           |   |                     |   |          |   |         |   |           |
| 21 |                                  |   |  |   |   |                           |   |                     |   |          |   |         |   |           |

|    | N         | O | P                                 | Q | R                         | S | T                | U | V        | W | X                        | Y | Z              | AA |
|----|-----------|---|-----------------------------------|---|---------------------------|---|------------------|---|----------|---|--------------------------|---|----------------|----|
| 1  | Disco 6   |   | Disco 7                           |   | Disco 8                   |   | Disco 9          |   | Disco 10 |   | disco 11                 |   | Disco 13       |    |
| 2  | 158 G     |   | 70,5 G                            |   | 241 GB                    |   | 8G               |   | 253 G    |   | 900G / 124 G             |   | 321 G          |    |
| 3  | Century21 |   | VERTIGO                           |   | Ai Maria                  |   | O Nosso Universo |   | TOP DOCS |   | Todoist                  |   | Future Places  |    |
| 4  | Praia 360 |   | 360 Video Tutorials               |   | System Volume Information |   |                  |   |          |   | Deeply (New Logo Finais) |   | PHANTOM        |    |
| 5  | 360 PINC  |   | Júlio 360 (EXPORTS - Disco 14)    |   | 360 PINC                  |   |                  |   |          |   | zideos OSCAR vide.       |   | Anaplastologia |    |
| 6  |           |   | Porto VR360                       |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 7  |           |   | Projecto Orquestra                |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 8  |           |   | Video de Apresentação Porto vr360 |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 9  |           |   | Portovr360                        |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 10 |           |   | Madrid                            |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 11 |           |   | Estereoscopia teste 001_AME       |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 12 |           |   | Primeiros testes                  |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 13 |           |   |                                   |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 14 |           |   |                                   |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 15 |           |   |                                   |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 16 |           |   |                                   |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 17 |           |   |                                   |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 18 |           |   |                                   |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 19 |           |   |                                   |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 20 |           |   |                                   |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |
| 21 |           |   |                                   |   |                           |   |                  |   |          |   |                          |   |                |    |

RIOT DISCOS

Ficheiro Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Suplementos Ajuda Todas as alterações foram guardadas no Drive

€ % 0,00 123 - Arial - 10 - B I U - A -

|    | Y | Z                   | AA | AB   | AC | AD                | AE | AF                 | AG | AH                                 | AI | AJ | AK |
|----|---|---------------------|----|--|----|-------------------|----|--------------------|----|------------------------------------|----|----|----|
| 1  |   | Disco 13 -<br>321 G |    | Disco 14<br>117,225 GB                     |    | Disco 015<br>90 G |    | Disco 16<br>272 GB |    | TOSHIVA _Disco<br>17<br>87,511 G   |    |    |    |
| 2  |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    |                                    |    |    |    |
| 3  |   | Future Ploaces      |    | Telediscos                                 |    | Sagneil           |    | TDF                |    | EL CORTE<br>INGLES 360             |    |    |    |
| 4  |   | PHANTOM             |    | Phantom                                    |    | Todoist 2.0       |    | Pastor Negro       |    | Galeria de Arte                    |    |    |    |
| 5  |   | Anaplastologia      |    | PINC 360                                   |    | 360 Testes        |    | Estádio do Dragão  |    | Sporting                           |    |    |    |
| 6  |   |                     |    | Lost+found                                 |    |                   |    |                    |    | ISAG 360                           |    |    |    |
| 7  |   |                     |    | Uniplaces<br>Setembro 2016<br>(Joana Edit) |    |                   |    |                    |    | Churchill                          |    |    |    |
| 8  |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    | LUTZ FABRICAS                      |    |    |    |
| 9  |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    | Decrecente<br>(backup<br>Completo) |    |    |    |
| 10 |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    | MADEIRA                            |    |    |    |
| 11 |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    |                                    |    |    |    |
| 12 |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    |                                    |    |    |    |
| 13 |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    |                                    |    |    |    |
| 14 |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    |                                    |    |    |    |
| 15 |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    |                                    |    |    |    |
| 16 |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    |                                    |    |    |    |
| 17 |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    |                                    |    |    |    |
| 18 |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    |                                    |    |    |    |
| 19 |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    |                                    |    |    |    |
| 20 |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    |                                    |    |    |    |
| 21 |   |                     |    |  |    |                   |    |                    |    |                                    |    |    |    |

