

Marco Aurélio de Mendonça Pimenta

A EVOLUÇÃO DA TELEVISÃO E (R)EVOLUÇÃO DOS MÉDIAS DIGITAIS

Relatório de estágio

Mestrado em Realização - Cinema e Televisão

Junho, 2025

Marco Aurélio de Mendonça Pimenta

A EVOLUÇÃO DA TELEVISÃO E (R)EVOLUÇÃO DOS MÉDIAS DIGITAIS

Relatório de estágio apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Realização de Cinema e Televisão, realizado sob a orientação científica de Tiago Vieira da Silva.

Declaro que esta(e) Dissertação / Trabalho de Projecto é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto, nas notas e na bibliografia.

O candidato,

Marco Aurélio Mendonça Pimenta

Porto, 17 de junho de 2025

Declaro que esta Dissertação / Relatório / Tese se encontra em condições de ser apreciada (o) pelo júri a designar.

O(A) orientador(a),

Porto, de de

AGRADECIMENTOS

Começo por agradecer ao meu orientador, o Professor Doutor Tiago Vieira da Silva da ESAP, ao Paulo Silva e ao Ricardo Leite da Empresa Papagaio Loiro Audiovisual e Publicidade Lda., que se disponibilizou com o seu tempo para demonstrar e supervisionar-me durante o meu estágio.

Agradeço à minha colega de turma, Diana Garcez, por me ter ajudado na tramitação do estágio na Papagaio Loiro, por já lá estar a estagiar, e também pelas ajudas que me deu a meu pedido em alguns pontos, como dar sugestões de melhoria em trabalhos.

Agradeço também a toda a equipa da Papagaio Loiro, que me recebeu de braços abertos, fazendo-me sentir parte da equipa, e me auxiliou bastante em áreas que eu desconhecia. Nos pontos em que já tinha conhecimento, percebi como é verdadeiramente um trabalho de equipa profissional no âmbito do desporto e outras áreas.

Também gostaria de agradecer aos meus amigos brasileiros e portugueses, e outros colegas de turma, Catarina Cruz, Catarina Luis, Mariana, Sofia, Francisco, Rúben e Ricardo Garcês e Ricardo Baptista, e aos professores Nelson Araújo, Luis Vieira Campos, Nuno Ramalho, José Miguel Moreira, Vasco Josué, Amarante Abromovici, Miguel Santos e Henrique Muga com quem tive a oportunidade de aprender no primeiro semestre.

Por fim gostaria de agradecer especialmente aos meus familiares no Brasil, graças aos quais pude estar cá em Portugal a estudar o mestrado: ao meu pai, Arlindo Pimenta, e ao meu irmão, Adriano de Mendonça Pimenta, que financiaram a minha estadia, transporte e estudos. E, claro, à minha mãe Vera Maria de Mendonça, que com o seu apoio e conversas.

RESUMO

Resumo

O presente relatório advém da minha experiência de estágio curricular, inserido no Mestrado de Realização em Cinema e Televisão da Escola Artística Superior do Porto. O estágio foi realizado na Papagaio Loiro - Audiovisual e Publicidade Lda, entre 11 de novembro de 2024 e 28 de janeiro de 2025, totalizando quatrocentas horas, com uma carga horária de oito horas por dia.

Durante esse período, pude conhecer o funcionamento de uma equipa terceirizada de técnica de televisão, visto que a produtora Papagaio Loiro presta serviços, entre outros, ao Canal 11 de desporto por cabo, além de atuar em eventos exteriores. Tive contato com diversas atividades, como a condução dos trabalhos, auxílio na instalação de cabos, montagem de câmaras e até mesmo filmagens.

Senti-me como parte da Papagaio Loiro, pois todos, desde Paulo Silva até os colaboradores, me deram apoio. Além disso, pude ajudar, colaborar e receber auxílio em aspetos que desconhecia. Senti-me bem à vontade para executar as tarefas que me foram atribuídas e tive ensinamentos em edição, montagem de câmara e outros setores relacionados ao meu conhecimento, o que foi de grande ajuda. Agora, sinto-me mais preparado para realizar futuros trabalhos, sejam eles de edição ou de filmagem.

O aprendizado adquirido permite-me hoje ter uma visão mais clara dos processos e aprimorar a forma de conceber e executar filmagens, bem como montagens fotográficas. Obtive um bom aproveitamento do ensino e pude, além disso, aprimorar os meus conhecimentos na área, compreendendo melhor os termos técnicos utilizados em Portugal, dado que sou brasileiro.

Palavras-chave: Televisão, Médias digitais e Papagaio Loiro

ABSTRACT

Abstract

This report stems from my curricular internship experience, undertaken as part of the Master's programme in Film and Television Directing at the Escola Artística Superior do Porto. The internship was carried out at Papagaio Loiro – Audiovisual e Publicidade Lda, between 11 November 2024 and 28 January 2025, totalling four hundred hours, with a daily workload of eight hours.

During this period, I became familiar with the operations of an outsourced television technical team, as Papagaio Loiro provides services, among others, to Canal 11, a cable sports channel, as well as working on outdoor events. I was involved in various activities, such as assisting with project coordination, cable installation, camera setup, and even filming.

I felt like part of the Papagaio Loiro team, as everyone — from Paulo Silva to the other staff members — offered me support. Moreover, I was able to contribute, collaborate, and receive guidance in areas I was previously unfamiliar with. I felt comfortable carrying out the tasks assigned to me and received training in editing, camera operation, and other areas related to my field of knowledge, which was extremely helpful. I now feel more prepared to undertake future projects, whether in editing or filming.

The knowledge acquired has given me a clearer understanding of production processes and improved my ability to conceptualise and execute both video and photographic editing. I made good use of the learning experience and was also able to deepen my knowledge in the field, gaining a better grasp of the technical terms used in Portugal, given that I am Brazilian.

Keywords: Television, Digital Media, Papagaio Loiro

Objetivo do relatório de estágio

Para o estágio na Papagaio Loiro - Audiovisual e Publicidade Lda., meu objetivo foi conhecer, na prática, as normas de trabalho em Portugal na área de audiovisual, por ser brasileiro e já ter trabalhado na área no Brasil. Além disso, estou a estudar aqui em Portugal o mestrado em Realização: Cinema e Televisão na Escola Superior Artística do Porto desde outubro de 2023.

Na Papagaio Loiro, trabalha-se com filmagens de eventos, e pude perceber que, além dessas produções, também realizam trabalhos para o Canal Onze de Televisão, que tem como carro-chefe em sua grade de programação o desporto, mais especificamente o futebol. A produtora tem sua própria equipe técnica, com carrinhas régie, realizador, grafista e câmaras, que são freelancers contratados. O maior foco da produtora é no desporto, mais especificamente no futebol, como o Canal Onze.

Dentro do que me propus, foquei no trabalho de filmagens, pois já realizava esse tipo de trabalho no meu país. Além disso, também atuo nas áreas de som e fotografia, podendo executar trabalhos nessas áreas sem qualquer problema. Com essas aptidões, propus-me a trabalhar em quaisquer dessas áreas, incluindo a direção de fotografia em uma produção cinematográfica.

Meu objetivo também foi contribuir com meus conhecimentos e experiência adquiridos na minha vida profissional no Brasil, além dos que desenvolvi durante o estágio, e demonstrei a qualidade do meu trabalho.

Infelizmente, a produtora Papagaio Loiro já contava com profissionais que atuavam na mesma área, e a vontade que eu tinha de continuar o meu trabalho não foi possível. No entanto, deixei uma porta aberta e pessoas que guardo com carinho, pois me ajudaram com inúmeras dúvidas que foram surgindo ao longo do meu percurso. Sei que, caso precise de algum equipamento profissional, terei um local onde poderei contar com o aluguer. E, claramente, tenho a certeza de que deixei algo de bom por lá – bom, pelo menos, assim espero.

Índice

Abstract.....	6
GLOSSÁRIO.....	9
LISTA DE ABREVIATURAS	10
Introdução	11
1. A evolução da televisão	12
1.1. Como nasceu a televisão	12
1.1.1. Novas tecnologias	13
1.2. Os pontos e contrapontos da tecnologia.....	14
1.4. A televisão digital terrestre em Portugal.....	18
2. (R)evolução dos média digitais	19
2.1. Evolução dos media digitais	19
2.1.1. Ciberjornalismo.....	22
2.2. Migração do ciberespaço	24
2.4. Os mediais digitais em Portugal	25
2.5. O espetáculo social.....	26
2.6. A identidade virtual	31
3. Produtoras que trabalham com canais de televisão	36
3.1. Terceirização no contexto da televisão	36
3.2. Enquadramento das indústrias culturais e criativas	37
3.3. Terceirização em Portugal.....	37
4. Canal 11	38
4.1. O que é o canal 11?.....	38
4.1. Equipamentos de filmagens, recetores de imagens e cabos.....	39
5. A Produtora	39
5.1. Sobre a Papagaio Loiro.....	39
5.2. O propósito do estágio.....	40
5.3. A entrevista	41
5.4. O início	42

5.5. Cotidiano da Papagaio Loiro	43
5.6. Aprendizagem.....	44
5.7. Trabalhar com outros colaboradores da produtora.....	45
5.8. Aniversário da Papagaio Loiro	46
5.9. Festividades de fim de ano.....	47
5.10. Conhecimentos e reconhecimentos.....	49
5.11. Justificativa de ausência do estágio.....	50
5.12. As ajudas	50
5.13. Os dias ociosos.....	52
5.14. Os últimos dias de estágio	53
5.15. Montagem de câmaras	54
Conclusão	56
Referências	59
Periodicos.newsciencepubl.com (2024). Araujo, Natália Saavedra Viana de Araújo. <i>Resumo: A influência das plataformas de Streaming na produção cinematográfica:</i> <i>Revisão Bibliográfica.</i> Disponível em:	
https://periodicos.newsciencepubl.com/ans/article/view/289	62
Anexo (imagens)	65

GLOSSÁRIO

FIDONET: Um protocolo projetado para o envio de mensagens de correio eletrónico, correspondências de *newsgroups* e arquivos através de linhas telefónicas.

RBT: *Ring Back Tone*, é um serviço de personalização de toques de chamada em telefones.

AI: *Artificial Intelligence* - Inteligência Artificial

Wi-Fi: *Wireless Fidelity* - Fidelidade sem fio

HDMI: *High-Definition Multimedia Interface* - Interface Multimídia de Alta-Definição

Core Business: É a atividade principal de uma empresa¹

FPF: Federações Portuguesa de Futebol

Zoom in: Aproximar a imagem com a câmara

Zoom out: Afastar a imagem com a câmara

LISTA DE ABREVIATURAS

BBC: *British Broadcasting Corporation*

RTP: RadioTelevisão Portuguesa

NTSC: *National Television System Committee*

SECAM: *Système Électronique Couleur Avec Mémoire*

PAL: *Phase Alternating Line*

RGB: *Red, Green e Blue*

LCD: *Liquid Crystal Display* – Ecrã de Cristal Líquido

LED; *Light Emitting Diode* – Diodo Emissor de Luz

OLED: *Organic Light Emitting Diode* – Díodo Orgânico Emissor de Luz

HD: *High Definition* – Alta Definição

TDT: Televisão Digital Terrestre

DAB: O sistema de radio digital

DSL: *Digital Subscriber Line* ¹

SFN: *Single Frequency Networks*

DVB-T: Standard de transmissão de vídeo digital terrestre (*Digital Video Broadcasting*

BBS: *Bulletin Board System* (Sistema de Quadros de Boletins)

RCCN: Rede de Cálculo Científico Nacional

¹ Trata-se de uma tecnologia que fornece acesso à internet através das linhas telefónicas convencionais.

Introdução

Este enquadramento teórico, em que levo a discussão para três pontos que convergem com o meu estágio na Produtora Papagaio Loiro - Audiovisuais e Publicidade, Lda, são: a evolução da televisão, os média digitais e o outsourcing, ou, em português, terceirização.

A evolução da televisão passou por grandes reformulações, como a introdução da cor e sua digitalização. Dentro dessas tecnologias, o ser humano não ficou para trás e, ao longo dos tempos, foi se aprimorando, possibilitando a criação de meios que complementassem outras tecnologias. A própria televisão, hoje, perdeu um pouco de espaço, cedendo lugar à internet e a aplicativos como *TikTok*, *X*, *YouTube*, entre outros.

Dentro do meu percurso de estágio nas áreas de direção de fotografia, som, montagem e operação de câmera, pude cumprir algumas dessas tarefas, como filmar o *Prémio do Novo Banco Exportação e Internacionalização* na Casa da Música e editar alguns vídeos promocionais da Federação Portuguesa de Futebol para a Papagaio Loiro.

No contexto de produção televisiva na Papagaio Loiro, estão as filmagens com câmeras e equipamentos de última geração para eventos desportivos, mais especificamente os jogos das seleções masculina e feminina de Portugal. Além disso, a Produtora realiza outros trabalhos e é terceirizada do Canal 11.

Pude também perceber o funcionamento de uma outsourcing com sua contratante, onde os colaboradores trabalham junto aos funcionários da contratante. A dinâmica do funcionamento, de modo geral, envolve a relação entre os setores terceirizados e algumas realizações particulares da Produtora.

Conclui-se que, mesmo com o advento da nova tecnologia da internet e dos média digitais, a evolução tecnológica gera, cada vez mais, novos meios de comunicação global, reformulando as ideias de criação ou recriação dos meios já existentes. Isso enriquece a cultura mundial, promovendo a mistura de culturas diversificadas, aumentando novos descobrimentos em sua (re)construção e possibilitando novos estudos. Mas, claro, com isso surgem algumas dúvidas na sociedade em geral: onde iremos parar?

1. A evolução da televisão

1.1. Como nasceu a televisão

O termo “televisão” foi utilizado pela primeira vez em 1900 por um francês, Constantin Perskyi (Rego, 2005, s/p).

Ao longo das décadas, a televisão tem marcado a adaptação do ser humano aos fatores sociais. A tecnologia evoluiu da televisão de tubo para a TV a cabo na era digital, transição que permitiu uma melhoria significativa na qualidade de imagem e som, além de possibilitar a transmissão de uma maior quantidade de canais. E agora, como são comuns os *streamings* e o uso em todo o mundo, com a popularização tecnológica, com os computadores, telemóveis e com o próprio desenvolvimento dos aparelhos televisivos, que já vêm de fábrica com os aplicativos de streaming instalados, tais como *Netflix*, *YouTube* e *Amazon Prime Vídeo*.

Obviamente, agora são as grandes tecnologias que detêm esses direitos de vender os seus produtos na própria plataforma; assim, a publicidade também se diversificou. O formato era quadrado, e na parte traseira, no interior, havia válvulas até ao início dos anos 1970. O ecrã era pesado, pois tinha um tubo interligado com um mecanismo ainda valvular. Até meados dos anos 1970, e até ao final desta tecnologia, as válvulas foram retiradas e um pouco recuperadas por transistores eletrónicos, dando um mais de leveza ao aparelho. Nesse meio tempo, houve várias melhorias nas tecnologias de imagem e, obviamente, as melhorias tecnológicas foram escassas no seu início.

Quem podia adquirir tal aparelho eram as pessoas que tinham um poder aquisitivo mais alargado. Como toda tecnologia, quem não tinha condição económica para comprar a televisão e, para assistir em casa, era necessário que algum vizinho tivesse o aparelho, como acontecia na época da rádio, em que grandes famílias possuíam o equipamento e os vizinhos ou a freguesia se reuniam para ouvir os programas. Isso representava um evento social de grande fascínio na era da rádio e, nas décadas seguintes, quando surgiu a televisão, esse momento continuou a ser um encontro social.

No seu início, a televisão, tal como a rádio, foi uma forma de agregar e sociabilizar. Em países como os Estados Unidos da América, França e Alemanha, foram desenvolvidos sistemas de cor: nos EUA, NTSC; em França, SECAM; e em Alemanha, PAL. O sistema de cor foi baseado em três núcleos: vermelho, verde e azul, que até os dias de hoje são núcleos base de referência para uso de softwares de edição de imagem que conhecemos como RGB. Em países que tiveram problemas de política económica, como é o caso de Portugal, iremos ser mais específicos: durante o Estado Novo (1933-1974), a ditadura atrasou os meios tecnológicos em Portugal (Cádima, 2010). Logo num espaço de um ano, foram surgindo as vertentes da estação e o seu crescimento para todo o território português.

