

**M**

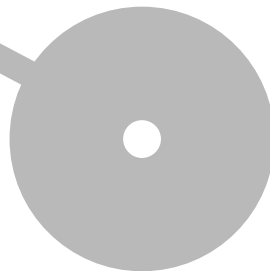
**MESTRADO**

Mestrado em Cinema e Fotografia  
Especialização em Cinema de Ficção

# Estágio na Bubble Creative Studio: Da conceção à concretização do Programa TECH3 na Era do Panóptico Digital

Inês da Silva Xará

[07/2024]



Vila do Conde, julho de 2024  
Politécnico do Porto  
Escola Superior de Media Artes e Design

Inês da Silva Xará

**Título: Estágio na Bubble Creative Studio: Da conceção à concretização do  
Programa TECH3 na Era do Panóptico Digital**

Relatório de Estágio

**Mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção**

Orientação: Prof.<sup>(a)</sup> Doutor(a) Filipe Cunha Monteiro Lopes

Inês da Silva Xará

**Estágio na Bubble Creative Studio: Da conceção à concretização do Programa  
TECH3 na Era do Panóptico Digital**

Relatório de Estágio

Mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção

**Membros do Júri**

Presidente

Prof.<sup>(a)</sup> Doutor(a) Sérgio Rolando Ferreira Rodrigues  
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vogal - Orientador

Prof.<sup>(a)</sup> Doutor(a) Filipe Cunha Monteiro Lopes  
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vogal - Arguente

Prof.<sup>(a)</sup> Doutor(a) Liliana Cristina Vidais Rosa  
Artes, Design e Comunicação – Instituto Politécnico de Tomar

Vila do Conde, julho de 2024

Aos meus avós, aos meus pais e à minha família.

Às minhas amigas do coração.

Aos meus companheiros criativos.

Ao incansável Mário.

À Inês pequenina.

E à grande Inês.

A nós,

Muito obrigada.

## RESUMO ANALÍTICO

Este projeto de investigação está a ser desenvolvido no âmbito de um estágio curricular na Bubble Creative Studio, uma produtora audiovisual que trabalha com proximidade à televisão pública. A investigação vem propor uma reflexão sobre a ideia de Panoptismo, cruzando-a com a ideia de Televisão na Era Digital.

Primeiramente, é feita uma incursão teórica que permite discutir o conceito de “Panóptico” na realidade mediática atual, nomeadamente no contexto televisivo. Este termo mostrar-se-á relevante para se pensar sobre o que é e/ou como é ver-se televisão nos dias de hoje.

Numa segunda parte da investigação, com base na experiência empírica de estágio na produtora, é também proposta uma abordagem etnográfica que consistirá na imersão na produtora como meio para recolher dados acerca do tema de investigação, que também vai permitir uma análise teórica e crítica perante o que é fazer e receber a televisão atualmente.

A RTP, na qualidade de televisão pública, será um dos focos de atenção ao longo desta investigação, já que esta vai fazer da conceção do programa *TECH3*, produzido pela entidade audiovisual que acolhe este estágio, o ponto agregador da discussão.

Palavras-chave: Panoptismo; Informação; Televisão; Produção e Realização Televisiva; RTP;

## ABSTRACT

This research project was developed as part of a curricular internship at Bubble Creative Studio, an audiovisual production company that works closely with public television. The research proposes a reflection on the idea of Panopticism, intersecting it with the concept of Television in the Digital Era.

Firstly, a theoretical incursion is made to discuss the concept of the "Panopticon" in the current media reality, particularly in the television context. This term will prove relevant for thinking about what it means to watch television today.

In the second part of the research, based on the empirical internship experience at the production company, an ethnographic approach is also proposed. This approach will consist of immersion in the production company as a means to collect data on the research topic, which will also allow for a theoretical and critical analysis of what it means to produce and receive television today.

RTP, as public television, will be one of the focal points throughout this research, as the conception of the TECH3 program, produced by the audiovisual entity hosting this internship, will serve as the central point of discussion.