+ Discos - Folha4

## Anexo 4

Storyboard e tópicos da história do teledisco G de DJ Player

# PLAYER - G

### Tópicos de Historia

- *Player* junto a uma janela fala ao telemóvel com *Talhante*
- Inserts de talho (meio obscuro)
- *Rapariga* num bar com outro rapaz a rir-se (ao balcão)
- *Talhante* afia as facas e começa a cortar a carne
  
- *Player* no Rolls Royce
- *Rapariga* esta numa montra de café sozinha. Do outro lado da rua encontra-se o *Talhante*.
- *Rapariga* recebe um envelope (com convites para o concerto do *Player*)
- *Rapariga* olha para o exterior, mas o *Talhante* já lá não esta (ela sentiu a presença)
- *Player* no carro ve *rapariga* a passar enfrente ao carro (Ref. "Psico" Hitchcock)
- *Player* Pega no telemovel e liga ao *Talhante*
  
- No Restaurante a *Rapariga* encontra-se ao balcão
- *Player* encontra-se ao piano
- *Talhante* entra e procura a *Rapariga*.
- *Rapariga* tira um cigarro da carteira. *Talhante* caminha na direção dela. *Rapariga* repara no *Talhante* (que enfia a mão no bolso do casaco, como que para tirar uma pistola). (fechar ambiguo)
  
- Na realidade o *Talhante* tira um isqueiro do bolso. (Ouvir som em off do isqueiro a acender)

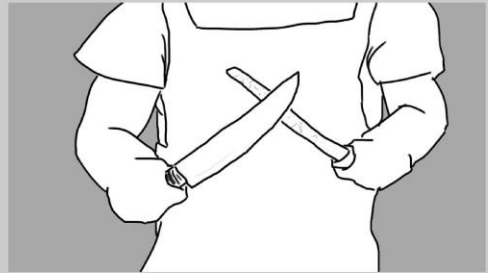
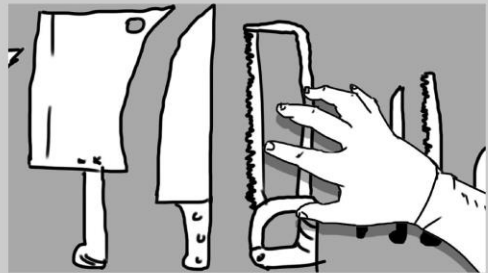
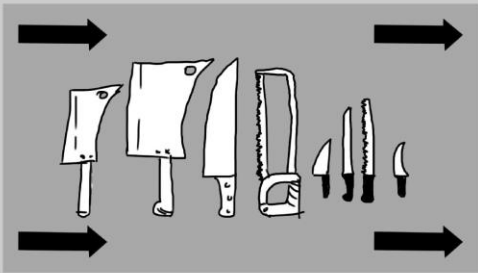
«

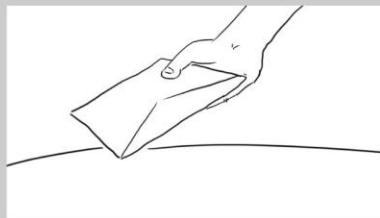
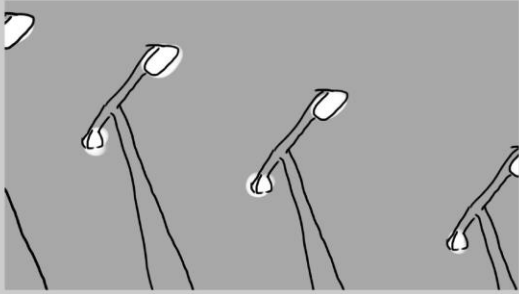
## Sugestões para Final