1.1.1. Novas tecnologias

A partir da década de 90 do século XX, a televisão teve a sua primeira grande mudança tecnológica: o LCD, que gerava uma imagem mais limpa e mais organizada e era muito mais leve do que as antigas caixas de tubo, de formato plano, não tinha a parte traseira alargada como as antigas, podendo até ser colocadas nas paredes. A substituição dos tubos e válvulas, que tornavam os antigos televisores pesados, ocorreu na década de 1990 do século XX. Houve, então, uma mudança para transistores eletrónicos e placas mais leves e finas. E ainda no meio da última década, houve uma aceleração tecnológica que até aos dias de hoje se sente. Os ecrãs de plasma começaram a surgir, sendo a imagem formada a partir da ionização de pequenas quantidades de gás confinadas em células espalhadas ao longo da tela, o que dava mais qualidade na imagem comparada com a LCD. Contudo, havia um grande problema: maior consumo de energia elétrica e a vida útil era de curto prazo.

A partir da primeira década do século XXI, começou a surgir a tecnologia dos LEDs, que consiste numa pequena lâmpada constituída de material semicondutor que emite luz. Nas televisões com essa tecnologia, a luz não é ionizada, mas gerada por uma infinidade de LEDs. As telas dessas TVs podem apresentar apenas 3 cm de espessura e são ainda mais leves.

A partir daí, começaram a surgir as OLED e, em seguida, as HD. Hoje, podemos ver, para quem possa pagar, resoluções quase perfeitas da realidade. Com estas tecnologias, podemos

obter informações de telejornais e outras programações televisivas na palma das nossas mãos, através do telemóvel. Nos nossos aparelhos de televisão e telemóveis, podemos utilizar funcionalidades de computador e assistir a streamings como *YouTube*, *Netflix*, *Amazon Prime Vídeo*. A própria dona da plataforma de *streaming* pode fazer a sua publicidade e permitir que outras marcas paguem por um espaço nos seus streamings.

Temos uma gama de grandes resoluções, cada vez maiores, como 4K e já o 8K, que cada vez mais vão ganhando popularidade. Como é costume, os aparelhos são caros, mas ao longo do tempo vão-se tornando mais acessíveis. Nos primórdios, não era possível essa redução de preço como ocorre atualmente, pois não havia tantas opções de marcas, e a tecnologia não era tão acessível. Hoje, não é mais assim: quando começa a ficar acessível um aparelho, aparece outro com uma tecnologia melhor. Os *gadgets* são criados a uma velocidade alucinante.

1.2. Os pontos e contrapontos da tecnologia

Surgiram boatos em certa época de que o invento da televisão iria acabar com a rádio e o cinema. Todavia, isso não aconteceu. As tecnologias fundiram-se e ajudaram-se umas às outras. Claro que, ao longo do tempo, muitas pessoas preferiram assistir ao que passou no cinema alguns anos depois, no conforto de sua casa. Com a pandemia de COVID-19 declarada no ano de 2020, a situação foi diferente. Toda a gente, sem poder sair das suas casas, viu a tecnologia da comunicação ser de grande ajuda. Era o cinema que vinha até nós. Com o encarecimento do valor dos bilhetes de cinema e a acessibilidade das plataformas de streaming, estas últimas têm ganhado uma forte adesão do público. Este fenómeno compromete o cinema, apesar dos esforços que têm sido feitos para preservar esta tradição².

² Natália Saavedra Viana de Araújo (2024) reforça que as plataformas de streaming democratizaram a produção cinematográfica, permitindo que cineastas independentes alcancem audiências globais. No entanto, ela também alerta para o risco de homogeneização dos conteúdos, o que pode comprometer a diversidade criativa e a experiência cinematográfica tradicional.

Assim, a evolução humana vai se adaptando aos equipamentos e às vantagens que eles nos trazem.

A televisão foi, e é, portanto, um meio e um fenómeno de comunicação mais democrático do que a imprensa escrita. Quando falamos de televisão, sabemos: (a) que as massas podem ser democráticas, ao contrário daquilo que se pensava no passado; (b) que consegue comunicar com todos os estratos sociais; e (c) que é algo que é acessível, virtualmente aberto a todos. Portanto, foi esta ideia de um projeto, que hoje está praticamente esquecido, de democracia e de comunicação de massas que me interessou e ainda interessa. (Wolton, 2023, p. 2)

Nesta citação, a sociedade se torna cada vez mais individualizada. Hoje, as pessoas vivem no seu próprio mundo. A tecnologia veio para ajudar a humanidade; porém, é necessário atentar às suas complexidades. Podemos ter a nossa individualidade, que é bom, mas também temos que viver numa sociedade onde sabemos que não estamos sozinhos e podemos andar e encontrar outras pessoas. As pessoas nas ruas, restaurantes, são como avestruzes, com a cabeça enterrada nos seus telemóveis, sem se aperceberem umas das outras. A tecnologia foi-se desenvolvendo para ajudar a humanidade a trabalhar menos, ou seja, fazer os trabalhos com mais agilidade para termos mais tempo. Só que, ao invés disto, nós transformamos a tecnologia numa dependência. Agora, há os smartwatches, que fazem a programação de tudo que o ser humano precisa. Posso dizer que o apagão de dia 28 de abril de 2025 fez Portugal, Espanha e algumas cidades da França viverem um caos, pois a tecnoddependência gera tais conflitos nos computadores humanos, ou seja, nossos cérebros.

Assim também é o mundo do telefone e da imagem da televisão, que exige muito mais de seus usuários do que o rádio ou o cinema (McLuhan, 2007, p. 192).

Segundo McLuhan, com essa afirmação, a imagem foi reformulada e trazida para nós, humanos, como uma força de mudança e de regeneração orgânica. Quando estamos na nossa tenra idade e, posteriormente, na adolescência, não temos o reconhecimento da voracidade do consumo e entramos nesse mundo consumista sem ter ideia da cultura que ele nos mostra:

a *American Life*³ (McLuhan, 2007, p. 192), na qual o consumo continua a prevalecer até os dias de hoje.

Sendo que hoje consigo perceber o mundo com outros olhos, com mais procura no que há na história geográfica ou até mesmo em um objeto, ou em outro ser humano que fez algo para a humanidade. Quando McLuhan cita "faça você mesmo", no caso aqui na tecnologia... Mas, como já morei nos Estados Unidos, via por lá esse "*make yourself*" em tudo, mas havia manuais bem explicados e com um pouco de esforço e conhecimento, que tinha por já fazê-lo no Brasil.

Talvez o efeito mais comovente e familiar da TV seja o comportamento das crianças que cursam o ensino primário. Com o aparecimento do aparelho televisivo, nós, humanos, mesmo em nossa tenra infância, somos sujeitos a alterações dos nossos sentidos, como ter dialetos antigos surgindo e novas gírias – como exemplo, McLuhan diz em seu livro que, na Inglaterra, houve o ressurgimento dos dialetos regionais em zonas onde era dominante o inglês padrão.

McLuhan, no capítulo “A Televisão: O Gigante Tímido”⁴ (McLuhan, 2007, p. 346), utiliza os termos quente e frio. Com esses termos, McLuhan nos leva a ter uma noção distinta e fundamental para compreender melhor os meios de comunicação, que moldam nossa percepção do mundo. Nesta obra, o autor baseia-se na análise, não apenas da tecnologia, mas também do impacto psicológico e social que cada mídia gerava e ainda gera.

Segundo McLuhan (2007), Esses meios sensoriais, que exigem um pouco de esforço interpretativo do público por serem fechados e abertos, exemplos disso são: os meios quentes — filmes de ação, com trilhas sonoras, efeitos e narrativa clara, nos quais há apenas o acompanhamento do espectador; no caso da fotografia jornalística, mostram fatos com clareza, sem exigir muito de interpretação; podcasts narrativos, quando bem produzidos, com roteiro e edição, permitem apenas a observação do ouvinte; livros didáticos ilustrados

³ McLuhan frequentemente analisava a cultura dos Estados Unidos como um reflexo das transformações tecnológicas e midiáticas. Ele via a sociedade americana como um exemplo da transição para a era eletrônica, onde os meios de comunicação redefinem a experiência humana e a organização social.

⁴ Marshall McLuhan explora a televisão como um meio que altera profundamente a forma como as pessoas interagem com a informação e a cultura.

têm a estrutura explicativa para a apresentação do conteúdo. Como exemplos, a fotografia, o cinema e o rádio. Essas mídias têm um engajamento passivo, pois já estão prontas para o entendimento do consumidor; Já o frio são mais abertos e exigem do público uma completa atenção nas informações, sendo que a interpretação é própria. Como exemplos: quadrinhos minimalistas, em que o leitor é levado a interpretar os espaços entre os quadros; televisão interativa — exemplos aqui são debates ou reality shows, onde a interpretação e reação do espectador são fundamentais; conversar ao telefone — o tom e o contexto têm a interpretação do receptor da mensagem falada, porque não conseguimos ver as expressões faciais do interlocutor; nas redes sociais — *posts* curtos ou memes que exigem a interpretação de um contexto cultural ou do próprio subtexto.

Em conclusão, McLuhan, em sua obra, escrita em meados dos anos 1960, relata que a televisão era uma tecnologia nova e que tinha seus perigos. Agora, com o surgimento dos *streamings*, da *internet* e de outros modelos de tecnologia, há também essa precaução. Ou seja, tudo que é novo traz um ponto de interrogação, pois não sabemos aonde isso irá chegar ou a incógnita do que virá daqui para frente.

1.3 O avanço da tecnologia televisiva durante os séculos

Ismael Augusto, actual consultor da RTP na área da engenharia, defende que a grande mudança que a cor trouxe à televisão é algo que nunca mais se vai repetir na história da televisão: "A mudança com a cor foi fortíssima. A passagem para o digital, por exemplo, foi menos violenta. Talvez se venha a sentir algo na mesma dimensão com a passagem para a alta definição." Mas a revolução na TV hoje já não se faz pelo hardware mas sim pelo software. "Estamos a assistir hoje a outra grande mudança. As tecnologias de informação têm uma grande presença e vão trazer muita coisa nova", lembra sobre as emissões de televisão por telemóvel: "É a verdadeira ubiquidade da televisão, a TV em directo", diz Ismael Augusto sobre a nova maneira de pensar e transmitir a televisão, que será decerto algo em que os responsáveis vão pensar de modo prioritário nos próximos tempos (Machado, 2006, s/p).

Nos primórdios das transmissões televisivas, estas eram ao vivo (Rego, 2005, s/p) . Com o decorrer do tempo, surgiram os equipamentos que gravavam o famoso videotape, que permitiam que os apresentadores tivessem tempo de decorar as falas e fazer correções antes de irem ao ar, de maneira que o espectador tivesse uma ideia mais polida da peça publicitária ou jornalística, telenovelas, etc. Com o advento da colorização, os figurinos tiveram que mudar, pois, com a televisão a preto e branco, os figurinos eram monocromáticos. Com a chegada da cor, tiveram que usar roupas policromáticas, maquiagem, etc.

A RTP faz, em 1979, a sua primeira transmissão a cores, integralmente, num programa que ao mesmo tempo emite para toda a Europa via Eurovisão. O histórico programa foi a emissão dos Jogos Sem Fronteiras, realizado na Praça de touros de Cascais, com apresentação de Eládio Climaco e Fialho Gouveia. Essa emissão antecipou o arranque das emissões regulares a cores na televisão portuguesa. Após esse evento, as famílias portuguesas começaram a substituir gradualmente os aparelhos a preto e branco por aparelhos a cores (Machado, 2006, s/p.).

As peças publicitárias, reportagens jornalísticas e produções de ficção, como as telenovelas, beneficiaram enormemente desta tecnologia, proporcionando uma experiência mais refinada e consistente ao público. Outro marco significativo foi o advento da colorização das novidades televisivas. O impacto desta inovação foi profundo e transformador. Após este evento pioneiro, as famílias portuguesas começaram gradualmente a substituir as TVs a preto-e-branco por aparelhos a cores. Esta transição, inicialmente limitada pelos elevados custos dos novos dispositivos, tornou-se demonstrada à medida que a programação em núcleos se expandia e conquistava a preferência dos espectadores. Os núcleos vibrantes e a riqueza visual fornecida pelas novas TVs elevaram a qualidade das atualizações, oferecendo uma experiência muito mais imersiva e apelativa. A chegada da cor à televisão trouxe repercussões significativas para diversos formatos.

1.4. A televisão digital terrestre em Portugal

Em 1998, com a tecnologia em movimento, surgiu a televisão digital na Inglaterra e na Suécia (Academia-lab, 2023). Portugal fez questão de começar a testar a nova tecnologia por ocasião da Expo 98, em Lisboa. O sistema DAB (Digital Audio Broadcasting) foi um sistema que, na época do analógico, foi utilizado para converter o sinal analógico para o digital em toda a Europa. Sendo um sistema de radiodifusão, passaria a ser, não mais analógico, mas sim digital, com o incentivo internacional do setor de rádio. A antiga Radiodifusão Portuguesa, que hoje integra a RTP, também foi testada. É importante dizer que houve o dito ‘apagão analógico’ e a implementação da rede SFN. Houve 3 fases de desligamento das emissoras de retransmissão analógica em todo o território português, até que no dia 26 de abril de 2012 já não existia o sistema analógico, apenas o novo sistema digital (Rego, 2005, s/p). O sistema português de emissão digital foi utilizado como em toda a Europa, o DVB-T (Digital Video Broadcasting - Terrestrial ou Standard de transmissão de vídeo digital terrestre). A mudança para o sistema digital também implicou desafios significativos. Das 74 emissoras planejadas inicialmente, apenas a RTP instalou 44 emissoras. Com isso, 72% da população tinha acesso às emissoras no ano de 2006. Em 2009, as emissoras eram DAB e já abrangiam quase 100% da população de toda Portugal, incluindo as ilhas. No dia 1º de abril de 2011, a rede DAB foi desligada por tutela da ANACOM. Com isso, a RTP realizou esse desligamento em Portugal, pois a tecnologia era cara, havia poucos consumidores desse sistema e não existia um enquadramento legal suficiente para incluir mais rádios nesse sistema, levando ao seu encerramento.

2. (R)evolução dos média digitais

2.1. Evolução dos media digitais

No entanto, a primeira rede social — que nasceu nos moldes do que se espera de uma — foi a Classmates.com, fundada em 1995, nos primórdios dos porões da internet. A Classmates.com foi uma rede criada com o intuito de conectar pessoas, em especial amigos dos tempos de escola, que separaram com o passar dos anos (Gogoni, 2023, s/p).

No início, o sistema utilizado para troca de informações de rede foi o BBS. Este teve o seu nascimento em 1973 e houve duas redes que tiveram uma importância, a portuguesa FIDONET⁵ (que está em atividade até aos dias de hoje) e a brasileira RBT⁶ (que se uniu à FIDONET posteriormente). Nos primórdios da internet, ainda se usavam as bandas discadas, ou seja, as conexões eram feitas através das linhas telefónicas nas quais havia uma grande dificuldade, pois deixavam as linhas telefónicas ocupadas, causando transtornos gerais (Sérvio, 2022, s/p). Como a internet utilizava a banda discada e as linhas telefónicas, ou seja, os telefones fixos também tinham o mesmo canal utilizado pela internet, na época do início da internet ou se usava a linha telefónica para a internet ou para o telefone, pois havia incompatibilidade dos dois ao mesmo tempo.

Os pioneiros da Internet em Portugal
A partir de Abril de 1994, as coisas começam a mudar: num seminário intitulado "Portugal na Internet", em Lisboa, foi mostrada ao público e aos jornalistas, pela primeira vez, a Internet em funcionamento. A partir desse dia, cada um de nós ficou um bocadinho mais perto do mundo que conhecemos hoje (Ribeiro, 2009, s/p).

José Legatheaux é apontado como o pai da internet em Portugal (Ribeiro, 2009, s/p). Hoje, é subdiretor da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Nova de Lisboa, mas no ano de 1994 era o homem do momento. Legatheaux liderou o projeto nacional que estabeleceu o ramo da internet em Portugal nos anos de 1990 a 1994 e foi ele quem abriu caminho para a internet aos portugueses.

Um olhar mais atento – ainda que não exaustivo – às transformações mais recentes constata como, num tempo de transmedialidade, assistimos à migração dos conteúdos e da propriedade intelectual através de diversas formas de media, forçando os produtores a novas abordagens. Assistimos ainda a um fenómeno descrito como a fragmentação dos conceitos dos media tradicionais (televisão, jornal, rádio, fotografia...), associado à sua não-linearidade e ao esbater de fronteiras antes relativamente estáveis em termos de géneros, de conteúdos e das próprias personagens (Ferreira, 2018, p. 23).

⁵ FidoNet é uma rede de comunicação entre sistemas *Bulletin Board System* (BBS), criada em 1984 por Tom Jennings em São Francisco, Califórnia. Inicialmente, era um sistema de troca de mensagens chamado *Netmail*, considerado um precursor do e-mail moderno

⁶ Uma rede de comunicação e tecnologia no Brasil.