Keywords: Panopticism; Information; Television; Television Production and Direction; RTP;

## SUMÁRIO

|   |     |
|---|-----|
| INTRODUÇÃO.....   | 16  |
| 1 ENQUADRAMENTO TEÓRICO .....   | 19  |
| 1.1 O Panoptismo da Era Digital .....   | 19  |
| 1.2 A evolução da Televisão em Portugal e as mudanças estruturais.....  | 22  |
| 1.3 Os desafios da Televisão na atualidade .....  | 29  |
| 2 ESTÁGIO CURRICULAR: BUBBLE CREATIVE STUDIO .....  | 36  |
| 2.1 A Bubble Creative Studio.....   | 37  |
| 2.2 A origem e conceção do programa TECH3.....  | 37  |
| 2.3 Objetivos, visão e formato do programa <i>TECH3</i> .....   | 39  |
| 2.4 Desenvolvimento e produção do <i>TECH3</i> – o papel da equipa envolvida e processo<br>de criação dos episódios ..... | 40  |
| 2.5 Contextualização global do estágio .....  | 44  |
| 2.5.1 Descrição de experiências, desafios e reflexões durante o estágio .....   | 45  |
| 3 ABORDAGEM ETNOGRÁFICA E LEVANTAMENTO DE DADOS.....  | 125 |
| 3.1 Análise e reflexão do conceito de Panoptismo na Televisão.....  | 125 |
| 3.2 O papel da Televisão Pública no contexto audiovisual e social.....  | 131 |
| 3.3 O <i>MetaTECH3</i> .....  | 134 |
| 3.4 À procura de um novo formato .....  | 138 |
| 3.5 O Impacto do <i>TECH3</i> no contexto audiovisual e televisivo.....   | 140 |
| CONCLUSÃO .....   | 143 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....  | 146 |
| ANEXOS.....   | 148 |
| Anexo A – Exemplar de Folhas de Serviço - Rodagens do GreenCoLab.....   | 148 |
| Anexo B – Dossier de produção da série <i>TECH3 – Vertical Algas</i> .....  | 148 |
| Anexo C – Documentos de planificação de filmagens do <i>TECH3 – AccelBio</i> .....  | 148 |
| Anexo D – Documento de produção de rodagens <i>TECH3 – AccelBio</i> .....   | 148 |
| Anexo E – Documentos de planificação de filmagens da peça da Ascedi “Patrulha<br>Júnior” .....                            | 148 |

|  |     |
|--|-----|
| Anexo F – Documento de planificação de filmagens do <i>TECH3 – Yum Algae</i> .....                     | 148 |
| Anexo G – Documento de produção de rodagens do <i>TECH3 – Yum Algae</i> .....                          | 148 |
| Anexo H – Documento com indicações técnicas do <i>TECH3 – Yum Algae</i> para a Norce<br>(Noruega)..... | 148 |
| Anexo I – Documento planificação de filmagens do <i>TECH3 – INNOV4LIFE</i> .....                       | 148 |
| Anexo J – Documento de produção de rodagens do <i>TECH3 – INNOV4LIFE</i> .....                         | 149 |
| Anexo K – Argumento do 1º vídeo promocional da <i>App Anda</i> (Metro do Porto) .....                  | 149 |
| Anexo L – Argumento do 2º vídeo promocional da <i>App Anda</i> (Metro do Porto).....                   | 149 |

## Lista de Siglas

3D - Tridimensional

4K - Resolução Ultra High Definition

ANI - Agência Nacional de Inovação

ANJE - Associação Nacional de Jovens Empresários

APP - Aplicação

C2ICB- Centro de Coordenação De Investigação Clínica das Beiras

CIDIFAD - Centro de Investigação, Diagnóstico, Formação e Acompanhamento das Demências

CIQUP - Centro de Investigação em Química da Universidade do Porto

CNN - Cable News Network

COTEC - Associação Empresarial para a Inovação

CRM - Customer Relationship Management

DEEC FEUP- Departamento de Engenharia Eletrotécnica e de Computadores da Faculdade de Economia Universidade do Porto