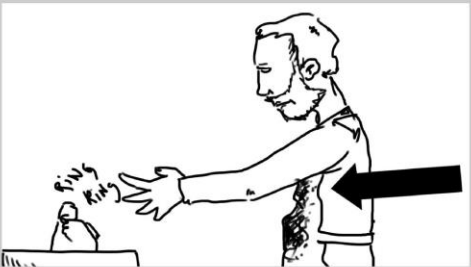
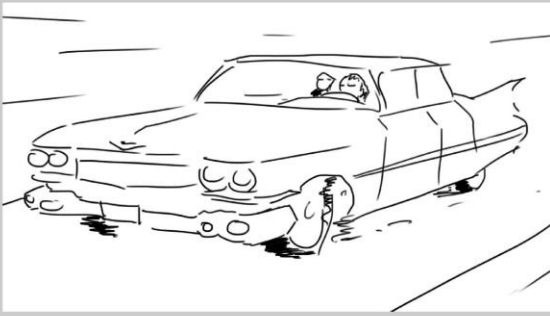
- Há uma pasta de couro que dentro tem um instrumento, no fim os 3 formam uma banda
- No restaurante os 3 juntam-se e percebemos que eles formam uma banda (o mesmo mas sem pastas)
- Há uma pasta de couro (e aqui podemos brincar com a referencia do Pulp Fiction), não sabemos o que está lá dentro, mas as 3 personagens só a abrem quando estão todas juntas e nunca revelamos o conteúdo
- A Rapariga, no café, recebe um postal com convites para o concerto da noite. No fim ela encontra-se com o Talhante e senta-se na mesa dele.
- No fim do vídeo as 3 personagens encontram-se, independentemente, no Restaurante, mas cada um segue a sua vida pois não existe uma relação real nenhum dos três. (perdemos climax)
- As 3 personagens reúnem-se no restaurante e percebemos que vão começar um assalto (esta ideia foge ao conceito e secalhar destoa)
- Rapariga segura um cigarro, talhante aproxima-se, leva a mão ao bolso como se fosse pegar numa arma, há um momento de tensão. Talhante tira um isqueiro. A nossa atenção volta-se para o Player que começa a tocar piano.  
(CLIMAX)

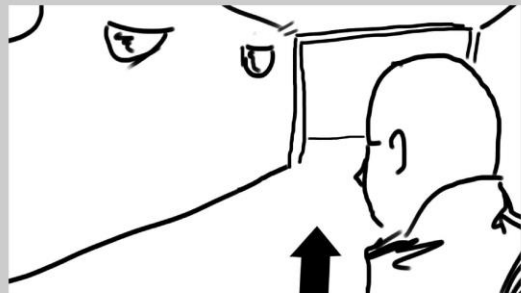
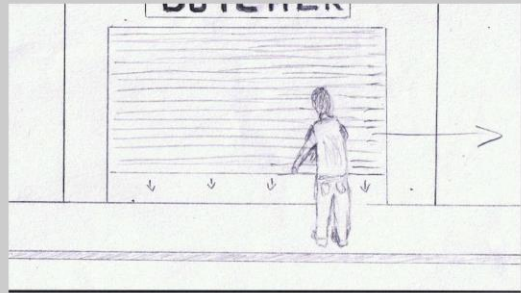
# Story Board (não fechado)