Com essa afirmação de Gil Baptista Ferreira, os media digitais, com essa autonomia de criação de conteúdo, revolucionaram as informações⁷ que temos hoje. Se procurarmos algo no *YouTube*, desde descascar uma banana até consertar um carro, vemos como a gama de conteúdos e informações que utilizamos avançou tecnologicamente. A velocidade das informações hoje geradas é imensa, mas, obviamente, há um contratempo: nem tudo o que está a ser gerado é real. Com o início da tecnologia da IA, surge o perigo de não sabermos o que é uma imagem real ou não⁸. A manipulação de informações sempre existiu, mas, com a evolução tecnológica, temos de perceber para onde querem levar-nos com essas informações. Não temos certeza de para onde vamos, de onde tatear, e se chegarmos a perceber se a realidade é realmente verdadeira ou se há uma criação da própria realidade. Como no filme *Matrix*, tomar a pílula vermelha ou a azul⁹... Será que realmente devemos saber o que é a realidade? Ou será que tal realidade não existe, já foi manipulada e nos dão apenas o que querem? Ficamos a lutar contra algo que nunca saberemos se é verdade, ou se a verdade já é uma mentira.

Quando se aborda a sociologia da linguagem com um domínio-fronteira, consideramos inicialmente apenas uma região comum às ciências invocadas por um tal termo, a linguística e a sociologia. Mas se analisarmos o problema de mais perto constatamos que ele se relaciona com uma série de outras disciplinas (Benjamin, 1992, p. 197).

⁷Está se referindo ao impacto das novas tecnologias na forma como consumimos e distribuímos a informação.

⁸ Percepção da realidade na comunicação e nos meios digitais. Em seus estudos, ele discute como as imagens podem ser interpretadas de diferentes formas, dependendo do contexto e da tecnologia envolvida. A ideia de "uma imagem real ou não" pode estar relacionada à forma como os meios de comunicação moldam nossa percepção da realidade, especialmente na era digital, onde manipulações e reconstruções visuais são comuns.

⁹ Uma representação do dilema filosófico sobre a verdade e a ilusão. Essa metáfora tem raízes no *Mito da Caverna* de Platão, onde um indivíduo descobre que sua realidade é apenas uma sombra da verdade e precisa decidir se enfrenta essa nova percepção ou retorna ao conforto da ignorância.

A linguagem atravessa todas as manifestações culturais e sociais¹⁰, influenciando nossa percepção e a interação com o mundo à nossa volta. As expressões humanas possuem, em sua totalidade, a concepção da linguagem, indo além da comunicação verbal¹¹.

Ao discutir sobre a sociologia da linguagem como um domínio-fronteira¹², Benjamin (1992) sugere que não há limite nessa área, havendo apenas a interseção entre linguística e sociologia, expandindo-se para diversas outras disciplinas. Aqui, ele argumenta sobre as intrínsecas ligações nas áreas de filosofia, técnica, arte e política.

2.1.1. Ciberjornalismo

No contexto do ciberjornalismo, podemos considerar que devemos compreender o seu surgimento por iniciativas de profissionais que estavam a perceber a evolução tecnológica e a necessidade de desenvolver um produto palpável¹³ para esse meio, que estava a surgir com uma emergência. Além disso, era necessário consolidar a forma de linguagem cibernética para a linguagem jornalística das redações em plataformas digitais, pois ainda há certos confrontos dentro dessa discussão, mesmo nos ambientes de redações, e o digital tem suas desinformações¹⁴.

¹⁰ Linguagem como um elemento central na experiência humana. Formas de expressão que carregam significados profundos e refletem a interação entre tradição, tecnologia e sociedade.

¹¹ Enfatizando a importância da experiência sensorial, da imagem e da narrativa na transmissão de conhecimento e significado. Ele argumentava que a comunicação não se limita às palavras, mas envolve gestos, símbolos, arte e memória coletiva.

¹² Para Benjamin (Benjamin, 1992, p. 133), um espaço de interseção entre diferentes campos do conhecimento, como filosofia, comunicação e cultura. A linguagem não é apenas um meio de transmissão de informações, mas um fenômeno que molda a experiência humana e a percepção do mundo.

¹³ Referência à materialização da informação digital em formatos que permitem maior interação e consumo pelo público. Embora o jornalismo digital seja predominantemente virtual, ele pode se tornar "palpável" por meio de elementos como infográficos interativos, vídeos, podcasts e até edições impressas derivadas do conteúdo online.

¹⁴ Estar relacionada ao fenômeno da **desinformação online**, que inclui notícias falsas, manipulação de dados e distorção de informações nas redes sociais e plataformas digitais.

Atualmente, com as plataformas de notícias personalizadas, como a Google News e o Flipboard, que nos permitem selecionar temas específicos como tecnologia, desporto, política, cultura pop, e tendo as informações que geram interesse e reflexão, neste sentido podemos considerar conteúdo para a tribo dentro destes temas aí relacionados. Já no YouTube ou em podcasts especializados, como no caso do Canaltech, que é um canal de tecnologia no geral, há outros como o RapaduraCast, que têm como discussão o cinema, dando foco específico ao público que acompanha essas temáticas, já dentro dessa tribo — ou tecnológica ou da cultura do cinema — que procuram este tipo de assunto como exemplo aqui, mas há várias outras. Também tem as redes sociais, que geram conteúdos específicos como economia, moda, etc., e convidam tribos desses assuntos específicos para este tipo de discussão. Ou seja, o jornalismo não é mais o que se escreve ou que é editado para ser levado àquele assunto fechado, tendo esta abertura para discussões mais abrangentes em quem quer saber de coisas específicas, e é aqui que entram ambas as mídias digitais, que organizam o conteúdo para a tribo (Baptista Ferreira, 2018, p. 133). Voltamos às eras tribais novamente, só que agora somos tribos digitalizadas. Então, cada uma dessas tribos tem o seu canal que gera a informação desejada, o que é perigoso, pois as informações são manipuladas e distorcidas.¹⁵

Para Marshall a mensagem transmitida é super importante, pois milhares de pessoas irão recebê-la e interpretá-la criando uma série de padrões e comportamentos (Rodrigues, 2021, s/p).

Quando Marshall diz que a importância da transmissão da mensagem é de extrema importância, a o reconhecimento que há milhares de pessoas que recebem a mensagem simultaneamente, e cada um a interpreta na sua conformidade cultural, emocional e social, gerando padrões comportamentais tendendo para o consumo, na opinião política, em movimentos sociais ou até o modismo. E os meios de comunicação (TV, Rádio e Internet) não apenas colocam as mensagens, mas criam, transformando a sociedade em um novo formato da ação e do raciocínio.

¹⁵ A manipulação e distorção de informações são práticas comuns na sociedade atual, especialmente na política, na mídia e nas redes sociais. Isso pode levar à desinformação, polarização e até à erosão da confiança pública em fontes de notícias legítimas.

Às vezes, vejo ou leio certas mensagens nas quais é difícil acreditar. Como exemplo, vou utilizar novamente o apagão: vi na televisão essa notícia antes do evento, alertando que as pessoas deveriam abastecer suas casas com alimentos e realizar uma manutenção geral, preparando-se para um período de três dias — ou, possivelmente, até uma semana. Quando o apagão aconteceu, pessoas correram ao supermercado como se não houvesse amanhã, esgotaram os produtos, e no fim, o apagão não durou nem um dia – foram poucas horas.

2.2. Migração do ciberespaço

Com as mudanças dos séculos e o desenvolvimento das tecnologias, as comunicações começaram a migrar para os sítios que, até algumas décadas atrás, eram inimagináveis. A adesão do cidadão comum¹⁶ a colocar ideias e a possibilidade de levar uma informação de forma leve e descontraída, que ensina e diverte, é totalmente diferente daquela antiga, que era maçante¹⁷. Não podíamos refletir sobre aquela avalanche de informações que éramos obrigados a receber por meio de comerciais que saltavam em nossas caras na televisão, sem chance de haver um retorno ou sequer uma forma de avaliar se aquilo era realmente importante. Já com a internet, podemos comunicar, dando *feedbacks* sobre o que está a ser trazido para nós e se concordamos ou não com aquilo que está a ser gerado pelas pessoas. Convém lembrar que o autor daquele conteúdo é, como nós, um cidadão comum. Mas continuo a dizer que nem tudo é realidade. Podemos e devemos vasculhar as informações, mesmo sabendo que há manipulação por detrás delas. Um outro exemplo: nos tempos atuais, Os aparelhos tecnológicos passaram a ser elementos fundamentais da rotina contemporânea.

¹⁶ Refere-se à forma como indivíduos sem formação técnica específica integram-se nos ambientes digitais e virtuais. Esse processo envolve a adaptação às novas tecnologias, a participação em redes sociais, o consumo de informação digital e até a criação de conteúdo online. E também segundo a Inês Albuquerque Amaral “A Dimensão Social dos Mundos Virtuais, *essa adesão não é apenas uma transição tecnológica, mas também uma mudança social e cultural.*”

¹⁷ A informação antiga muitas vezes era considerada maçante porque seguia um formato rígido e pouco interativo. Antes da era digital, o acesso ao conhecimento dependia de livros extensos, documentos físicos e jornais impressos, que exigiam leitura prolongada e pouca participação ativa do público.

2.4. Os mediais digitais em Portugal

Como no resto do mundo, as ideias e as inovações tecnológicas estão a desenvolver-se aqui em Portugal. Não seria diferente; os canais de televisão começaram a migrar para outras plataformas, como hoje é comumente utilizado pelos mais jovens, que é o telemóvel. Temos hoje, por exemplo, a RTP Play, entre outras.

Para quê comunicar? Quase tão misteriosa e empolgante como o aparecimento do próprio Homem é a sua necessidade de comunicar. No entanto, não nos será difícil imaginar que desde os confins dos tempos os seres humanos terão utilizado expressões gestuais e sonoras para transmitir emoções ou ideias entre si. O Homem, costuma-se dizer, é um animal social. E é precisamente na sua capacidade comunicativa que assenta tal desígnio. Mas, desde as primeiras imitações dos sons da natureza até ao atual viralismo das redes sociais, foi longa a viagem (Barriga, 2021, s/p).

Os meios de comunicação ganharam uma nova forma de levar as informações, que agora já não é mais como o telejornal ou o jornal escrito. Agora, o jornal é digital e as informações chegam mais rapidamente, quase imediatamente. As informações são de grande velocidade¹⁸.

O que acontece no mundo ou em qualquer localidade de Portugal é simultâneo. No passado, demorava e só poderia ser gerado por um canal específico. Hoje, com essa democratização, o que quero dizer é que com o advento dos media, mais especificamente, a internet consolidou-se como o meio de informação mais democrático, ao permitir o acesso descentralizado, imediato e global a conteúdos produzidos por indivíduos, instituições e comunidades, rompendo com os antigos monopólios mediáticos.

O viralismo¹⁹, às vezes, torna-se perigoso, pois uma comunicação mal gerada pode causar problemas. Por isso, a democratização da informação auxilia até mesmo quem realmente a

¹⁸ Especialmente com o avanço da internet e das redes sociais. A capacidade de transmitir dados instantaneamente mudou a forma como consumimos notícias, interagimos e tomamos decisões.

¹⁹ É um fenómeno que descreve a necessidade de tornar conteúdos virais na internet, especialmente nas redes sociais. Ele está ligado à cultura digital, onde a visibilidade e o engajamento são vistos como formas de sucesso.

possui, já que, de uma forma ou outra, há mal-entendidos e alguns problemas. Mas hoje é fácil se informar, pois há uma variedade de fontes sobre a mesma informação. Segundo a recomendação da Comissão Europeia em 2009, a “literacia mediática é a capacidade de aceder aos media, de compreender e avaliar de modo crítico os diferentes aspetos dos medias e dos seus conteúdos e de criar comunicações em diversos contextos” (2009, s/p).

2.5. O espetáculo social

O espetáculo não é um de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens (Debord, 1991, p. 10).

O espetáculo, segundo a descrição de Guy Debord, configura-se como uma forma de organização social na qual as relações humanas são, predominantemente, mediadas e moldadas por imagens e representações²⁰. Este fenómeno cria uma realidade mediada que substitui a interação direta, alterando profundamente as dinâmicas sociais e individuais²¹. Mais do que se restringir ao entretenimento ou à simples circulação de imagens do quotidiano, o espetáculo estabelece uma lógica sistémica que permeia todas as esferas da vida, influenciando comportamentos, percepções e formas de existência.

Hoje, as redes sociais — como TikTok, Facebook, Instagram, X e Telegram — exemplificam com clareza essa lógica espetacular. Nelas, as interações são pautadas por métricas de aprovação, como reações, partilhas e número de “amigos” virtuais, que muitas vezes não correspondem a vínculos reais. Vivemos rodeados por imagens alegres e cuidadosamente editadas, mas distantes do contacto humano genuíno. A satisfação que se obtém é imediata, porém superficial, pois falta o abraço amigo, o olhar sincero, o calor do sentimento vivido.

²⁰ Guy Debord, em *A Sociedade do Espetáculo*, argumenta que as relações sociais na sociedade moderna são mediadas e moldadas por imagens e representações. As imagens e representações passam a definir a percepção do mundo, influenciando comportamentos e reforçando estruturas de poder.

²¹ No nível social, Debord vê o espetáculo como um mecanismo que reforça a alienação coletiva, transformando cidadãos em espectadores passivos de uma realidade fabricada. Já no nível individual, ele sugere que as pessoas internalizam essa lógica, moldando suas identidades e comportamentos com base em representações midiáticas e culturais.

A construção da realidade²² torna-se cada vez mais abstrata: o palpável dá lugar ao simbólico, e a estrutura social perde o seu alicerce fundamental — a convivência direta e a organização comunitária.²³ Numa sociedade marcada pelo consumismo e pelo individualismo, o anonimato do ciberespaço²⁴, dilui a responsabilidade sobre o que se diz ou faz. Entramos em litígios constantes, como se o conflito fosse norma, sem perceber o distanciamento que criamos de nós mesmos²⁵ enquanto sujeitos pensantes. Tornamo-nos figuras mecânicas,²⁶ envolvidas numa guerra silenciosa entre o “eu” que se expõe e o “eu” que se esconde.

Ou melhor dizendo, acabamos por nos cancelar numa sociedade cada vez mais robotizada, esquecendo que somos seres sociais, enraizados na realidade. Por vezes, reencontramos esse “eu” cancelado nas ruas, nos encontros fortuitos, nos gestos simples. E, no momento certo, percebemos que precisamos dialogar com esse outro “eu” que deixámos para trás no universo virtual — para, enfim, reconectar-nos com a nossa própria humanidade.

A cultura provinha da história que dissolveu o género de vida do velho mundo, mas enquanto esfera separada, ela não é ainda mais do que a inteligência e a comunicação sensível que continuam parciais numa sociedade parcialmente histórica. Ela é o sentido de um mundo demasiadamente pouco sensato (Debord, 1991, pág. 149).

²² Refere-se à forma como as imagens e representações midiáticas moldam a percepção coletiva e individual do mundo, na sociedade moderna, a realidade não é vivida diretamente, mas sim mediada por espetáculos e narrativas construídas. Isso significa que as pessoas passam a interagir com uma versão filtrada e manipulada da realidade, onde a aparência substitui a essência.

²³ Debord sugere que essa estrutura social perde seu alicerce essencial, pois a organização nuclear da sociedade—baseada em interações autênticas e experiências diretas—é substituída por uma realidade fabricada e manipulada pelo capitalismo avançado.

²⁴ O ciberespaço amplifica essa dinâmica ao permitir que indivíduos se apresentem de forma fragmentada ou até invisível. O anonimato digital pode ser visto como uma forma de resistência ao controle do espetáculo, mas também pode reforçar a separação entre o indivíduo e a realidade concreta. No ambiente virtual, as identidades são moldadas por representações e podem ser manipuladas, criando uma ilusão de liberdade que, na verdade, pode estar sujeita a vigilância e controle.

²⁵ O conceito de “nós” dentro do ciberespaço está ligado à identidade digital e à forma como os indivíduos se representam e interagem no ambiente virtual. No ciberespaço, o “nós” pode ser fragmentado, moldado por avatares, perfis em redes sociais e interações mediadas por tecnologia.

²⁶ Estar relacionada à alienação e à perda da autenticidade nas relações sociais. Debord argumenta que, na sociedade moderna, as pessoas passam a viver de forma automatizada, guiadas por imagens e representações que moldam suas percepções e comportamentos. Esses indivíduos mecânicos são aqueles que reproduzem padrões impostos pelo espetáculo, sem questionar ou interagir de maneira genuína com a realidade.