FEUP - Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

FPCEUP - Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação Universidade do Porto

GEG - Engineering Structures For Life

GNR - Guarda Nacional Republicana

HBO - Home Box Office

ICA - Instituto do Cinema e do Audiovisual

IMM- Instituto de Medicina Molecular

INESC TEC - Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores, Tecnologia e Ciência

ISEP - Instituto Superior de Engenharia do Porto

NORCE - Norwegian Research Centre

ONG - Organização Não Governamental

PDF - Portable Document Format

PIEP - Polo de Inovação em Engenharia de Polímeros

PSP - Polícia de Segurança Pública

REC - Recording

RTP - Rádio e Televisão de Portugal

SIC - Sociedade Independente de Comunicação

S-LOG - Formato com Curva de Gama

SP1A- Subprojeto 1A da Série Tech3 Vertical Algas

SP1B- Subprojeto 1B da Série Tech3 Vertical Algas

SP3- Subprojeto 3 da Série Tech3 Vertical Algas

SP4- Subprojeto 4 da Série Tech3 Vertical Algas

SP5 - Subprojeto 5 da Série Tech3 Vertical Algas

SP6 - Subprojeto 6 da Série Tech3 Vertical Algas

SP7 - Subprojeto 7 da Série Tech3 Vertical Algas

TV - Televisão

TVI - Televisão independente

UPTEC - Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto

XMP - Extreme Memory Profile

## Lista de Figuras

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 – Design do modelo do Panóptico de Jeremy Bentham (1787) .....                                    | 20 |
| Figura 2 – Primeira emissão experimental da RTP na Feira Popular de Lisboa (1956)....                      | 23 |
| Figura 3 – Genérico do programa <i>TECH3</i> .....   | 40 |
| Figura 4 – Colagem do registo fotográfico das rodagens na instituição GreenCoLab .....                     | 46 |
| Figura 5 – Calendário da 1ª semana de dezembro .....   | 48 |
| Figura 6 – Calendário da 2ª semana de dezembro .....   | 49 |
| Figura 7 – Calendário da 3ª semana de dezembro .....   | 50 |
| Figura 8 – Calendário da 4ª semana de dezembro.....  | 50 |
| Figura 9 – Montagem do Episódio <i>SP5</i> da série <i>TECH3 – Vertical Algas</i> .....                    | 51 |
| Figura 10 – Exportação da primeira versão do episódio <i>SP5</i> no <i>Adobe Media Encoder</i><br>.....    | 54 |
| Figura 11 – Entrega da segunda versão do <i>teaser</i> do episódio <i>TECH3 – FairJourney</i> .....        | 55 |
| Figura 12 – Projeto de edição do episódio <i>TECH3 – FairJourney</i> no <i>Adobe Premiere Pro</i><br>..... | 55 |
| Figura 13 – Entrega da primeira versão do episódio <i>SP6 – Agricultura</i> no Vimeo.....                  | 56 |
| Figura 14 – Projeto de edição do episódio <i>TECH3 – SP7</i> no <i>Adobe Premiere Pro</i> .....            | 58 |
| Figura 15 – Entrega da primeira versão do episódio <i>TECH3 – SP7</i> no Vimeo.....                        | 58 |
| Figura 16 – Calendário da 1ª semana de janeiro .....   | 59 |
| Figura 17 – Projeto de edição do episódio <i>TECH3 – C2ICB</i> no <i>Adobe Premiere Pro</i> .....          | 60 |
| Figura 18 – Calendário da 2ª semana de janeiro e mapa de entregas.....                                     | 61 |
| Figura 19 – Colagem dos projetos de edição no <i>Adobe Premiere Pro</i> .....                              | 62 |
| Figura 20 – Entrega dos 11 vídeos dos <i>workings groups</i> no Vimeo .....                                | 63 |
| Figura 21 – Visionamento da peça “Patrulha Júnior” da Ascendi.....   | 63 |
| Figura 22 – Planificação de produção e filmagens do projeto da Ascendi.....                                | 64 |
| Figura 23 – Guião da peça “Patrulha Júnior” do projeto da Ascendi .....                                    | 64 |
| Figura 24 – Calendário da 2ª e 3ª semana de janeiro .....  | 68 |
| Figura 25 – Projeto de som no <i>Reaper</i> para as animações da peça .....                                | 68 |
| Figura 26 – Projeto de legendagem do <i>Adobe Premiere Pro</i> .....                                       | 69 |
| Figura 27 – Projeto de Realização e Produção do programa .....   | 70 |