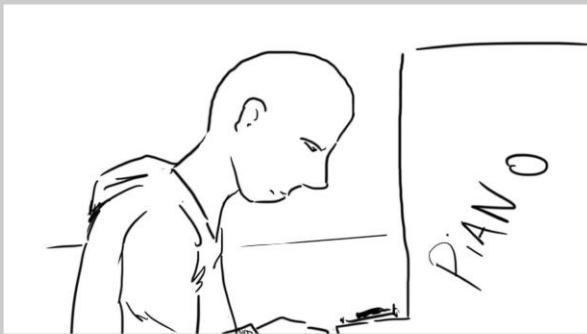
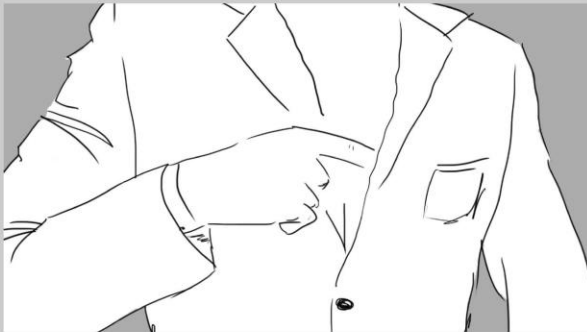
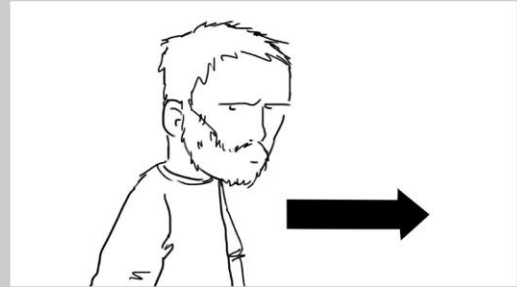














**SHOT LIST**

**Quarto:**

- P. Medio Player ao telefone à janela
- Grande Plano Player ao telefone à janela

**Talho:**

- insert radio
- Travelling de corredor de talho / ou promenor (a defenir com local)
- Insert avental
- Insert mesa com instrumentos (pouca profundidade de campo)
- Insert Travelling (top) instrumentos
- Insert mão do Talhante a pegar em faca
- Grande plano do Talhante a afiar a faca
- Close up Cotelo a ser afiada nas mãos do Talhante
- Grande Plano do Talhante a cortar (sangue espirra para a cara)
- Plano medio do Talhante a cortar
- Close Up (perfil) Cotelo a vir a cima
- Insert de telefone a tocar (ligeiro travelling in)
- Plano Medio (Travelling lateral) Talhante atende o telefone
- Plano Peito Talhante ao telefone
- Talhante faz fecho de talho (defenir no espaço)
- talhante faz fecho de talho e afasta-se (defenir no espaço - pode ser virar a placa "Aberto/Fechado")

**Cadillac:****Ext.**

- P. Geral Drone carro na estrada
- Packshot Carro a andar na estrada
- Player ve rapariga a passar a frente do carro
- Player sai do carro (pode ser porreiro com uma grande angular)
  
- Promenores Postes
- Promenores de Estrada
- Promenores de Paisagem Rural

**Int.**

- Close Up do Retrovisor apanhar olhar do condutor
- Over the Sholder a apanhar o Painel do carro (importante que o carro esteja em movimento)
- Grande plano Player de perfil (carro em mov)
- Plano medio Player frontal (carro em mov)
- Rapariga passa a frente do carro
- Grande Plano de Player a ver a Rapariga a passar a frente do carro
- Insert de player a pegar no telemovel

**Hotel:**

- Over the shoulder Player avança por um corredor
- Travelling frontal que acompanha Player a andar
- Player no elevador (com tempo fazer uma variação de planos)
- Player passa na cozinha do Hotel Ligeiro travelling  $\frac{3}{4}$

**Rua:**

- Over the shoulder Talhante avança pela rua
- Travelling frontal que acompanha Talhante a andar
- Talhante aproxima-se do Restaurante

**Bar/Restaurante:**

- P. Geral Rapariga ao balcão (ligeiro travelling in)
- Grande Plano Rapariga a sorrir
  
- Plano Geral de Player a entrar pela copa no restaurante
- Plano Geral de talhante a entrar pela porta principal no restautante
- Grande plano com travelling de player (troca de olhares)
- Grande Plano com Travelling de talhante (troca de olhares)

**Café:**

- Plano Geral com Talhante a entrar em plano (Medio)
- Grande Plano do Talhante
- Grande Plano da Rapariga (com Talhante no exterior)
- Plano medio da Rapariga que pega na carta e olha para o exterior (Sem talhante)
- Insert de carta a ser deixada na mesa