Este fenómeno evidencia uma fragmentação e desconexão, através das quais a cultura reflete o sentido de um mundo marcado pela falta de sensatez e coerência. Hoje, não temos a percepção de apreciar uma obra de arte, como as de Leonardo Da Vinci, e ir ao museu para contemplar nossa história em épocas passadas, mas sim de ver quinze segundos de uma imagem no Instagram, sem nos atentarmos à profundidade da imagem²⁷.

Corremos os olhos e não apreciamos o que realmente é importante, que é conhecer a própria história. Hoje, as pessoas são imediatistas, precisam correr para ver tudo e, no fim, não veem nada, porque o tempo que temos ou procuramos ter para apreciar algo é calculado de tal forma que não conseguimos ver nem o que realmente nos propomos a ver. Corremos no dia a dia para o trabalho e várias outras coisas, e chegamos aos fins de semana sem aproveitar nada, porque o ritmo acelerado ainda permanece. Ou seja, infelizmente, a humanidade está se automatizando²⁸.

Esta crítica mantém-se relevante no contexto contemporâneo, onde a era digital e a espetacularização continuam a moldar as relações sociais e culturais, reforçando os desafios associados ao papel da cultura na sociedade atual. Assim, a sociedade atual vem conscientizando que a relevância está no que os meios sociais oferecem para o entretenimento. Ou seja, o que está no telemóvel, seja jogos ou aplicativos, efemeramente produz uma letargia social²⁹ e um emburrecimento proativo. Não há mais força criativa, pois

²⁷ A profundidade da imagem refere-se à maneira como as representações visuais podem mascarar ou distorcer a realidade. Debord argumenta que, na sociedade moderna, as imagens não apenas refletem o mundo, mas também o reconstroem de forma seletiva, criando uma percepção fragmentada e manipulada da realidade.

²⁸ Esse conceito aponta que, em determinados contextos da sociedade contemporânea, muitos indivíduos tendem a agir de forma automatizada, orientados por padrões culturais e comportamentais disseminados pelo espetáculo — tal como descrito por Guy Debord — e pelas dinâmicas do sistema capitalista. Essa orientação não se dá pela ausência total de consciência, mas sim por uma consciência condicionada, frequentemente moldada por imagens, narrativas e valores que privilegiam o consumo e a mercantilização da vida. O processo de alienação, nesse sentido, manifesta-se quando sujeitos incorporam e reproduzem práticas e ideologias dominantes sem uma reflexão crítica, contribuindo para a manutenção de uma lógica que transforma experiências, relações e até identidades em produtos negociáveis.

²⁹ Nesse contexto, pode ser vista como um efeito dessa alienação, onde as pessoas se tornam passivas diante do espetáculo e da mercantilização das relações humanas.

já está tudo criado e sem ter sido realmente concebido por uma mente humana, mas sim artificial. O que temos é um mundo artificial, quando, na verdade, o real está logo à frente³⁰.

Quando a ideologia, que é a vontade abstracta do universal, e a sua ilusão, se encontra legitimada pela abstracção universal e pela ditadura efectiva da ilusão na sociedade moderna, ela já não é a luta voluntarista do parcelar, mas o seu triunfo. (Debord, 1991, pp. 169 - 170)

A ideologia, enquanto expressão da vontade abstracta do universal, assume, segundo Guy Debord, uma transformação profunda: de um instrumento de luta fragmentada entre diferentes interesses sociais para o triunfo pleno de uma ilusão legitimada³¹. Este fenómeno é sustentado pela abstracção universal e pela imposição da ilusão como força dominante na sociedade moderna³². Neste contexto, a ideologia transcende o seu papel inicial e consolida-se como uma força hegemónica que molda percepções da realidade, organiza estruturas sociais e obscurece os conflitos e contradições que caracterizam a vida contemporânea³³.

No contexto contemporâneo, os meios digitais amplificam os mecanismos de imposição ideológica descritos por Debord. As redes sociais, plataformas digitais e outras ferramentas tecnológicas actuam como mediadores hegemónicos que reforçam a ilusão e moldam as percepções dos indivíduos sobre o real³⁴. Se é que podemos chamar o real atual de realidade, pois tenho dúvidas se realmente há o real dentro do próprio produto que criamos e no qual perdemos o caminho para a saída – se é que há alguma saída.

³⁰ O verdadeiro mundo, segundo Debord, está logo à frente, mas é obscurecido por essa construção artificial. As pessoas passam a interagir mais com imagens e narrativas mediadas do que com experiências diretas, tornando-se espectadores passivos da própria existência.

³¹ Refere-se à maneira como o espetáculo cria uma versão manipulada da realidade, que é amplamente aceita pela sociedade sem questionamento. Debord argumenta que essa ilusão não é apenas uma falsificação da realidade, mas sim uma construção sistemática que reforça a alienação e o controle social.

³² Guy Debord argumenta que a ilusão se torna a força dominante na sociedade moderna porque as relações sociais passam a ser mediadas por imagens e representações artificiais. A sociedade passa a consumir não apenas produtos, mas também narrativas e imagens que moldam sua percepção do mundo. Dessa forma, a ilusão se torna uma ferramenta de controle social, mantendo as pessoas dentro de uma realidade manipulada. Debord critica como essas dinâmicas reforçam a alienação e impedem uma compreensão plena da realidade.

³³ Na sociedade do espetáculo, a ideologia não se apresenta de forma explícita ou debatida — ela é incorporada nas imagens, nas narrativas mediáticas, nos consumos culturais e nas práticas quotidianas. O espetáculo transforma tudo em representação, e essas representações passam a ser tomadas como realidade.

³⁴ Representa uma crítica direta ao papel das tecnologias digitais — especialmente as redes sociais — como instrumentos centrais na produção e manutenção da realidade espetacular. Na sociedade do espetáculo, o real é substituído por representações. O que importa não é a experiência vivida, mas a imagem dela.

Debord critica a ideologia moderna como um mecanismo de perpetuação das estruturas de poder, operando por meio do triunfo pleno da ilusão³⁵. A imposição de narrativas universais abstractas, mediadas pelo espetáculo, molda as percepções da realidade e intensifica a alienação individual e coletiva³⁶. Na era digital, estas dinâmicas são amplificadas pelas redes sociais, pela curadoria algorítmica e pela publicidade, que reforçam relações superficiais e limitam a reflexão crítica. Assim, a ideologia torna-se um instrumento que desconecta os indivíduos da sua realidade concreta, promovendo a aceitação passiva das condições existentes³⁷. Para superar este fenómeno, é essencial uma crítica radical que desmascare as ilusões e que promova formas de interação autênticas, centradas na transformação social e na recuperação da ligação genuína com o mundo real³⁸.

O imaginário refugiado aqui e ali em depósitos regulamentados, para não dizer em lixeiras! Museu, reserva de museu, do conjunto de todas as imagens passadas e possíveis produzidas pelo *homo sapiens sapiens*. O que implica no pluralismo das imagens e uma estrutura sistématica do conjunto dessas imagens infindamente díspares, se não mesmo divergentes... (Durand, 1996, p. 215)

Com essa afirmação de Gilbert Durand, realmente venho aqui confirmar o dito por Debord a respeito de apreciar uma obra de arte. Como se mostra em um museu, passamos como águia faminta para pegar sua presa e não vemos a beleza da arte feita por um artista que, há séculos, deixou para nós um belo quadro, uma bela escultura ou uma edificação arquitetônica na cidade. Passamos com tanta rapidez que deixamos a beleza para um "depois" que nunca

³⁵ Esse trecho expressa um dos pilares centrais da crítica de Guy Debord à sociedade do espetáculo: a forma como a ideologia moderna deixa de ser apenas um conjunto de ideias e passa a funcionar como um mecanismo invisível e eficaz de dominação, sustentado pela ilusão espetacular.

³⁶ Ao afastar os sujeitos da sua própria experiência, da reflexão crítica e da ação transformadora. Em vez de viverem a realidade, os indivíduos consomem versões dela, o que os torna passivos e desconectados — tanto de si mesmos quanto dos outros.

³⁷ O espetáculo digital promove interações rápidas, baseadas em aparências, likes e reações. A conexão humana é substituída por métricas de visibilidade, e o vínculo social torna-se performativo, não afetivo. Ao inundar os indivíduos com estímulos visuais e narrativas prontas, o espetáculo digital reduz o espaço para o pensamento autêntico. A velocidade da informação e a lógica da distração dificultam o questionamento das estruturas sociais. A ideologia, nesse contexto, não se apresenta como doutrina explícita, mas como um conjunto de valores e normas embutidos nas imagens e discursos que circulam. Ela naturaliza as condições existentes — desigualdade, consumo, competição — e transforma o sujeito em espectador passivo da sua própria vida.

³⁸ Debord sugere que, na sociedade moderna, as relações humanas são mediadas por imagens e representações artificiais, afastando os indivíduos da experiência autêntica da realidade. E para Debord, isso significa resgatar a capacidade crítica e a autonomia dos indivíduos, permitindo que eles vivam de forma consciente e ativa, em vez de apenas reproduzir padrões impostos pelo sistema.

teremos. A disciplina para olhar a arte não a temos como tinham os antigos. Hoje olhamos, mas não vemos. Ou seja, está ali para ser apreciada, mas é registrada por fotos ou filmadoras, depois lembrada por aquele momento e, depois, nunca mais será lembrada ou relembrada. O eterno hoje é o efêmero, que por alguns instantes está, e depois o próprio imaginário se esquece. Todavia, a arte está aí para ser admirada com o imaginário de como foi criada. Mas o oportuno do momento é o que deveria ser. A humanidade, no entanto, preocupa-se com o que o ecrã do telemóvel ou do computador mostra ali em alguns segundos, porque não podemos perder tempo e corremos para o que já não sabemos o que é.

A noção de mitocríticas, através do «Mito» que lhe é nuclear, não tardou a encontrar um terreno comum com as ciências do mito, há muito tempo domínio – remoto! – da etnologia e dos seus parentes próximos a paleotologia humana e a pré-história (Durand, 1996, p. 218).

É muito importante ressaltar que o imaginário humano é rico em diversas situações, para o bem e para o mal. Aqui, nessa afirmação de Durand, quando ele trata da etnologia e dos seus parentes próximos – a paleontologia humana e a pré-história³⁹ –, assim, pode-se dizer que na tecnologia não é diferente. Temos os dois lados andando de mãos dadas: quando grandes empresas ou *startups* criam uma nova tecnologia ou forma de ajudar a humanidade, por outro lado, há os cibercriminosos que utilizam dessa criação para fazer o mal. Bom, pelo que me entendo por gente, o Homem é lobo do próprio Homem⁴⁰.

2.6. A identidade virtual

Mas, para além disso, o computador oferece-nos tanto novos modelos da mente como novo meio no qual podemos projectar as nossas ideias e fantasias. Nestes últimos tempos, o computador tornou-se algo mais do que misto de ferramentas e

³⁹ Para Durand, essas áreas estão interligadas porque o imaginário humano se manifesta desde os primórdios da civilização, influenciando a forma como os grupos humanos constroem suas narrativas, mitos e símbolos ao longo do tempo.

⁴⁰ Em latim, a expressão é *Homo homini lupus*, que significa que o ser humano pode ser o maior inimigo de sua própria espécie.

espelho: temos agora a possibilidade de passar para o outro lado do espelho (Turkle, 1995, pp. 11 - 12).

A ideia do espelho⁴¹ aplicada aos computadores remete para um conceito profundo e revelador. Estes dispositivos não são apenas ferramentas técnicas utilitárias, mas também plataformas que nos permitem projetar aspetos de nós próprios⁴². As nossas ideias, sonhos e fantasias encontram expressão no ambiente digital, funcionando como um reflexo virtual do ser humano. Sherry Turkle argumenta que os computadores transcendem a sua funcionalidade instrumental para se tornarem extensões do próprio ser humano⁴³.

Ou o ser humano é a extensão do computador? Pois hoje não sabemos o que é e o que não é. Agora, com o advento da inteligência artificial, não sabemos o que realmente existe ou o que foi fabricado por inteligência artificial⁴⁴. Tudo se recorre a essa tal inteligência. As máquinas trabalham para permitir que os humanos trabalhem ou desenvolvam outras coisas. Mas gostaria de saber: quem foi que disse que a tecnologia veio para facilitar o trabalho? Por um lado, isso está certo, mas, por outro, nos tornamos escravos tecnológicos⁴⁵. E onde fica a nossa tranquilidade, sendo que, se um sistema parar, tudo para junto com ele?

Os computadores, ao agirem como espelhos e ampliadores das capacidades humanas, abrem portas para a exploração de novas realidades e de formas inovadoras de pensamento. A reflexão de Sherry Turkle não apenas abre portas para compreender o impacto dos computadores na nossa mente e sociedade, mas também desafia-nos a ponderar os riscos e as possibilidades de um mundo digital profundamente imersivo. Ao passar para o outro lado

⁴¹ Turkle argumenta que, na era da internet, os indivíduos podem experimentar diferentes versões de si mesmos, refletindo e moldando suas identidades através das interações virtuais. E sugere que essa dinâmica pode ser tanto libertadora quanto alienante, dependendo de como os indivíduos lidam com essa multiplicidade de representações.

⁴² Turkle observa que, ao interagirmos com a tecnologia, criamos versões editadas de nós mesmos, escolhendo cuidadosamente o que mostramos ao mundo. Isso pode gerar uma sensação de controle sobre a identidade, mas também pode limitar a autenticidade e a profundidade das conexões humanas.

⁴³ Ela sugere que, ao interagirmos com a tecnologia, passamos a vê-la como uma extensão de nós mesmos, influenciando nossos pensamentos, emoções e relações sociais. (McGraw-Hill, 1964)

⁴⁴ Turkle alerta para o risco de substituírmos relações humanas autênticas por interações com sistemas artificiais, como assistentes digitais e robôs sociais. (Turkle, 2011)

⁴⁵ O conceito de "escravos tecnológicos" refere-se à dependência extrema da tecnologia, seja no contexto do trabalho, da vida social ou da identidade digital. Esse termo pode ser usado para descrever como as pessoas e trabalhadores estão cada vez mais subordinados a sistemas digitais, muitas vezes sem perceber os impactos negativos dessa relação. (Bezerra, 2022)

do espelho⁴⁶, encontramos uma dimensão de possibilidades ilimitadas e, simultaneamente, um terreno cheio de dilemas éticos e sociais. Este conceito convida-nos, portanto, a equilibrar inovação e crítica, garantindo que os computadores sejam usados para enriquecer a experiência humana sem comprometer a nossa essência e autenticidade:

A imagem numérica busca reconstruir o real, já não apenas na sua maneira de aparecer, mas na sua maneira de ser e sua maneira de devir, na sua estrutura e no seu funcionamento, nas suas leis internas (Couchot, 1999, p. 25).

A imagem numérica, embora conceito profundamente associado à evolução tecnológica, procura reconstruir o real em uma construção binária, na qual, infelizmente, a humanidade vive em uma ideologia binária, onde um lado é considerado o mal, independentemente da estrutura⁴⁷. Isso ocorre não apenas na sua aparência externa, mas também na sua aparência interna. Somos o que o outro acha que somos e não percebemos o que o temos é o poder de pensar fora de qualquer padrão social programado para ser vivido, mas também na sua essência e nos processos dinâmicos que o definem. Esta abordagem transcende a simples reprodução visual⁴⁸, priorizando uma representação que abrange as estruturas internas, os funcionamentos e as leis que regulam os fenômenos e entidades representadas⁴⁹. O significado da imagem numérica no fornecimento do real. A imagem numérica baseia-se na capacidade de transformar o real em formato digital⁵⁰, utilizando dados, algoritmos e modelos computacionais que aprofundam a compreensão de suas características. Este conceito engloba diversas dimensões fundamentais.

⁴⁶ Turkle explora a metáfora de "passar para o outro lado do espelho" como uma forma de descrever a imersão dos indivíduos nos ambientes digitais. E discute como a internet permite que as pessoas experimentem diferentes versões de si mesmas, criando identidades fluidas e múltiplas no espaço virtual. E também representa uma mudança na forma como os indivíduos interagem com a tecnologia e constroem suas identidades. (Simon & Schuster, 1995)

⁴⁷ No contexto da tecnologia e da arte digital, Couchot discute como essa lógica binária influencia a percepção da realidade e a interação dos indivíduos com sistemas computacionais. (Couchot, 2003)

⁴⁸ A digitalização e a automação das imagens podem reduzir a profundidade da experiência humana, tornando-a mais superficial e menos autêntica. (Couchot, 2003)

⁴⁹ Couchot argumenta que essa transformação não é apenas técnica, mas também filosófica e artística, pois altera a maneira como percebemos e nos relacionamos com o mundo. (Couchot, 2003)

⁵⁰ Turkle sugere que, ao converter o real em formato digital, perdemos nuances importantes da interação humana. A comunicação mediada por telas pode reduzir a profundidade das relações e alterar nossa percepção do que é genuíno. (Turkle, 2015)

Como exemplo, nas simulações médicas, a imagem numérica permite não apenas visualizar a anatomia, mas também compreender as interações internas entre órgãos, tecidos e sistemas. Em diagnósticos médicos, imagens de alta resolução facilitam a identificação de patologias com maior rigor⁵¹.