|   |    |
|---|----|
| Figura 28 – Projeto de Realização e Produção do programa.....                                       | 70 |
| Figura 29 – Declaração da ordem dos médicos para submissão ao concurso público do ICA .....         | 72 |
| Figura 30 – Calendário da 4ª semana de janeiro.....   | 73 |
| Figura 31 – Projeto de legendagem do <i>Adobe Premiere Pro</i> .....                                | 74 |
| Figura 32 – Projeto de legendagem do <i>Adobe Premiere Pro</i> .....                                | 75 |
| Figura 33 – Planificação de rodagens desenvolvida para .....  | 76 |
| Figura 34 – Projeto de produção do episódio <i>TECH3 – AccelBio</i> na plataforma Milanote .....    | 76 |
| Figura 35 – Novo documento de documento de produção .....   | 76 |
| Figura 36 – Projeto de produção do vídeo institucional.....   | 77 |
| Figura 37 – <i>Storyboard</i> de realização do vídeo institucional.....                             | 78 |
| Figura 38 – Calendário da 1ª semana de fevereiro.....   | 81 |
| Figura 39 – Colagem do registo fotográfico.....   | 81 |
| Figura 40 – Projeto de edição do <i>EPI5 – Praça de Parada Leitão</i> .....                         | 82 |
| Figura 41 – Projeto de edição do <i>EPI5 – Praça de Parada Leitão</i> .....                         | 83 |
| Figura 42 – Plataforma <i>Shares Aspera</i> da RTP para a submissão de episódios <i>TECH3</i> ..    | 83 |
| Figura 43 – Planificação das rodagens do episódio <i>TECH3 – Yum Algae</i> ,.....                   | 84 |
| Figura 44 – Documento desenvolvido para expor o formato .....                                       | 85 |
| Figura 45 – Planificação das rodagens do episódio <i>TECH3 – INNOV4LIFE</i> .....                   | 86 |
| Figura 46 – Documento de produção para o cliente do episódio <i>TECH3 – INNOV4LIFE</i> .....        | 86 |
| Figura 47 –Tabela de alterações do cliente.....   | 87 |
| Figura 48 – Calendário da 2ª semana de fevereiro.....   | 90 |
| Figura 49 – Projeto de Produção e Realização .....  | 90 |
| Figura 50 – Colagem do registo fotográfico das filmagens do episódio <i>TECH3 – Yum Algae</i> ..... | 92 |
| Figura 51 – Storyboard da primeira cena do guião .....  | 93 |
| Figura 52 – Storyboard da primeira cena do guião .....  | 93 |
| Figura 53 – Storyboard da segunda cena do guião .....   | 94 |
| Figura 54 – Colagem do registo fotográfico do sistema criado.....                                   | 95 |