**REFERENCIAS:**

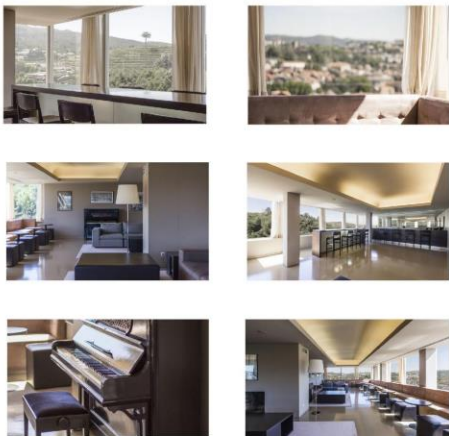


**Notes:**

- Pensar na utilização de Split Screen
- Reforço nos amarelos, mas pensar sempre numa segunda paleta de cor que sobressaia
- Utilização de fumo pode ajudar a 'carregar' a atmosfera
- Pensar em sombras carregadas que nos podem ajudar a fazer sentir tensão e transformar o ambiente mais sombrio e ameaçador

**LOCAIS:**

**Hotel Fundador | Restaurante**



**Povoa de Varzim | "Cidade Noite"**



## Anexo 5

Proposta da Churchill's Port para publicidade de vinho de 30 anos

# Churchill's 30 Years Old Launch

- 30 years on the making -

## Concept

**Background:**

Launching a *30 Years Old* Port Wine from Churchill's.

**Objective:**

Introduce the *30 Years Old* to the market in a way that people understand the value of a 30 years old wine.

**How:**

Demonstrating the time it took to make the wine by showing the people who were involved in the wine making process over the last 30 years.

- 30 Years Old Launch -

# Idea

Churchill's Port is launching a very special wine, a 30 years old Port.

To celebrate this we want to tribute the people that made this wine possible by giving them the opportunity to be the first to taste this unique wine.

Therefore, we invite people that worked during the harvest 30 years ago.

Bringing old memories, old traditions, and the chance to see their hard work after 30 years coming together in such an elegant wine.

A long wait for something very special.

During the tasting we ask the workers to share their memories and show their photos to us.

A time travel in the past, showing consumers the story behind the **30 years on the making**.

- 30 Years Old Launch -

# Script

*We open with a line:*

**Churchill's Port is launching a 30 years old port for the first time.**

*Cut to a bottle of 30 years old Port from churchill's on the top of a table.*

**A wine that is being waiting for the release for 30 years.**

*Individual shots of people( workers) start seating in a table, as if they were going for a interview. The bottle is now covered by a mysterious box.*

**but who should be the first people to try and taste something so precious.**

*We hear a few cuts of them saying their names.*

workers." Antonio"... " my name is Filomena"... "Joaquim"..

**The ones that help to make it..a long time ago!**

*In a series we hear them answer our questions.*

w."i'm 64 years old"... "56"... "49"..

Production. For how long have you work on the harvest?

w."i have been working for 45 years"... "since i remember"... "i started with helping my parents"

- 30 Years Old Launch -

# Script

P. We asked you to bring photos from the harvest you did for us a few years ago? do you have it?  
*We show them showing some pictures and explaining us how it was 30 years ago.*  
*We see the difference between now and then.*  
[here we want to create some emotional tension and good sentences]

They look at the pictures and we see them commenting.  
w. "look at me..so young"... "miss this old days"... "this is 30 years ago..so long"

p. Would you like to try the wine that you helped making on that picture? can you open box, please!  
*We cut to them opening the box. There is a glass of wine and a bottle next to it, ready to be taste.*  
[here we want surprise and thankful faces]

w. "this is the wine that we harvest?"..."the wine from this picture?!"

*They try the wine and we see the satisfaction faces. The curiosity for the flavour.*  
[here we need to get emotional]

*we see what they think about the wine.*

*we cut to..*  
**30 years old tawny /  
on the making  
Churchill's  
Rethink Port wine.**

- 30 Years Old Launch -

# Questions

- What is your name?
- How old are you?
- For how long have you been working on the harvest?
  - Did you work on the harvest every year?
  - When was your first harvest?
- We asked you to bring photos from the Churchill's harvest 30 years ago? Do you have any?
  - Do you remember special moments from that year?
  - Would you like to try the wine you helped making?