Aqui, como na saúde e em outras áreas, infelizmente, a nossa capacidade humana não nos permite atingir certos patamares. Um exemplo disso é uma cirurgia de risco: com a tecnologia, a possibilidade de erro é muito menor. Não sou contra a tecnologia, muito pelo contrário, mas defendo que ela seja utilizada de maneira útil para a sociedade, como um complemento social que pode ajudar, e muito, médicos, engenheiros e outras profissões que dependem dela.

Tomemos como exemplo uma camara de video não profissional. Quando começamos a usá-la, muito provavelmente passaremos uma boa parte do tempo a fazer panorâmicas e a usar *zoom*, exercitando simultaneamente todos os graus de liberdades que descobrimos. O resultado é um video doméstico amalucado e aos sacões, cuja apresentação em regra geral envergonha (a própria família se retrai e fica farta das panorâmicas e *zooms* sem fim). Mais tarde, com experiência, acalmamo-nos e usamos estes novos graus de liberdade de modo mais hábil e com mais parcimónia. (Negroponte, 1996, p. 37)

Negroponte refere-se aos graus de liberdade⁵² fornecidos por uma câmara de vídeo, mesmo não profissional. Estes graus traduzem-se nas diversas funcionalidades que a tecnologia disponibiliza, como panorâmicas, zoom e configurações personalizadas⁵³. Este comportamento é um reflexo do fascínio inicial⁵⁴ que acompanha a exploração de novas tecnologias. O utilizador, motivado pela descoberta, tende a explorar todas as

⁵¹ Além disso, com o avanço da inteligência artificial, softwares de análise de imagem auxiliam na interpretação desses exames, melhorando a precisão e reduzindo erros humanos. (Simonassi, Teixeira, Barros, Andrade, Santos, 2023)

⁵² Negroponte argumenta que, no ambiente digital, os usuários têm mais autonomia para moldar suas experiências, diferentemente das limitações impostas pelo mundo físico. Essa ideia se relaciona com a crescente personalização da tecnologia e a capacidade de adaptação dos sistemas digitais às necessidades individuais.

⁵³ Na era digital, a personalização se torna essencial, pois os dispositivos e interfaces podem aprender com os hábitos dos usuários e oferecer experiências mais intuitivas.

⁵⁴ Esse fascínio inicial reflete o entusiasmo com a transição de um mundo baseado em átomos para um mundo de bits, onde a informação se torna mais acessível, rápida e personalizada.

funcionalidades sem considerar os limites ou a coerência da aplicação. Com o tempo e a prática, o utilizador adquire experiência e desenvolve uma abordagem mais equilibrada. Este ciclo – que inclui o fascínio inicial, a experimentação e a maturidade – aplica-se a diferentes esferas tecnológicas, desde a utilização de software até à utilização de redes sociais ou dispositivos inteligentes.

Eu, por exemplo, quando tinha aplicativos de edição ou maquinário novo para trabalhar, achava tudo muito estranho, até mesmo para os olhos de quem não conhecia a funcionalidade daquilo. Mas, ao longo do uso e da experiência, fui conseguindo dar sentido àquela confusão de imagens e sons, até chegar ao produto audiovisual desejado e compreensível para um leigo, no caso, sendo meus familiares.

O autor reforça, assim, uma tendência universal: a adaptação contínua às inovações tecnológicas é intrinsecamente humana. Contudo, o equilíbrio entre liberdade tecnológica⁵⁵ e bom senso torna-se necessário, sendo a intencionalidade um pilar essencial para uma utilização eficaz⁵⁶. A reflexão de Nicholas Negroponte sublinha um aspeto resiliente na relação entre o ser humano e a tecnologia: a capacidade de adaptação e evolução.

As ferramentas tecnológicas modernas oferecem liberdade criativa e autonomia, mas estão acompanhadas de desafios, principalmente no período inicial de exploração⁵⁷. Esta diversão inicial transforma-se, com o tempo e a prática, numa utilização mais criteriosa e eficiente, orientada por objetivos claros e alinhada com propósitos produtivos.

A mensagem de Negroponte evidencia que a curva de aprendizagem tecnológica⁵⁸ transcende a esfera técnica, refletindo a capacidade humana de encontrar equilíbrio e integrar

⁵⁵ Nicholas Negroponte discute como a tecnologia pode ser uma força libertadora, permitindo maior acesso à informação e personalização da experiência digital. No entanto, ele também alerta para os desafios do equilíbrio entre essa liberdade tecnológica e os riscos de controle e dependência excessiva. (1995)

⁵⁶ Negroponte argumenta que a digitalização pode empoderar os indivíduos, tornando a comunicação mais eficiente e acessível. Contudo, ele reconhece que a tecnologia pode ser usada para vigilância, manipulação e restrição da autonomia pessoal. O verdadeiro desafio, segundo ele, é garantir que a inovação tecnológica continue a servir os interesses humanos sem comprometer a privacidade e a liberdade de escolha. (1995)

⁵⁷ O período inicial de exploração da revolução digital como um momento de entusiasmo e descoberta. No entanto, ele também alerta para os desafios que surgiram à medida que a tecnologia se tornou mais integrada à vida cotidiana.

⁵⁸ Refere-se ao processo de adaptação dos indivíduos às novas ferramentas digitais, que pode variar conforme a familiaridade e a experiência de cada pessoa. À medida que a tecnologia se torna mais intuitiva e acessível,

inovação na sua vida quotidiana. Este ciclo universal – caracterizado por criatividade, tentativa e erro e maturidade – sublinha a importância de harmonizar liberdade tecnológica com moderação e propósito, construindo, assim, uma relação mais consciente e produtiva com a tecnologia. Esta relação gera um sentido geral de como a tecnologia ajuda, desde que seja usada de uma maneira que contribua para a criação, e não que a tecnologia seja a criadora. A orientação da humanidade deve ser construir em cima do que já foi aperfeiçoado.

3. Produtoras que trabalham com canais de televisão

3.1. Terceirização no contexto da televisão

Com a crescente procura de conteúdo de altíssima qualidade e a necessidade de manter a competição no mercado, esse setor da terceirização está cada vez mais comum na indústria televisiva, beneficiando o consumidor de mídias no geral. As áreas comuns de *outsourcing* na indústria de TV são os programas e séries. Muitas redes televisivas optam por terceirizar as produções de programas e séries a estúdios especializados, que têm a qualidade, a infraestrutura e a expertise na criação do conteúdo.

Atualmente, a produtora Papagaio Loiro Audiovisual e Publicidade, Lda. mantém uma parceria sólida com o Canal 11, canal desportivo de Portugal. Dentro das instalações da própria produtora, existe um espaço dedicado exclusivamente ao canal, onde repórteres e demais profissionais trabalham em conjunto com os colaboradores da Papagaio Loiro. Essa integração facilita a organização e o planeamento das coberturas de eventos desportivos, bem como de outras produções que venham a ser realizadas.

No setor televisivo, há várias áreas que se destacam no uso da terceirização. As mais comuns incluem a produção de programas e séries. Este modelo não apenas simplifica a logística, como também otimiza a qualidade e a relevância das produções - como na Papagaio Loiro, que, ao realizar produções, mesmo sendo para a própria empresa, dispõe de um estúdio com

a curva de aprendizagem tende a se tornar menos íngreme, permitindo que mais pessoas se integrem ao mundo digital sem grandes dificuldades.

equipamentos de iluminação, *chroma key*, entre outros recursos. Além disso, também pode produzir alguns programas para o próprio Canal 11, caso seja necessário.

Os profissionais da produtora, no seu compromisso com a emissora, realizam todas as transmissões ao vivo dos jogos da seleção nacional de futebol e futsal e das equipas principais. Em todo o território português, essa estratégia revela-se vantajosa para o canal, que evita a necessidade de contratar profissionais adicionais para a cobertura dos eventos, bem como os elevados custos com equipamentos próprios. As empresas de outsourcing já dispõem desses serviços prontos para execução imediata, o que torna a produção mais económica, sem comprometer a qualidade.

nquadramento das indústrias culturais e criativas

Nos dias de hoje, as produções cinematográficas e a indústria estão enfrentando um saturamento de pedidos que foram impactados pela greve de roteristas nos Estados Unidos em 2023 (G1, 2023, s/p).

Os grandes serviços de *streaming*, como *Netflix* e *Amazon Prime*, utilizam o *outsourcing* por ser mais barato e rápido. A crescente demanda e procura por serviços nesse nicho social, juntamente com os avanços tecnológicos, permitem que essas *outsourcings* trabalhem com o que há de melhor no mercado, oferecendo uma gama de serviços de alta qualidade a preços mais competitivos.

A concorrência e a procura tornam mais fácil e mais barato o acesso a esses grandes serviços em quase todos os meios sociais. Assim, a corrida pelo melhor serviço não para, até que novas formas sejam encontradas para levar melhores soluções à humanidade.

3.3. Terceirização em Portugal

A tercerização em Portugal tem suas particularidades, principalmente nas áreas de tecnologia, como na Tecnologia da Informação (TI), em Recursos Humanos (RH), em serviços contábeis e no suporte técnico, que possuem sua competitividade, assim como em qualquer outro país.

Quando a máquina transfere o consumidor para um atendente humano, a compatibilidade e o entendimento tornam-se mais claros e objetivos, permitindo que o trabalho seja realizado com mais tranquilidade. Por outro lado, o consumidor às vezes se estressa com o atendimento demorado ou com a ineficiência da máquina. Isso não é diferente no Brasil, mas, de uma forma ou de outra, a humanidade sempre se adapta às situações. E, como eu costumo dizer, assim segue a humanidade.

Canal 11

3.2. O que é o canal 11?

O canal 11 é uma inovadora plataforma de conteúdos, com cinquenta profissionais a ela dedicados. O canal televisivo promove o futebol português através de mais de seiscentas transmissões de jogos em directo que não das duas principais divisões nacionais e da selecção principal, com conteúdo e entrevistas exclusivas a jogadores portugueses famosos, como Cristiano Ronaldo, Bernardo Silva, João Félix e muitos outros. Para além da dimensão desportiva, possui um forte cariz de responsabilidade social e promove inclusão, diversidade e acessibilidade. Segundo Fernando Gomes, presidente da FPF, o foco está em promover, proteger e desenvolver o futebol.⁵⁹

O Canal 11 transmite jogos das seleções nacionais, competições como a Liga, o Campeonato de Portugal, e também dá destaque ao futebol feminino, futsal e futebol de praia. Além disso, o canal é conhecido por seus conteúdos originais, como histórias sobre portugueses no mundo do futebol e debates entre comentadores. Atualmente, o diretor do canal é Pedro Sousa.

⁵⁹ A entrevista com Fernando Gomes no site *FINK*, a ideia de desenvolver o futebol está relacionada à evolução da modalidade em Portugal, abrangendo aspectos como formação de jogadores, estruturação dos clubes, investimento em infraestruturas e promoção da inclusão social. Gomes destaca a importância de uma gestão sólida e de uma cultura de excelência para garantir que o futebol continue a ser um reflexo do talento e da dedicação dos portugueses.

4.1. Equipamentos de filmagens, recetores de imagens e cabos

Da mesma forma que acontece com os aparelhos de comunicação como a televisão ou os equipamentos que geram imagens (computadores e outros), dependem de cabos que conduzem informações elétricas e eletrônicas para os aparelhos reprodutores dos sinais que recebemos em nossas casas. Atualmente, esses sinais são enviados por rádio, ou seja, Wi-Fi. Ainda assim, continuamos a utilizar cabos de conexão para os equipamentos, como o HDMI.

Da mesma maneira, as ligações entre as consolas de mídia e as câmeras são feitas com cabos HDMI e cabos de Internet. Com a evolução dos meios de comunicação, as primeiras câmeras utilizadas foram as Panavision, nos Estados Unidos, em 1935, e, em Portugal, a EMI 203, em 1960. Naquela época, os cabos eram enormes, e existia a profissão de 'cabo-man', que envolvia de cinco a seis homens dependendo do tamanho do cabo – às vezes, até mais – pois eram bastante pesados.

Atualmente, usam-se câmeras de alta resolução, como, por exemplo, as *Blackmagic*, entre outras, que gravam em qualidade de até 4K e já há modelos que captam imagens em 8K que geram imagens com fidelidade à realidade, proporcionando uma maior aproximação, como a percepção do arrepio de um pelo na nuca de alguém ou, neste caso, a gota de suor de um jogador de futebol. Da mesma forma, em esportes aquáticos, é possível captar os respingos d'água quando um nadador dá suas braçadas em uma competição de natação. Além disso, a alta qualidade permite que a câmera lenta reproduza os detalhes com ainda mais fidelidade.

4. A Produtora

4.1. Sobre a Papagaio Loiro

A Papagaio Loiro - Audiovisuais e Publicidade, Lda é uma empresa que está inserida no mercado de entretenimento, como desportos e eventos culturais, situada na cidade do Porto, na freguesia da Maia, na Rua Dom António Castro Meireles, 946. Desde 18 de novembro de

2008, seu fundador, Paulo Silva, teve a ideia de montar a empresa, gerando não só serviços como filmagens, edições, som, fotografia, entre outros, mas também serviços de aluguer e vendas de equipamentos.

Além disso, a empresa mantém uma parceria com o Canal 11, de televisão fechada, que tem como carro-chefe a Federação Portuguesa de Futebol. A terceirizada Papagaio Loiro realiza todo o serviço de filmagens, som e fotografia, contando com seus colaboradores, entre eles os CTOs Ricardo Leite (vídeo) e Rui Barradas (áudio). No departamento de fotografia, destaca-se Amânda Queiróz, além de uma equipa altamente qualificada.

A empresa também tem uma filial na capital, Lisboa, coordenada por Edgar Vaz e sua equipa.

O interessante que pude reparar foi a postura de companheirismo entre todos os departamentos e entre os repórteres, ou até mesmo os operadores de câmeras, funcionários do Canal 11 com os colaboradores da Papagaio.

4.2. O propósito do estágio

Como demorei na escolha entre as três propostas da escola – Tese, Projeto Fílmico ou Estágio – e também na procura de um orientador, foi um pouco difícil encontrar uma produtora para realizar o estágio. Primeiro, por não ser daqui do Porto, eu não conhecia nada. Assim que decidi o que fazer e escolhi meu orientador, Tiago Vieira da Silva, ele me sugeriu várias produtoras, e fui entrando em contato com elas uma a uma, recebendo respostas negativas.

Elaborei meu currículo com a ajuda do Tiago e enviei-o por e-mail para a produtora. Alguns dias depois, recebi uma resposta via *WhatsApp* para marcar uma primeira entrevista. Após a entrevista, informaram-me que eu poderia começar na segunda-feira, dia onze de novembro de dois mil e vinte e quatro. e como Diana havia mencionado que estavam precisando de operadores de câmara, esse foi um dos motivos pelos quais aceitei o estágio.

Percebi que, como o próprio Sr. Paulo disse, cada um na produtora fazia seu próprio horário, o que me chamou a atenção, pois sempre gostei de ter autonomia no trabalho. Disseram-me também para ser criativo e trazer ideias novas. No entanto, acabei não sendo tão criativo, pois dependia de pedidos para editar conteúdos, já que desconhecia o desenvolvimento do trabalho e não podia fazê-lo sem orientações.

A entrevista

Quem realizou a entrevista preliminar foi o Sr. Ricardo Leite, coordenador geral da área de vídeo da produtora e realizador. Ele mostrou-me a produtora e perguntou sobre minha experiência na área e os motivos que me levaram a escolher trabalhar com audiovisual. Respondi que sempre gostei de produções e que desejava atuar nesse campo desde criança, pois era fascinado por esse tipo de criação, seja na televisão ou no cinema.

O Ricardo fez um *tour* comigo pela produtora, mostrando onde guardavam os equipamentos, o estúdio onde realizavam as fotografias e alguns programas. O estúdio possuía um *chroma key* verde, que achei bem interessante e bem equipado. Depois, fui conhecendo outras áreas da produtora, incluindo o escritório do Canal 11. Por ser um espaço pequeno, rapidamente tudo foi apresentado.