|   |     |
|---|-----|
| Figura 55 – Calendário da 3ª semana de fevereiro .....  | 96  |
| Figura 56 – Projeto de edição do episódio <i>TECH3 – SP6</i> no <i>Adobe Premiere Pro</i> .....           | 97  |
| Figura 57 – Projeto de edição do <i>EPI6 – Praça de Parada Leitão</i> .....                               | 97  |
| Figura 58 – Projeto de edição do <i>EPI6 – Praça de Parada Leitão</i> .....                               | 98  |
| Figura 59 – Colagem do registo fotográfico das filmagens .....  | 99  |
| Figura 60 – Calendário da 4ª semana de fevereiro .....  | 101 |
| Figura 61 – Frame da Entrevista a Gastón León.....  | 102 |
| Figura 62 – Colagem do registo da organização do novo episódio.....                                       | 102 |
| Figura 63 – Colagem do registo fotográfico das filmagens do <i>TECH3 – INNOV4LIFE</i> ...                 | 103 |
| Figura 64 – Projeto de edição do episódio <i>TECH3 – INNOV4LIFE</i> no <i>Adobe Premiere Pro</i><br>..... | 103 |
| Figura 65 – Entrega dos episódios <i>EPI5 e EPI6</i> – .....  | 104 |
| Figura 66 – Organização do episódio do Lorenzo no Milanote, .....   | 105 |
| Figura 67 – Organização do episódio da Alice no Milanote, .....   | 105 |
| Figura 68 – Calendário da 1ª semana de março.....   | 107 |
| Figura 69 – Colagem do registo fotográfico das filmagens .....  | 108 |
| Figura 70 – Projeto de edição para a publicação no Instagram do GEG .....                                 | 109 |
| Figura 71 – Colagem do registo fotográfico das filmagens do episódio <i>TECH3 - AccelBio</i><br>.....     | 109 |
| Figura 72 – Calendário da 2ª semana de março .....  | 111 |
| Figura 73 – Projeto de edição do episódio <i>TECH3 – INNOV4LIFE</i> no <i>Adobe Premiere Pro</i><br>..... | 111 |
| Figura 74 – Projeto de edição do episódio <i>TECH3 – Yum Algae</i> no <i>Adobe Premiere Pro</i><br>.....  | 112 |
| Figura 75 – Projeto de edição da variação.....  | 113 |
| Figura 76 – Calendário da 3ª semana de março .....  | 115 |
| Figura 77 – Projeto de edição do teaser do episódio .....   | 115 |
| Figura 78 – Projeto de edição do teaser do episódio.....  | 116 |
| Figura 79 – Projeto de edição do episódio <i>TECH3 – AccelBio</i> no <i>Adobe Premiere Pro</i> ..         | 116 |
| Figura 80 – Calendário da 4ª semana de março.....   | 118 |
| Figura 81 – Alterações no projeto de edição do episódio .....   | 118 |

|   |     |
|---|-----|
| Figura 82 – Alterações no projeto de edição do episódio .....                                 | 119 |
| Figura 83 – Projeto de edição do <i>teaser</i> do episódio.....                               | 119 |
| Figura 84 – Perguntas para a produção de entrevistas do episódio <i>MetaTECH3</i> .....       | 121 |
| Figura 85 – Colagem do registo fotográfico das filmagens do episódio <i>MetaTECH3</i> .....   | 122 |
| Figura 86 – Cella do Panóptico de Bentham, 1787 .....   | 131 |
| Figura 87 – Página de temas da plataforma RTP Ensina .....                                    | 133 |
| Figura 88 – Frame do Episódio <i>MetaTECH3</i> #1 .....                                       | 135 |
| Figura 89 – Frame do Episódio <i>MetaTECH3</i> #2.....  | 137 |
| Figura 90 – Projeto de edição do episódio <i>MetaTECH3</i> no <i>Adobe Premiere Pro</i> ..... | 137 |
| Figura 91 – Portal do <i>Provedor do Espectador</i> da RTP.....                               | 138 |
| Figura 92 – Frame do Episódio <i>MetaTECH3</i> #3.....  | 141 |

## Lista de Anexos

Anexo A – Exemplar de Folhas de Serviço - Rodagens do GreenCoLab

Anexo B – Dossier de produção da série TECH3 –Vertical Algas

Anexo C – Documentos de planificação de filmagens doTECH3 – AccelBio

Anexo D – Documento de produção de rodagens TECH3 – AccelBio

Anexo E – Documentos de planificação de filmagens da peça da Ascedi “Patrulha Júnior”

Anexo F – Documento de planificação de filmagens doTECH3 – Yum Algae

Anexo G – Documento de produção de rodagens do TECH3 – Yum Algae

Anexo H – Documento com indicações técnicas do TECH3 – Yum Algae para a Norce (Noruega)