(pause)

after the wine...

- Do you like the wine?

- 30 Years Old Launch -

# The Workers



The objective of the filmmaker is to collect the most emotional stories from the workers.

People that have been working a long time ago, and they finally see their work being recognised.

- 30 Years Old Launch -

# Deliveries

Video:  
horizontal  
appr. 2 mins  
mp4 file

- 30 Years Old Launch -

# Social Media Strategy

We launch the *30 Years Old* with the video of the tasting and the interviews of the people were involved in the wine making to introduce the story and the product.

On Facebook we show behind-the-scenes impressions of the video in a FB album and short cuts of the video on TW.

To drive sales on the website and create awareness, we show a still image of the bottle in a natural setting on FB, TW and Instagram.

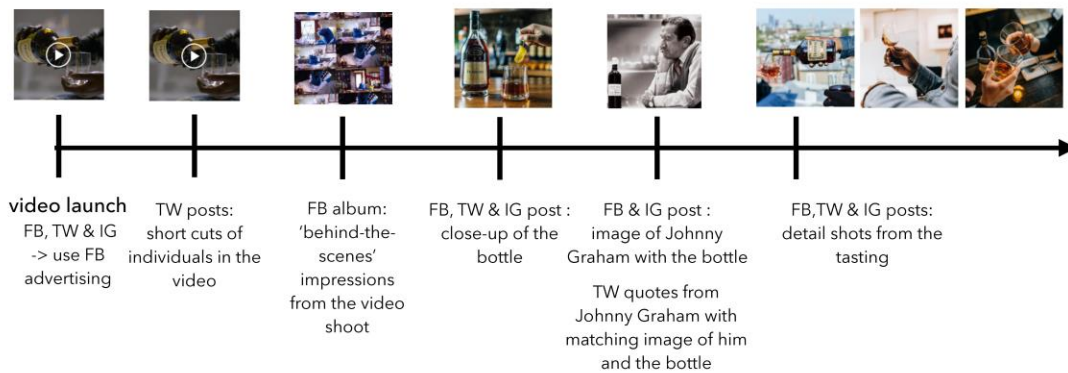
To present the wine maker and give further insights on wine and the making, we post quotes of Johnny Graham on Twitter and images of him with the wine.

Following up, we post details of the tasting (the bottle, glasses toasting, someone pouring wine,...).

#ChurchillsPort

- 30 Years Old Launch -

## Timeline



- 30 Years Old Launch -

# Digital Deliveries

- 30 Years Old Launch -

## The Video



showing a 30 secs/ 15 secs version  
of the official video

**Facebook:**

30 sec cut | vertical: 403x226px | max 1 MB | mp4

**Twitter:**

30 sec cut | vertical: 435x244px | max 1 MB | mp4

**Instagram:**

15 sec cut | square: 1080x1080px | max 1 MB | mp4

- 30 Years Old Launch -

# The Video - single snippets



showing short cuts of each person  
with their 'strongest' statements

**Twitter:**

7 secs max | vertical: 435x244px | max 1 MB | mp4

- 30 Years Old Launch -

# Behind-The-Scenes



showing a Facebook album  
with the highlights from the shoots

**Facebook:**

10-15 images | square: 1080x1080px | max 1 MB | jpeg

- 30 Years Old Launch -

# Close-Up



showing the bottle with a half full glass of Port in a natural setting (e.g. a bar); the bottle and the glass are sharp, the background is blurry

**Facebook & Instagram:**

1x image | square: 1080x1080px | max 1 MB | jpeg

**Twitter:**

1x image | vertical: 1024x512px | max 1 MB | jpeg

- 30 Years Old Launch -

# Johnny Graham



showing Johnny Graham in a natural situation with the bottle; he could also be holding a glass or pouring wine into a glass