Logo em seguida, o Sr. Paulo Silva, gerente geral da produtora, chegou e explicou os objetivos da empresa, mencionando que gostaria que eu sugerisse algo novo para eles desenvolverem. Ele também comentou que cada um fazia seu próprio horário, o que me chamou bastante a atenção, pois eu já havia ouvido falar que esse modelo de trabalho era comum na Alemanha. Achei a proposta muito interessante e mencionei isso a eles, acreditando que poderia desempenhar bem minhas funções dentro dessa estrutura, entregando o que eles precisavam.

No entanto, não foi exatamente como eu havia imaginado. No primeiro dia, percebi que, apesar da autonomia para realizar certas atividades, senti receio de tomar iniciativas que

pudessem causar problemas. Por isso, preferi manter-me reservado e esperar que me delegassem tarefas ou me chamassem para eventuais eventos.

4.3. O início

Lembrei-me bem do meu primeiro dia de estágio, no dia 11 de novembro de 2024, pois foi no dia do aniversário do meu pai. Pediram-me para chegar por volta das dez horas da manhã e, assim, cheguei bem contente pelo que estava à minha espera e pelo compromisso que tinha para fazer. Logo fui apresentado a alguns colaboradores que iam cobrir um jogo de futsal na freguesia de Vila do Conde e, de imediato, ajudei a carregar a carrinha onde estava a régie. Fui conhecendo alguns cabos que nunca tinha visto e outros que já conhecia. Foi uma experiência gratificante e, em seguida, fomos para Vila do Conde. Durante o caminho, conversei mais com o Ricardo Leite sobre quais eram os eventos que a produtora cobria, e ele teve a oportunidade de me conhecer melhor. Nessa ocasião, pude logo perceber o funcionamento da equipa em relação à montagem de equipamentos, como câmaras e conexões de cabos das câmaras para a régie. Pude ajudar em algumas tarefas, como carregar os cabos para fora da carrinha e auxiliar noutras coisas que me foram requisitadas. Assisti ainda a uma transmissão ao vivo de uma partida de futsal.

Observei como era a funcionalidade da equipa, que incluía um realizador que fazia as coordenações de quais câmaras iam ao ar, o que devia ser feito com as sugestões dos câmaras, etc. Ou seja, era o realizador que nos fazia ver o que acontecia num evento televisivo. Havia um grafista que fazia a montagem gráfica com os nomes dos jogadores e das equipas, a equipa de arbitragem, o número de faltas, pontos marcados, tempo jogado, etc., e também o vídeo replay, a pessoa que fazia os replays das jogadas, faltas e golos de cada equipa de futsal. Observei os equipamentos e como faziam para cabear a área de trabalho, as funções de cada cabo e equipamento da carrinha para as câmaras, que geravam as imagens, e o funcionamento de uma régie. De onde eram feitas as informações que deviam ser geridas para o que chegava às nossas moradas, pois pude ver e sentir a real função de uma equipa a trabalhar num evento. Lembrei-me muito das aulas do professor Vasco Josué.

Foi de extrema importância perceber no calor da situação e ver o que verdadeiramente acontecia.

4.4. Cotidiano da Papagaio Loiro

Os dias seguintes não foram muito produtivos, pois não houve jogos ou eventos para serem realizados. Fiquei um pouco desolado, pois não havia o que fazer. No dia 14 de novembro de 2024, fui pela primeira vez ao Estádio do Dragão para preparar os equipamentos para o grande evento que seria o jogo entre a seleção principal de Portugal e a seleção polaca. Fizemos testes de câmaras e cabos para o funcionamento dos equipamentos para o grande evento do dia seguinte. Como não estava credenciado para este jogo, não pude participar do evento. No dia seguinte à preparação, fiquei na produtora para praticar com a câmara, montar e desmontar, e trabalhar com os equipamentos, para que, na segunda-feira da semana seguinte, pudéssemos cobrir um evento do *Novo Banco Exportação e Internacionalização* na Casa da Música. Fizemos a separação dos equipamentos que iríamos utilizar neste evento. Já na segunda-feira, dia 18 de novembro de 2024, preparamos a carrinha com os equipamentos e cabos para irmos para a Casa da Música, onde se realizaria o evento. Ao chegarmos, havia mais dois freelancers que também iriam trabalhar com as câmaras e o grafismo. Mais tarde, chegou outra freelancer para operar uma das câmaras. Fui eu mesmo quem montou a minha câmara, como havia treinado na sexta-feira e recordado algumas coisas que já tinha feito há muito tempo. Não tive nenhum problema e montei a câmara muito rapidamente. Senti-me como se já fizesse isso há muito tempo, claro que sim, mas como havia muito tempo sem fazer este tipo de trabalho, percebi que não tinha perdido o jeito de montar um equipamento, no caso, a câmara. Foi um pouco tenso para mim, pois havia algum tempo que não trabalhava com este tipo de evento. Cometi alguns erros, como no *zoom in* e *zoom out*, que fiz muito rapidamente várias vezes, mas, no geral, acredito ter feito um bom trabalho. Ricardo, o coordenador e realizador na área de vídeo da produtora, perguntou-me durante os dias e durante o percurso da produtora até à Casa da Música se eu estava seguro, pois, se não estivesse, haveria outra pessoa que poderia fazê-lo. Eu disse que

sim, que daria conta. Foi bom pela experiência, mas tive de aprimorar mais e conhecer melhor os termos técnicos usados aqui em Portugal. Creio que estava a trilhar um bom caminho.

Dentro das funções que me foram pedidas, nos trabalhos de edição e outras tarefas, eu fi-las com muito empenho e prazer. Eu ajudava sempre que as carrinhas chegavam, fosse para carregar ou descarregar.

4.5. Aprendizagem

Aprendi a trabalhar com o novo software *DaVinci Resolve*, e também com diversos equipamentos e cabos. No dia 21 de novembro de 2024, editei um vídeo promocional de um curso realizado pela Federação Portuguesa de Futebol para os funcionários dos clubes de futebol portugueses, utilizando o *DaVinci Resolve*. Foi a primeira vez que trabalhei com o mesmo, e a minha apreciação foi muito positiva, pois estava acostumado a trabalhar somente com o editor *Adobe Premiere*. Demorei alguns instantes para me acostumar com o programa, mas depois foi tranquilo. Trabalhar com edição é um dos trabalhos que mais gosto de fazer, e com o *DaVinci Resolve* é muito interessante, pois ele é muito limpo, isto é, a sua interface tem menos comandos repetitivos, ao contrário de alguns no *Adobe Premiere*. Os comandos são muito autoexplicativos. A construção das montagens é muito mais rápida do que no *Premiere*. No próprio programa estão incluídas todas as ferramentas que um editor precisa.

O tempo de renderização, ou seja, a finalização do trabalho editado, foi bom. Fiz um vídeo de mais ou menos três minutos, e a renderização foi muito rápida comparada com o *Premiere*. Vale ressaltar que o computador em que trabalhei foi um iMac, com o qual não estava tão familiarizado, mas como também trabalho na área de informática, não foi tão difícil. O computador estava com uma certa lentidão, mas, voltando ao *DaVinci Resolve*, vi a rapidez da renderização, apesar de o computador estar lento. Imaginei que, com o funcionamento normal do computador, a velocidade deveria ser muito maior.

Para vídeos mais longos, deveria ser muito rápida em comparação ao *Adobe Premiere*, que tem muitos comandos que pesam na renderização e correções no vídeo editado no *DaVinci Resolve*. Aprendi alguns outros comandos que não conhecia neste programa específico e, claro, com a Diana a ajudar-me com algumas informações sobre como melhorar a coloração de imagens, pois escapavam-me alguns pormenores.

No final, acredito ter feito um bom trabalho. Aguardei o Ricardo, que ainda não tinha conseguido ver, para ter as suas impressões sobre o trabalho e a confirmação de que estava tudo certo ou se precisava modificar alguma coisa. O seu *feedback* foi muito relevante, tendo-me permitido evoluir a partir das críticas, senti-me cada vez mais capacitado de mostrar minhas capacidades e aprendi coisas novas, deixando-me tranquilo nos dias em que realmente não havia o que fazer ou quando o Ricardo, coordenador de vídeo ao qual estava submetido para receber as ordens, se encontrava ausente. Fiquei a ajudar as pessoas que necessitavam da minha ajuda e aproveitei para estudar e familiarizar-me ainda mais com os equipamentos.

4.6. Trabalhar com outros colaboradores da produtora

No dia 28 de novembro de 2024, fui pela segunda vez ao Estádio do Dragão para preparar os equipamentos para o grande evento: o jogo entre a Seleção Nacional Feminina e a seleção checa, o derradeiro *play-off* de acesso ao Campeonato da Europa. Ricardo Carreira, colaborador da produtora com funções de realizador e vídeo replay, e eu realizamos testes de câmaras no local onde ficavam os DJs. Após isso, passámos os cabos pela arquibancada do estádio, desde o espaço dos DJs até ao ponto de conexão de vídeo para a cabine onde estava a equipa da produtora: o realizador, vídeo replay, grafismo, áudio e responsáveis pelo funcionamento dos equipamentos para o grande evento do dia seguinte. Pela primeira vez, fui acompanhado apenas por um colaborador da produtora que não fosse o coordenador de vídeo. Foi muito importante interagir com outras pessoas da produtora no ambiente de trabalho.

Ficámos à espera do treino da seleção checa terminar. O Ricardo ligou para avisar que o treino das jogadoras estava a prolongar-se. Íamos passar fita-cola nos cabos e proteger as câmaras com sacos plásticos, mas Pedro, outro colaborador que era da área de som, iria ao estádio mais tarde e ficaria responsável por essa tarefa. Então, fomos embora.

Uma observação interessante que pude fazer foi que todos participavam em todas as funções. Não havia especializações rígidas. Claro que, quando os eventos começavam, cada profissional assumia sua função específica, mas, na fase inicial, ou seja, na preparação dos equipamentos, todos colaboravam. Se apenas uma ou duas pessoas estavam no local, eram elas que preparavam os materiais. Ou seja, a equipa trabalhava em conjunto, e essa cooperação foi algo que me chamou a atenção. Isso fez com que eu me sentisse confortável, e um dos aspectos mais marcantes foi o companheirismo entre os membros da produtora. Havia uma verdadeira satisfação em ajudar e trabalhar juntos.

Tive ainda a oportunidade de colaborar com Diogo, colaborador da Papagaio Loiro na área de som. Fomos ao estádio de handebol de Póvoa de Varzim para preparar o sistema de som para o jogo de quarta-feira, dia 18 de dezembro, entre a seleção portuguesa e a seleção dos Países Baixos de futsal. Fizemos o cabeamento do estádio e posicionámos as colunas de som nos quatro pontos estratégicos para garantir um bom som ambiente. Também realizámos as ligações elétricas nas áreas onde a organização do evento estava sediada. Precisávamos instalar um ecrã no balneário dos atletas, mas, por não haver tomada disponível para a ligação, a instalação ficou para depois. Passei fita-cola nos cabos elétricos para garantir a segurança e evitar que alguém tropeçasse neles. Mais tarde, Ricardo, coordenador de vídeo da produtora, chegou para testar o equipamento de grafismo e realização, incluindo câmara, computador e cabos.

4.7. Aniversário da Papagaio Loiro

Diana sugeriu uma festa, já que há muito tempo não se comemorava o aniversário da produtora. Como no dia exato da fundação havia compromissos inadiáveis, a celebração foi

realizada no dia 20 de novembro e organizada por Diana Garcez. Eu, junto com duas estagiárias da Escola Artística Soares dos Reis, ficámos responsáveis pelas fotografias e filmagens da festa, ficando eu mais a cargo das fotografias.

Foi um momento muito interessante, pois pude conhecer melhor o pessoal que trabalhava na produtora, além de outros que apenas vinham aos fins de semana, como, por exemplo, a Sra. Amanda, coordenadora da área de fotografia da produtora. O dia foi realmente festivo. Não houve muito a ser feito, já que não havia nenhum evento para ser trabalhado, mas foi bastante proveitoso, pois pude observar como as áreas de áudio e vídeo se comunicavam e se organizavam para eventos e trabalhos futuros.

Desde o início, gostei da produtora. Desde que comecei, percebi ali um estilo de trabalho 'make yourself', como foi dito no dia em que fui entrevistado pelo Sr. Ricardo Leite, coordenador da área de vídeo, e depois se juntou à conversa o Sr. Paulo Silva, gerente da Papagaio Loiro. A autonomia de trabalho ficava por minha conta, e eu gostava de atuar nesse tipo de ambiente. No entanto, claro, havia hierarquias que precisavam ser respeitadas. Dessa forma, o trabalho fluía bem, e até aquele momento, eu vinha aprendendo muitas coisas e recordando outras que já não praticava há algum tempo.

Já começava a sentir-me parte da produtora e a perceber que conseguia entender os equipamentos e a linguagem técnica utilizada no ambiente de trabalho. Acreditava que, com o tempo, alcançaria autonomia suficiente.

4.8. Festividades de fim de ano

Como já estávamos nos meses finais de 2024, Diana, eu e outra estagiária da Escola Artística Soares dos Reis, de nome Beatriz, decorámos a produtora nos dias 25 e 26 de novembro. Diana, Beatriz e eu começámos a colocar enfeites de Natal, como luzes e um Pai Natal a subir uma escada. Os enfeites foram trazidos por Diana da casa dela, e alguns, como as luzes, eram bem antigos. Tivemos problemas com algumas luzes que não acendiam, mas, por sorte,

a produtora tinha luzes e outros enfeites, o que nos ajudou imenso a criar um ambiente natalício.

Já nos dias 28 de novembro, como estava tranquilo e sem muito o que fazer, Diana e eu fizemos a separação de DVDs, CDs e cassetes para montar uma árvore de Natal. Organizámos os materiais por tamanho e espessura para a montagem da árvore, e o restante colocámos em caixas para simular prendas ao lado dela. Fizemos os embrulhos junto com a estagiária Beatriz.

Nos dias 3 de dezembro, Diana, Beatriz e eu colocámos alcatifa vermelha na parede para criar o cenário de Natal para fotografias e vídeos. A ideia era produzir um story para as redes sociais da produtora e fotos postais para oferecer aos clientes da Papagaio Loiro. O escritório ficou com um ambiente festivo, e com os enfeites que Diana havia colocado no dia anterior, ficou ainda mais aconchegante e com um verdadeiro espírito natalício.

No dia 21 de dezembro, tivemos uma tarde e noite festiva. Reunimo-nos todos da produtora do Porto, além de alguns funcionários de Lisboa, o que me permitiu conhecer melhor as pessoas da filial de Lisboa. Fomos ao Estádio do Dragão, na loja Exit Games, e jogámos em duas equipas de seis pessoas, cada equipa numa sala. O jogo *Cyber Cube* era realmente muito interessante: a equipa técnica estava dentro de um cubo cibernético onde residia uma das inteligências artificiais mais avançadas do mundo, e o jogo exigia trabalho em equipa. Ali pude perceber como a equipa da Papagaio Loiro, tanto do Porto (onde eu trabalhava até então) quanto de Lisboa, era unida e trabalhava com dedicação à empresa.

O objetivo do jogo era derrotar uma Inteligência Artificial que tentava matar a equipa ao privá-la de oxigénio dentro do cubo ou sala. No final, a equipa dois venceu por ter escapado primeiro, apenas alguns segundos antes da nossa equipa, que era a um. Foi uma experiência interessante e, depois, fomos jantar num restaurante, onde ouvimos várias histórias, inclusive do pessoal de Lisboa. Gostei muito, e ainda mais por perceber o quão unida era a equipa, tanto no Porto quanto em Lisboa, o que me fazia sentir cada vez mais vontade de fazer parte dela.

Ali percebi como as equipas de Lisboa e Porto trabalhavam de forma conjunta e eficiente. A Papagaio Loiro era uma produtora sólida, tanto no seu percurso como no seu compromisso com seus profissionais, e a ajuda mútua era essencial. Isto representava o verdadeiro espírito de colaboração.

Paulo concedeu aos estagiários uma semana de folga, de 24 de dezembro de 2024 até 1º de janeiro de 2025.

4.9. Conhecimentos e reconhecimentos

Quis começar aplicando os conhecimentos adquiridos ao longo da minha vida, que pude utilizar para facilitar o estágio e reconhecer algumas habilidades que recordei durante o processo.