Anexo I – Documento planificação de filmagens do TECH3 – INNOV4LIFE

Anexo J – Documento de produção de rodagens do TECH3 – INNOV4LIFE

Anexo K – Argumento do 1º vídeo promocional da App Anda (Metro do Porto)

Anexo L – Argumento do 2º vídeo promocional da App Anda (Metro do Porto)

Pode aceder à pasta com todos os Anexos através do link:

[Anexos](#)

## INTRODUÇÃO

O presente projeto de investigação surge como fruto de um estágio curricular realizado na Bubble Creative Studio<sup>1</sup>, uma produtora audiovisual que mantém sólida relação com a televisão pública. Este estágio, que permitiu experienciar empiricamente a criação de conteúdo para a televisão, nomeadamente para o programa *TECH3*, trouxe consigo uma porta para se pensar o que é fazer televisão atualmente. Apesar de terem naturezas diferentes, e serem conceitos independentes, este estágio curricular e a discussão sobre o contexto mediático atual, comunicam entre si.

Na contemporaneidade, a Televisão transcendeu as suas fronteiras tradicionais, adotando novas formas de distribuição e consumo de conteúdo através da internet e de plataformas de *streaming*. Essa transformação digital trouxe consigo uma série de desafios e oportunidades para a indústria televisiva, impactando diretamente os hábitos de consumo de *media* e as dinâmicas sociais.

Atualmente, a televisão ainda exerce uma grande influência na cultura e na sociedade, moldando opiniões, comportamentos e valores. Ela serve como uma fonte importante de informação e entretenimento para as sociedades de todo o mundo, desempenhando um papel central no quotidiano de muitos indivíduos e comunidades. Por exemplo, este estágio percorreu duas eleições que foram acompanhadas por debates entre as forças partidárias, em direto na televisão. Para muitos, esses debates têm um impacto direto na recolha de informação e na tomada de decisão política de muitos cidadãos.

Na Era Digital, em que se disseminou a Internet, e com ela a ideia de *fake news* e acesso a informação e desinformação diversa, a televisão vê-se obrigada a passar por uma reforma, não só pela forma como nós, indivíduos, vemos televisão no dia a dia, mas também pela forma como a recebemos. Atualmente, com base na investigação que fiz dentro da produtora (ver capítulo 3), é transmitida uma ideia de que grande parte da população recorre à internet para se manter informada sobre determinados assuntos, enquanto cresce a desconfiança em relação à televisão.

---

<sup>1</sup> Website da Bubble Creative Studio – <https://www.bubblecs.pt/>

O descuido para com a Informação ao longo dos anos pode ter provocado um sentimento de desconforto, levando-nos a sentir controlados ou alienados por certos conteúdos televisivos. Por alguma razão surgem programas, como por exemplo o Polígrafo, que tentam filtrar a informação, tendo como base uma necessidade de procurar a veracidade dos factos. Surge, desde então, a contradição entre a realidade e a ficção, entre o que devemos ou não devemos acreditar, afinal, ‘não devemos acreditar em tudo o que vemos na Televisão’, não é assim?

Ora, a Televisão Pública traz consigo uma série de preocupações sociais e desafios que devem ser considerados para o seu futuro, não só enquanto fonte credível de informação, mas também enquanto prestadora de serviço público para a sociedade. Ao compreendermos as complexas interações entre vigilância, poder e media na sociedade contemporânea, poderemos lançar uma discussão sobre os desafios e oportunidades que se colocam diante da produção e receção televisiva na Era Digital.

O objetivo primordial deste estudo é provocar uma reflexão profunda sobre o conceito de "Panoptismo" na atual realidade mediática, especialmente no contexto televisivo de Informação. Iniciando com uma abordagem teórica, pretende-se discutir a Era Digital da Televisão à luz do conceito de "Panóptico", desenvolvido pelo filósofo Michel Foucault (1975) que nasce de uma estrutura prisional originalmente idealizada por Jeremy Bentham. Além disso, será também feita uma contextualização e análise do conceito de Televisão e de Informação, onde também se questionará o papel desta Televisão, já não apenas física, na atual sociedade.