**Facebook & Instagram:**

1x image | square: 1080x1080px | max 1 MB | jpeg

**Twitter:**

1x image | vertical: 1024x512px | max 1 MB | jpeg

- 30 Years Old Launch -

## detail shots #1



**pouring wine in front of a beautiful setting,  
label visible  
(create cinemagraph)**

**Facebook & Instagram:**

1x image | square: 1080x1080px | max 1 MB | jpeg

**Twitter:**

1x image | vertical: 1024x512px | max 1 MB | jpeg

- 30 Years Old Launch -

## detail shots #2



**swinging the wine in a glass, natural setting**

**(create cinemagraph)**

**Facebook & Instagram:**

1x image | square: 1080x1080px | max 1 MB | jpeg

**Twitter:**

1x image | vertical: 1024x512px | max 1 MB | jpeg

- 30 Years Old Launch -

## detail shots #3



clinging glasses, natural setting (brown table)

**Facebook & Instagram:**

1x image | square: 1080x1080px | max 1 MB | jpeg

**Twitter:**

1x image | vertical: 1024x512px | max 1 MB | jpeg

- 30 Years Old Launch -

## Timing

Shoot Date:

tbc

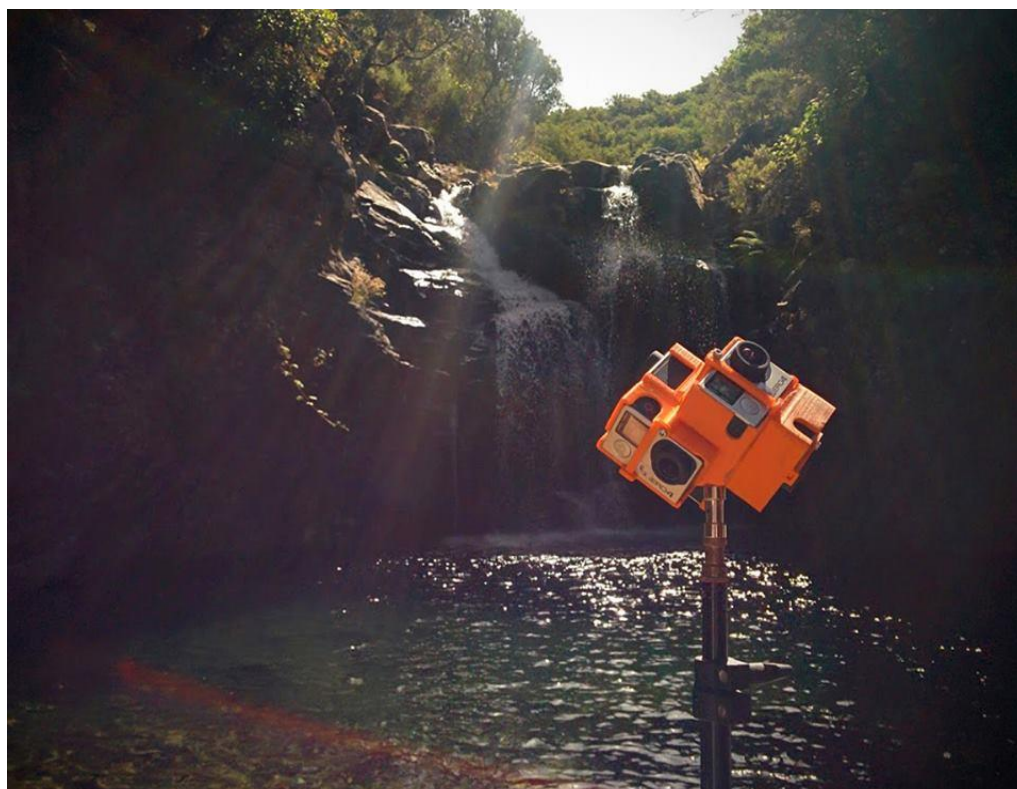
Launch Date:

end of June

- 30 Years Old Launch -

## Anexo 6

Suporte de 6 câmaras GoPro para gravação em 360 – Rig





# Anexo 7

Edição no Software Kolor Autopano Video Pro e Kolor Autopano Giga