Após o almoço com o Sr. Paulo e Diana, o Sr. Paulo pediu a Diana que voltasse para a produtora, pois estávamos num restaurante próximo e uma encomenda da Roménia estava prestes a chegar. Ao chegarmos, o Sr. Paulo e eu percebemos que a pessoa responsável pela entrega das encomendas não falava muito bem português e apenas um pouco de inglês, o que foi uma boa oportunidade para eu treinar o meu inglês. Ajudei a descarregar a carrinha e a organizar as caixas no local adequado, para que depois o coordenador de vídeo pudesse verificá-las, já que acreditávamos que se destinavam a essa área. Como o coordenador estava a cobrir outro evento em Guimarães, imaginei que, na segunda-feira, haveria trabalho para separar e armazenar os materiais corretamente. Também ajudei a carregar a carrinha com equipamentos de som para o Estádio do Dragão, onde ocorreria o jogo da seleção portuguesa feminina.

Já na segunda-feira, ajudei Ricardo a testar os equipamentos que chegaram da Roménia, que incluíam um sistema para comandar as câmaras diretamente da mesa do realizador, permitindo ajustes como coloração, *zoom in*, *zoom out*, entre outros efeitos.

Além disso, durante a edição de vídeo no *DaVinci Resolve*, precisei corrigir alguns pequenos detalhes, como ressincronizar o áudio com a imagem e ajustar o volume dos áudios. Como estavam em mono, converti-os para estéreo, entre outras melhorias. Perguntei a Ricardo se poderia baixar gratuitamente o *DaVinci Resolve* e instalá-lo no meu computador. Ele confirmou que sim e explicou como proceder. Ao chegar em casa, segui as instruções dele e consegui instalar o programa, podendo assim treinar e aprimorar minhas habilidades em casa.

4.10. Justificativa de ausência do estágio

Nessa semana específica, tive de ausentar-me por um dia devido a um problema no meu aplicativo bancário, o que me obrigou a ir à agência.

Naquele dia, que foi muito importante para mim, tratava-se também de um outro assunto com a AIMA – Agência para a Integração, Migrações e Asilo. A minha tão esperada entrevista ocorreu na segunda-feira, 9 de dezembro de 2024, às vinte horas e trinta minutos, e, assim que saí da empresa, fui diretamente para a AIMA.

Obviamente, avisei ao Paulo Silva sobre a ausência e o motivo. Algo que aprendi com a vida e com a família foi a importância de ser claro e honesto em tudo o que precisa ser feito, independentemente de se tratar de algo de pouca ou grande relevância.

4.11. As ajudas

Por sentir-me parte da equipa da Papagaio Loiro – pois era assim que trabalhavam – acreditei que pertencia ao grupo e ajudei a realizar testes em um equipamento de vídeo, câmara e aparelho utilizado pelo realizador em eventos ao vivo.

Fiquei responsável pelas filmagens e edições do vídeo *story* de Natal para a página de *Instagram* da Papagaio Loiro. Durante os dias 20 e 21 de dezembro, continuei esse trabalho.

O bom foi que aprendi muitas coisas com Beatriz, que já dominava o software *DaVinci Resolve*. Gostei muito, pois adquiri novos conhecimentos sobre comandos e formas de edição no programa. Precisei refazer algumas filmagens e fazer novas para acrescentar ao vídeo.

Diogo, colaborador da Papagaio, e eu fomos ao estádio de handebol de Póvoa de Varzim para preparar o sistema de som para o jogo de quarta-feira, dia 18 de dezembro, entre a seleção portuguesa e a seleção dos Países Baixos de futsal. Fizemos o cabeamento do estádio e posicionámos as colunas de som nos quatro pontos estratégicos para garantir um bom som ambiente. Também realizámos as ligações elétricas nas áreas onde a organização do evento estaria instalada. Precisávamos colocar um ecrã no balneário dos atletas, mas, por não haver tomada disponível para a ligação, essa instalação ficou para depois. Passei fita-cola nos cabos elétricos para garantir a segurança e evitar que alguém tropeçasse neles. Mais tarde, Ricardo, coordenador de vídeo da produtora, chegou para testar os equipamentos de grafismo e realização, incluindo câmara, computador e cabos. Após alguns minutos auxiliando Ricardo, já estava na hora de ir embora, e um *freelancer* que estava no local ofereceu-me boleia até ao metro de Póvoa.

Achei interessantes os novos recursos e gostei ainda mais do programa. Ainda não o tinha utilizado em casa, mas agora, com essas dicas, sentia-me mais seguro para trabalhar com ele por conta própria.

Na parte da manhã, ajudei a montar os equipamentos para testar para o jogo do dia seguinte. Após o almoço, ajudei a descarregar a carrinha para que fosse para vistoria. Separei os itens em caixas: parafusos, porcas e outros pequenos acessórios em uma caixa menor, enquanto os cabos foram organizados em uma caixa maior. Depois, ajudei a recarregar os equipamentos na carrinha.

Até aquele momento, estava tudo tranquilo. Fomos almoçar, e não vi a equipa técnica que tinha ido ao jogo. Durante esse período, segurei a escada para que o técnico pudesse passar os cabos de iluminação no estúdio da produtora.

Naquele dia, observei o processo de teste de um equipamento de filmagens utilizado em jogos para *replays* de jogadas, entre outras funções. A câmara e o equipamento de retorno desempenhavam funções auxiliares, como ajustes na mesa de controle das câmaras e preparação para os grafismos. Também fiz correções em uma edição de vídeo de outra estagiária, que já não estava mais na produtora.

Além disso, ajudei Amanda, coordenadora de fotografia da produtora, a montar as luzes e posicionar o papel cenário. Fui o *stand-in* para que ela testasse as luzes com a câmara fotográfica.

4.12. Os dias ociosos

Foram dias em que realmente fiquei sem ter muito o que fazer, mas aproveitei para trabalhar no relatório, explorar outros assuntos e estudar.

Como estava tranquilo e não havia tarefas pendentes, dediquei o dia a treinar mais no programa *DaVinci Resolve*. Trouxe para a produtora o meu disco rígido externo e usei as minhas fotografias para editar, corrigir a coloração e fazer montagens. Fomos almoçar juntos: Pedro, técnico de som; Amanda, coordenadora de fotografia; e eu. Tive a oportunidade de conhecê-los melhor e, depois do almoço, continuei a trabalhar no meu projeto no *DaVinci Resolve*. A cada dia, apreciava mais o programa de edição, descobrindo novos comandos e funcionalidades que aprimoravam a qualidade e a visibilidade do trabalho, independentemente da plataforma onde fosse publicado.

Na Papagaio Loiro, estive presente um funcionário do Canal 11, que nos apresentou um equipamento chamado Gimbal. Eu já o tinha visto antes, mas não sabia o seu nome. Aprendi diversas funções que auxiliam na estabilidade dos movimentos da câmara e, até então, chamava-o de 'braço mecânico' sem saber a denominação correta. O Gimbal realmente facilita a realização de filmagens excelentes, garantindo uma estabilidade impressionante. Gostei muito de trabalhar com o equipamento.

Treinei com o Gimbal ao filmar a decoração de Natal da produtora, captando imagens bem interessantes para montar o vídeo de boas festas para o Instagram da Papagaio Loiro. Após as filmagens, fiz a edição do vídeo, utilizando filtros *vintage*, como efeitos de ecrã com falhas, e apliquei um ruído de vinil na música para criar uma ambientação nostálgica. A escolha desses elementos foi inspirada no próprio cenário, que incluía uma televisão pequena do acervo da produtora e uma câmara mais antiga, ainda usada em algumas filmagens, contribuindo para o efeito visual desejado.

Além disso, trabalhei um pouco no relatório e passei algum tempo explorando conteúdos no *YouTube*. Foram dias realmente tranquilos, pois a equipa que havia trabalhado nos jogos durante a semana do Natal e da passagem de ano estava de folga.

4.13. Os últimos dias de estágio

O Paulo Silva tinha-me pedido para verificar quais seriam os documentos que o Ricardo Leite deveria assinar, pois meu estágio já estava quase no fim. Ao fazer os cálculos, percebi que estavam errados e os refiz. Faltavam apenas três dias para o término, mas o ambiente era tão agradável que eu não queria acreditar que estava a acabar. Então, perguntei ao Paulo se poderia fazer um estágio profissional ou continuar a trabalhar com eles. Ele pediu-me para aguardar, pois conversaria com Ricardo Leite para avaliar o que poderia ser feito. Durante a espera, aproveitei os últimos dias na produtora ajudando sempre que precisavam da minha colaboração e realizando as atividades de rotina quando não havia tarefas específicas.

Infelizmente, um dos grandes problemas que enfrentei foi uma expectativa excessivamente positiva, pois Diana havia permanecido mais tempo após o término do estágio dela, e pensei que poderia acontecer o mesmo comigo. Mas Paulo explicou-me –e reconheci que ele estava certo – que o caso de Diana era diferente do meu. A área dela era produção, justamente o que mais precisavam na produtora. Diana era uma excelente produtora, algo que eu já havia observado nas aulas do primeiro semestre, tanto que coordenou a produção de todos os

trabalhos dos colegas. Eu, por outro lado, atuava na área técnica de montagem e outras funções, que já contavam com profissionais experientes na produtora. Infelizmente, acabaria por me tornar um peso morto, o que fazia sentido, pois passei muitos dias sem ter o que fazer, não havendo espaço para atuar em certos eventos. Num dos eventos em que tive a oportunidade de participar, não fui tão bem quanto esperava. Faz parte do aprendizado.

Apesar disso, deixei as portas abertas: se eles precisassem de mim, estaria à disposição. E Paulo disse o mesmo – que, caso eu precisasse de qualquer coisa, poderia contar com a Papagaio Loiro. Tive a sensação de que havia deixado uma boa impressão, assim como a equipa da produtora deixou uma forte marca em mim. Sinto saudades dos dias de estágio. Ao escrever este relatório, revivo cada momento e cada pessoa que conheci. Realmente, era um grupo unido, quase como uma família. Desejo o melhor para que a produtora continue a crescer.

4.14. Montagem de câmaras

Na sexta-feira da semana anterior ao evento na Casa da Música, Beatriz, estagiária da Escola Artística Soares dos Reis, e eu, recebemos uma pequena demonstração de Ricardo Leite sobre como montar o tripé e a câmara propriamente dita, bem como os acessórios, como os punhos para focar e fazer *zoom*. Para mim, foi uma tarefa mais tranquila, pois já tinha experiência. Diana filmou Beatriz e a mim enquanto fazíamos a montagem, para criar um vídeo curto explicando o processo, o que me ajudou bastante.

Na segunda-feira da semana seguinte, consegui montar a câmara na Casa da Música com rapidez, conforme era exigido naquele momento. Tive dois problemas: a câmara estava no automático para abrir e fechar o diafragma, então outro freelancer precisou colocá-la no modo manual; e fiz o *zoom* demasiado rápido, o que prejudicou a qualidade da imagem ao vivo. No entanto, mantive-me tranquilo e não demonstrei insegurança. Ricardo Leite, como realizador, perguntou-me se eu estava confiante para executar a tarefa, e eu disse que sim.

Havia três *freelancers* a desempenhar a mesma função, e, mesmo recebendo algumas correções – com razão –, precisei manter a calma.

Alguns dias depois, decidi conversar com Ricardo sobre o ocorrido, pois senti que ele tinha ficado chateado, uma vez que esse trabalho era da responsabilidade dele e o nome da Papagaio Loiro estava em jogo. Acredito que esse episódio pode ter influenciado negativamente quanto à minha permanência, mas não fiquei preocupado. Fiz o meu melhor, e isso era o mais importante. Erros acontecem com qualquer pessoa. Mantive a cabeça erguida e fiquei feliz por ter realizado tarefas e contribuído com coisas que jamais imaginaria fazer. Sentia-me tranquilo, pois sabia que havia trabalhado com dedicação e prazer em aprender.

Não tive nenhum problema com ninguém nem com nada. Sempre fui honesto no que fiz, e percebi que as pessoas me respeitavam da mesma forma que eu as respeitava. Por exemplo, nesse evento, tive a oportunidade de conhecer outros *freelancers* da produtora e, em especial, o Sr. Amadeu. Gostei muito dele. Tive outros encontros com ele na produtora e vi como existem pessoas de boa índole e alegres, que tornam qualquer ambiente mais leve e descontraído. Gostei de trabalhar com ele, foi uma experiência muito proveitosa.

Conclusão

No início do meu estágio, estava meio perdido, apenas apontando algumas coisas no meu caderno e, por sugestão da Diana, comecei a tirar fotos para colocar no relatório. Bom, fui tirando as fotos e realmente isso ajudou-me a revê-las e a lembrar-me de alguns pormenores que escrevi, os quais arquivei para depois colocá-los aqui neste documento. Durante os meus dois meses e dezessete dias de estágio na Papagaio Loiro, de 11 de novembro de 2024 até 28 de janeiro de 2025, que coincidentemente era também uma data festiva na minha família – o aniversário de uma prima minha por parte de mãe –, foram de grande aproveitamento. Pude aprender bastante e rever outras coisas que não me lembrava, além de conhecer sítios do Porto que jamais imaginaria conhecer da forma como conheci. Irei, quando puder, a algum jogo do F. C. Porto. No estágio no Dragão, tive a oportunidade de conhecer o Pavilhão do Dragão, onde há jogos de handebol, basquete e, quando fui, estava a decorrer a assembleia geral do clube. Fiquei satisfeito e conheci a Casa da Música por dentro e, claro, quando puder, irei assistir a algum concerto.

Fui um pouco descuidado nas coisas. Às vezes, poderia ter sido mais assertivo no sentido de ter perguntado mais sobre algumas outras coisas, mas fiquei mais quieto no meu canto. Pode ser que isso também tenha pesado na decisão de me efetivar ou não. Também estou à espera que a documentação do governo saia; até lá, não posso fazer nada, ou seja, apenas escrever este relatório, estar com o meu orientador na ESAP e não muito mais que isso. Mas tudo tranquilo. Vi que deixei uma porta aberta. Pode ser que, quando a documentação sair, eu possa ir novamente à Papagaio Loiro e ver se posso ajudá-los, até mesmo como *freelancer*. Não desisti da ideia. Sou resiliente perante estas coisas e determinado: quando quero algo, consigo. Sim, gostei da produtora por vários motivos, e o principal é obviamente porque trabalham numa área na qual já tinha trabalhado, que é em filmagens de desportos, e eu gosto deste tipo de área. Acho bastante fascinante, claro, como o cinema, mas temos que trabalhar no que aparece, e eu não tenho medo nem problema. Se é para fazer, lá estou eu a fazer.

Tive um mundo de oportunidades que foram surgindo à medida do possível e comecei a pedir para fazer mais, só que, infelizmente, em alguns casos e quase na sua maioria, não era

possível, por já terem montado, no início do ano, um cronograma que nem eles e nem eu sabíamos que eu iria fazer o estágio na Papagaio Loiro. Então, já havia coisas programadas e credenciadas, e por isso não pude participar de muita coisa, mas foi ótimo, pois pude ajudar e aprender coisas de campo, como preparar um evento antecipadamente e ver o trabalho fluir depois, sentir que fiz parte para aquilo dar certo e, claro, o prazer em aprender e ajudar a equipa.

Tenho plena consciência da importância do percurso que realizei, ainda que breve e de curta duração. Essa experiência foi extremamente valiosa para a minha aprendizagem e para relembrar como funciona uma equipa técnica durante a organização de um evento de futebol, bem como em outras produções semelhantes.

Apesar de ter trabalhado só no Brasil, pude, na época, ajudar outras equipas nesse tipo de trabalho e percebi que não perdi nada do que já tinha, apenas precisei de um empurrão e depois foi tranquilo. Na aprendizagem, foi mais fácil porque não precisei de perder tanto tempo em algo, então com o tempo que foi sobrando, fui pesquisando outras coisas como a história da televisão, que são coisas que me fascinam: a televisão e a história e revolução ou a evolução dos media digitais. Outra coisa que apareceu neste estudo foi a terceirização, pois lembro-me de que a Papagaio Loiro era uma produtora que também tem o Canal 11 como um meio de subsídio.

Sobre a própria produtora, gostei das pessoas, pois receberam-me bem. Vi, às vezes, que alguns dos meus comentários não eram bem-vindos; percebendo isso, aprendi a conter-me mais no meu espaço, porque às vezes esqueço-me e meto-me onde não sou chamado. Mas, tirando isso, fui respeitado e, obviamente, respeitei. Assim, o convívio, no geral, foi de boa qualidade e tive um prazer enorme em poder ajudar no que estava dentro das minhas capacidades. Como já havia dito, senti-me incorporado na equipa e isso, no tempo que estive no estágio, foi muito gratificante perceber. Fiz o que estava a meu alcance e, dentro do estudo, pude perceber que, mesmo com o aparecimento de tantos recursos tecnológicos, a televisão não perdeu o seu lugar, mas sim ganhou poder com a ajuda da tecnologia, sendo um produto que leva a criatividade e o entretenimento cultural de todas as formas.