Na segunda parte, o estudo aprofundar-se-á com base na experiência prática adquirida durante o estágio na produtora – um relatório descritivo. Fazendo parte do que é fazer televisão atualmente, adota-se aqui uma abordagem etnográfica de imersão na dinâmica de produção audiovisual da Bubble Creative Studio, compreendendo os processos criativos e as interações entre os profissionais do setor. Esta imersão proporcionará, não apenas uma compreensão mais profunda do contexto da produção televisiva contemporânea, mas também um levantamento de dados acerca do tema de investigação, permitindo o cruzamento de ideias com a abordagem teórica deste projeto.

A RTP, como emissora pública de referência, desempenhará um papel central nesta investigação. A análise do programa *TECH3*, produzido pela Bubble Creative Studio

e veiculado pela RTP, servirá como um ponto focal para a discussão proposta, permitindo uma análise prática das dinâmicas televisivas na sua relação com o conceito de Panoptismo.

Apesar de o programa ter perdido, entretanto, a emissão na RTP – e ter procurado reinserir-se num novo formato como *TECH4*, com emissão na CNN Portugal –, a discussão proposta mantém-se debruçada perante a conceção e concretização do *TECH3* na Era do Panóptico Digital. Por um lado, porque foi o programa que mais experienciei durante a realização do estágio, como foco de investigação. Por outro lado, e paradoxalmente, a própria mudança de formato e respetivas questões que se implicam nesta transformação, continuam a contribuir para pensar o tema desta investigação.

# 1 ENQUADRAMENTO TEÓRICO

Como qualquer Estado de Arte, este capítulo estabelece a base teórica necessária para compreender o contexto e os desafios enfrentados pela televisão contemporânea, especialmente no cenário digital. Através de uma análise aprofundada, dividida em 3 tópicos, serão explorados conceitos fundamentais para o tema e a evolução histórica da televisão em Portugal, destacando as transformações estruturais e os novos desafios que surgem com a era digital.

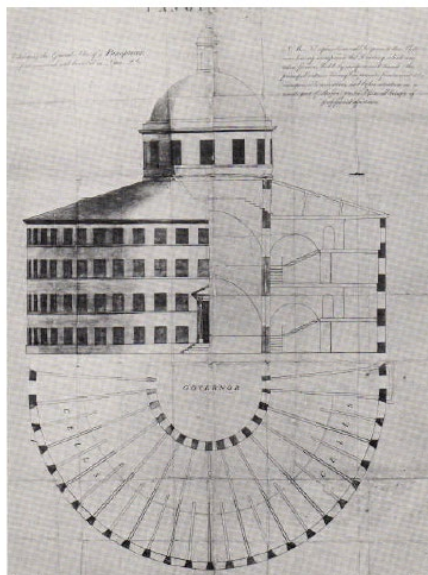
## 1.1 O Panoptismo da Era Digital

O conceito de Panóptico foi desenvolvido no século XVIII pelo filósofo Jeremy Bentham. Ele projetou o Panóptico como um modelo de prisão ideal que permitia a vigilância total dos prisioneiros. O design básico desse modelo consiste numa estrutura circular com uma torre central de vigilância e celas ao redor dessa torre (Figura 1). As celas são dispostas de modo a que todas possam ser observadas a partir da torre central, sem que os prisioneiros não possam ver os guardas na torre. Isso cria uma dinâmica de poder onde os guardas têm controlo sobre os prisioneiros, que nunca sabem quando estão a ser observados. Como afirma Steadman,

“Bentham’s wish however was that this process of observation be one-way. He wanted the governor, and his staff, and visitors to the prison, to be able to watch the convicts; but he did not want the prisoners to watch back. The idea was that every prisoner should be under constant apprehension that he might be observed, night and day, even if no-one was actually looking in his direction at that very moment.” (Steadman, P. (2007). *The Contradictions of Jeremy Bentham’s Panopticon Penitentiary*. Bartlett School, University College. London. P, 7.)