A produtora Papagaio Loiro não se atém apenas ao Canal 11. Ela também amplifica a sua forma de trabalho através do aluguer de equipamentos, fazendo outros trabalhos em áreas como a própria publicidade. A produtora tem um programa próprio e dispõe dos equipamentos mais atualizados que vão surgindo no mercado, prestando atenção às novas tendências tecnológicas e criando outras formas de suprir o mercado com novas ideias. Foi um ponto que me fascinou, pois adoro novas tecnologias. Assim, na medida do possível, pude aprender algumas coisas e funcionamentos de alguns equipamentos que nunca tinha manuseado, mas que conhecia por já os ter visto em alguns sítios onde já tinha estado no meu país e outros em aulas e na visita coordenada pelo professor Vasco Josué à RTP.

Assim, pude perceber que a função técnica numa produtora não é apenas a função específica, mas sim um todo, juntamente com toda a gente envolvida no projeto ou no produto a ser entregue. Trata-se de fazer parte daquele todo e poder ajudar a criar e formular algo que acrescentará a essa produção. Percebi porque cada um tem que cumprir o seu horário e responsabilizar-se por ele, pois, tendo esta situação bem resolvida, as coisas fluem de maneira leve e tranquila. A organização do que é para ser feito e o que deve ser feito para a futura produção deve ter um esquema, em conjunto com o Canal 11 e cada um dos colaboradores da produtora e os funcionários do Canal têm nos seus telemóveis, assim podem coordenar as tarefas do ano.

Em resumo, este estudo revelou a importância do trabalho com tecnologias, sublinhando a necessidade de criações no campo da comunicação. Durante este trabalho, foi evidente que, se há um campo criativo neste ambiente, os governos deveriam ter mais recursos. No futuro, pesquisas adicionais poderão explorar mais pontos que começam a inovar, por agora, em outros países mais avançados.

Referências

Bibliografia

Albuquerque Amaral, I. (2008). *A @migração para o Ciberespaço: a Dimensão Social dos Mundos Virtuais* [PDF]. repositorio.ismt.pt.

Alves, J. A., & Moreira, J. M. (2004). *Cidadania Digital e Democratização Eletrónica*. Porto: Sociedade Portuguesa de Inovação; Principia, Publicações Universitárias e Científicas.

Baptista Ferreira, G. (2000, julho) *Modernidade e instrumentalização da linguagem Sobre a expressão do conhecimento e a procura do lugar da verdade* [PDF]. Arquivo.bocc.ubi.pt.

Bastos, H. (2023). *História do Ciberjornalismo em Portugal: Os primeiros vinte e cinco anos* [PDF]. H. Bastos.

Benjamim, W. (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água.

Bragança de Miranda, J. A. (1999). *Real Vs. Virtual*. Revista de Comunicação e Linguagem, 25-26. Lisboa: Edições Cosmos.

Cádima, F. (2010). Imagens e representações da ditadura portuguesa na televisão (1957-1974), *Comunicação e Universidade*, 17(1), 56-69.

Cardoso de Paiva, C. (n.d.). *Walter Benjamin e a imaginação cibernética: experiência e comunicabilidade na era virtual* [PDF]. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação. Recife: UFPB, 2001•arquivo.bocc.ubi.pt.

Debord, G. (1991). *La Société du Spectacle*. 2ª edição da Sociedade do Espetáculo em língua portuguesa. Lisboa: Mobilis in Mobile.

Durand, G. (1996). *Champs de L'Imaginaire (Campos do Imaginário)* @Ellug

Faustino, P. (2004). *A Imprensa em Portugal: Transformação e Tendências* [PDF]. P Faustino - 2004 - Media XXI Lisboa.

Ferreira, G. B. (2018). *Sociologia dos Novos Médias* [PDF]. ISBN: 978-989-654-472-0. European Journal of Communication, **2018**•be.age-mgpoente.pt.

Filho, P. N. (2009). *Mídias Digitais & Interatividade*. NUMID, vinculado ao Pólo Multimídia da Universidade Federal da Paraíba, Brasil.

McLuhan, M. (2007). *Understanding media: The extensions of Man (Os meios de comunicação como extensões do homem)*. São Paulo: Cultrix.

Negroponte, N. (1996). *Ser Digital*. Lisboa: Editora Caminho.

Pacifico, M., & Gomes, L. R. (2020). *Heranças formativas da linguagem: Três conceitos em Walter Benjamin* [PDF]. Animus. Revista Interamericana de Comunicação Midiática, 2023•periodicos.ufsm.br.

Sousa, J. P., & Lima, H. (2020). *História do jornalismo em Portugal: Proposta de periodização*. Universidade de João Pessoa Paraíba, Brasil e Universidade do Porto, Portugal.

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen (A Vida no Ecrã)*. Lisboa: Relógio D'Água.

Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. (Sozinhos Juntos: Por que Esperamos Mais da Tecnologia e Menos Uns dos Outros)*. New York: Basic Books.

Turkle, S. (2015) *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age. (Reconquistando a Conversa: O Poder do Diálogo na Era Digital)*. New York: Penguin Press.

Simonassi, G. S.; Teixeira, F. F.; Barros, L. P.; Andrade, V. M.; Santos, T. R. (2023) *O impacto da inteligência artificial no diagnóstico médico: avanços, desafios e oportunidades* [PDF]. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação — REASE, v. 10, n. 10.

Webgrafia

Academia. (2019). *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação: Compreendendo McLuhan: O que são meios quentes e meios frios 1*.

Disponível em:

https://www.academia.edu/37965989/Intercom_Sociedade_Brasileira_de_Estudos_Interdisciplinares_da_Comunicação_Compreendendo_McLuhan_O_que_são_meios_quentes_e_meios_frios_1

AcademiaLab. (2023). *Listas de canais de televisão no Reino Unido*. Disponível em:

<https://academia-lab.com/enciclopédia/lista-de-canais-de-televisao-no-reino-unido/>

Agemt.PUCSP.br. (2022). *A Tecnologia como ferramenta de escravidão contemporânea na era digital...* Disponível em:

<https://agemt.pucsp.br/noticias/tecnologia-como-ferramenta-de-escravidao-contemporanea>

EasyExpat.com. (2024). *Televisão*. Disponível em:

<https://www.easyexpat.com/pt/guides/sweden/estocolmo/mudanca/tv-internet.htm>

RP Tech. (2019). *A evolução da TV, desde o ecrã a preto e branco até 8K*. Disponível em:

<https://rptech.radiopopular.pt/a-evolucao-da-tv-desde-o-ecra-a-preto-e-branco-ate-8k>

Fink. (2023). *Entrevista a Fernando Gomes, presidente da FPF...* Disponível em:

<https://www.fink.pt/entrevistas/entrevista-a-fernando-gomes/>

G1. (2023, 27 setembro). *Fim da greve dos roteiristas...* Disponível em:

<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2023/09/27/fim-da-greve-dos-roteiristas-quais-foram-as-conquistas-deles-apos-148-dias-de-paralisacao.ghtml>

Gitsufba.net. (2020). *Alone together: Nota da autora e introdução*. Disponível em:

<https://gitsufba.net/alone-together-nota-da-autora-e-introducao/>

Industria.gob.es. (n.d.). *Reglamento Electrotécnico de Baja Tensión de 1973*. Disponível

em: <https://industria.gob.es/Calidad->

Industrial/seguridadindustrial/instalacionesindustriales/baja-tension/Paginas/reglamento-1973.aspx

Machado, A. (2006, 25 abril). *25 de Abril de 1976: O dia da revolução da cor...* Disponível em: <https://www.publico.pt/2006/04/25/jornal/25-de-abril-de-1976-o-dia-da-revolucao-da-cor--na-televisao-portuguesa-75477>

Nau.edu. (2023). *Criadores do Futuro - Criar e Editar Conteúdos Digitais...* Disponível em: <https://www.nau.edu.pt/pt/curso/criadores-do-futuro-criar-e-editar-conteudos-digitais-nivel-inte/>

Observatório da Imprensa. (2005). *O nascimento da TV*. Disponível em: <https://www.observatoriodaimprensa.com.br/armazem-literario/o-nascimento-da-tv/>

Periodicos.newsciencepubl.com (2024). Araujo, Natália Saavedra Viana de Araújo. *Resumo: A influência das plataformas de Streaming na produção cinematográfica: Revisão Bibliográfica*. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/ans/article/view/289>

Agemt.pucsp.br. (2022) *A tecnologia como ferramenta de escravidão contemporânea*. Disponível em: <https://agemt.pucsp.br/noticias/tecnologia-como-ferramenta-de-escravidao-contemporanea>

Olhar Digital. (2024, 19 setembro). *Real ou deepfake? Veja como identificar...* Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2024/09/19/dicas-e-tutoriais/real-ou-deepfake-veja-como-identificar-se-uma-imagem-foi-gerada-por-inteligencia-artificial/>

Papagaio Loiro Equipa. (2023). *Nomes e cargos*. Disponível em: <https://papagaio-loiro.pt/equipa/>

Psicanálise Clínica. (2023). *Enredo de Matrix: pílula azul e vermelha*. Disponível em: <https://www.psicanaliseclinica.com/pilula-em-matrix/>

Psicanálise Clínica. (2023). *Explica a teoria do espetáculo e suas implicações...*

Disponível em: <https://www.psicanaliseclinica.com/sociedade-espetaculo/>

Rabisco da história. (2021). *Descortinaj de Obras de Arte: Como apreciar sem limites.*

Disponível em: <https://rabiscodahistoria.com/descortinaj-de-obras-de-arte-como-apreciar-sem-limites/>

Revista Prosa Verso e Arte. (2020). *Análise crítica da obra de Debord...* Disponível em:

<https://www.revistaprosaversoearte.com/guy-debord-a-sociedade-do-espetaculo/>

Ribeiro, S. A. (2009, 30 outubro). Os pioneiros da Internet em Portugal. Disponível em:

<https://www.publico.pt/2009/10/30/tecnologia/noticia/os-pioneiros-da-internet-em-portugal-1407629#:~:text=Quem%20recorda%20o%20evento%20%C3%A9,passava%2C%20necesariamente%2C%20por%20ele>

Rockcontent.com.br. (2023). *Jornalismo Digital ou Ciberjornalismo...* Disponível em:

<https://rockcontent.com/br/talent-blog/jornalismo-digital-ou-ciberjornalismo/>

SciELO. (2021). *Experiência e linguagem em Walter Benjamin.* Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ep/a/tCR8MnK9RBZmBvvdYlJ6MPw/>

Sts-Program.MIT.Edu. (2015). *Turkle, S (2015) Reclaiming Conversation...* Disponível

em: <https://sts-program.mit.edu/book/reclaiming-conversation-power-talk-digital-age/>

Velocidade.pt. (2023). *Anonimato na Internet: É possível realmente permanecer invisível?*

Disponível em: <https://www.velocidade.pt/news/anonimato-na-internet-e-possivel-realmente-permanecer-invisivel/>

Web de Rafael. (n.d.). *Reglamento Electrotécnico de Baja Tensión de 1973.* Disponível em:

https://webderafael.com/?page_id=408

WordsSideKick.com. (2021). *Relações Homem-Robô: Por Que Devemos Nos Preocupar*. Disponível em: <https://pt.wordssidekick.com/human-robot-relations-why-we-should-worry-5985>

Filme/Vídeo

RTP2. (2011, 10 de abril). *Nativos Digitais - Literacia para os Media* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3afmMSqrZCQ>

Observação: Foi utilizado o aplicativo Copilot (IA) neste trabalho para correções ortográficas e para auxiliar na identificação de datas e autores.

Anexo (imagens)

PAPAGAIO LOIROAUDIOVISUAL E PUBLICIDADE LDA.



Figura 1: Escritório da Papagaio Loiro Audiovisual e Publicidade Lda.



Figura 2: Depósito da area de video da produtora



Figura 5: Estúdio de audio do Canal 11 e da Papagaio Loiro

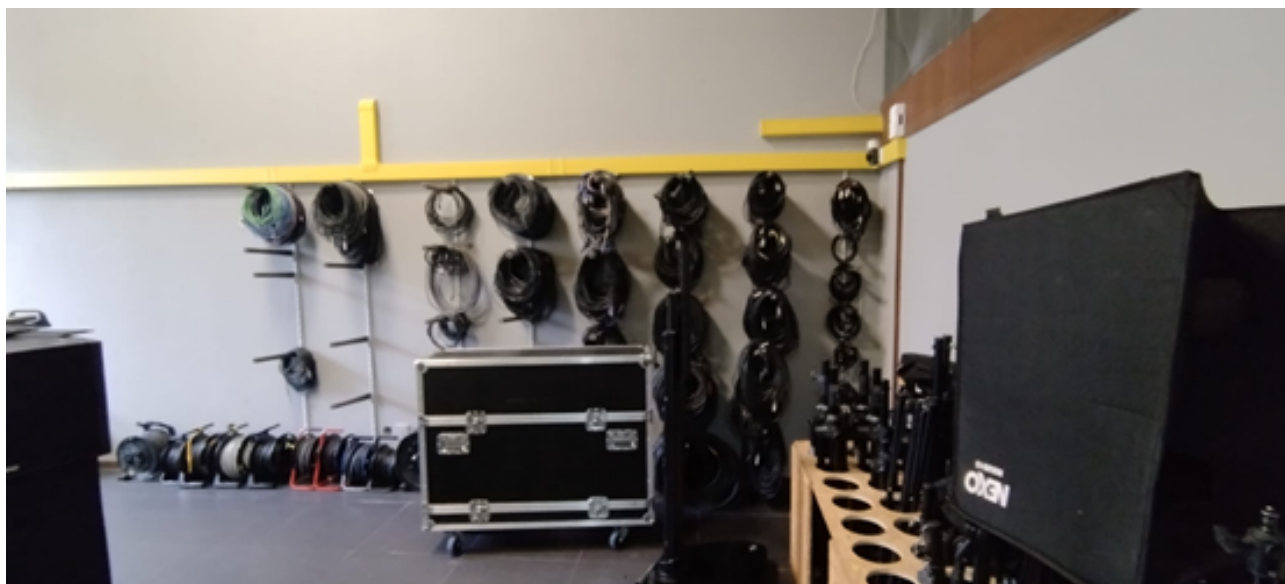


Figura 6: Garagem, entrada e depósito de cabos e outros equipamentos de audiovisual



Figura 7: Caixas e torres de som



Figura 8: Almoxarifado, estudio de fotografia e video, sacos para cameras e tripés e outros equipamentos também para audio e video



Figura 9: Parte de cima para armazenar mais equipamentos

PRIMEIRO DIA DE ESTÁGIO EM VILA DO CONDE



Figura 10: Parte de trás da carrinha régie



Figura 11: Na carrinha régie a preparação do equipamento de transmissão do jogo de futsal



Figura 12: A equipa de transmissão na carrinha régie, da direita para esquerda Ricardo Carreira (vídeo replay), Francisco (realizador) e Alex (grafista)

PREPARAÇÃO PARA O EVENTO DA CASA DA MUSICA



Figura 13: Ricardo Leite, Beatriz (outra estagiária) e eu. Ricardo a ensinar como montar uma câmara



Figura 14: Já a câmara montada npo tripé, Ricardo a passar mais informações sobre a câmara



Figura 15: Ricardo a ensinar os comandos da câmara



Figura 16: Beatriz e eu treinado os funcionamentos de cada câmara

TRABALHAR COM OUTROS COLABORADORES DA PRODUTORA



Figura 17: Estádio do Dragão na minha primeira vez



Figura 18: Ricardo Carreira a testar as câmaras

ANIVERSARIO DA PAPGAIO LOIRO



Figura 19: Preparação da mesa para a festa de aniversário da Produtora



Figura 20: Mesa pronta vista da parte de cima aonde também são armazenados outros equipamentos



Figura 21: Equipa da Papagaio Loiro



Figura 22: O bolo com a logo da Produtora



Figura 23: O canto dos parabéns



Figura 24: Sr. Paulo Silva (gerente geral) da Produtora a cortar o bolo

FESTIVIDADES DO FINAL DO ANO



Figura 25: Início da preparação do Natal no escritório da produtora



Figura 26: O Pai Natal a subir a escada



Figura 27: Diana e Beatriz a embrulhar caixas como prendas



Figura 28: O escritório quase pronto



Figura 29: Diana e eu a preparar para colocar mais alcatifa na parede

AS AJUDAS



Figura 30: Eu a montar um spot de luz