A principal característica do Panóptico é que os prisioneiros nunca sabem quando estão a ser observados. Essa incerteza cria uma sensação de vigilância constante, levando os prisioneiros a comportarem-se e autopunirem-se. Ou seja, a vigilância

contínua não requer que o guarda observe constantemente todos os prisioneiros, no entanto, a mera possibilidade de estarem a ser observados é suficiente para disciplinar os prisioneiros e controlar comportamentos.



Fonte: (Steadman, P. 2007)

Figura 1 – Design do modelo do Panóptico de Jeremy Bentham (1787)

Embora Bentham tenha concebido o Panóptico como um modelo para prisões, ele acreditava que esse conceito poderia ser aplicado a outras instituições, como escolas, hospitais e fábricas, onde a vigilância contínua poderia melhorar a disciplina e a eficiência.

Gerando um estado de autovigilância constante, o Panóptico representa não apenas uma forma de controlo físico, mas também uma tecnologia de poder, onde a vigilância constante e a possibilidade de punição disciplinam e regulam o comportamento das pessoas. “As Miran Bozovic has pointed out, the prisoners would in time become so conscious of this threat of constant observation it would be as if they were watching themselves.” (Steadman, 2007).

Foi à volta deste pensamento sociológico que Michel Foucault repensou o Panóptico no livro “Discipline and Punish: The Birth of the Prison” (1975), no século XIX. O filósofo expandiu o conceito de Panoptismo para descrever um tipo de poder disciplinar que se estende, além das prisões, para toda a sociedade, através de

instituições que monitorizam e regulam o comportamento dos indivíduos. “He describes the prisoner of a panopticon as being at the receiving end of asymmetrical surveillance: “He is seen, but he does not see; he is an object of information, never a subject in communication.” (McMullan, 2015).

Ora, se o Panoptismo pode ser interpretado como sensação de constante vigilância e exposição, tanto por parte de sistemas prisionais quanto por estruturas sociais, vejamos que também poder-se-á levantar uma análise do Panóptico na Era Digital. Ao atravessar séculos, o Panóptico passa de um modelo arquitetônico de prisão, a um pensamento sociológico com uma dimensão filosófica superior a ele mesmo. O princípio do Panóptico é a sua principal característica, já que prevalece nos avanços tecnológicos que diariamente vivemos.

Em 1984, George Orwell escreve o romance “Big Brother” que fala precisamente de um estado de vigilância constante e controlo absoluto sobre todos os aspetos da vida dos cidadãos fictícios de Oceania. Esta obra, que relata a vida de um regime autoritário e totalitário, onde a opressão máxima destrói a liberdade pela punição e obediência, traz consigo o slogan que ainda hoje vivemos: ‘The Big Brother is watching you’. Como afirmam Kietzmann e Angell,

“The panopticon is no longer just a concept for prisons. Manhattan's Chinatown has seen an increase from 13 to 600 'security' cameras since 1998. Britain alone has 20% of the world's CCTV cameras, which watch traffic, shoppers, and people walking down the street, all on the lookout for sociopathic acts. British subjects going about their ordinary lives can expect to be captured on camera 300 times a day, every day. George Orwell would have been proud and horrified to see that his vision of a society monitored by cameras and computers is quickly becoming a reality; and he wouldn't be amazed that the most recent generation of cameras can also reprimand offenders in a child's voice broadcast over loudspeakers.” (Kietzmann, J. Angell, I. (2010). Panopticon revisited. Communications of the ACM. Volume 53, Number 6, P. 135-138)

No decorrer do século XXI, assistimos diariamente à transformação tecnológica do mundo, e nós, indivíduos, além de criadores, somos também cada vez mais reféns dessa transformação. Cada vez mais a nossa vida depende de tecnologia digital, seja na

saúde, na educação, na cultura, na informação e comunicação, na política, na cidadania, e por aí adiante. A Televisão, a Internet, as Redes Sociais, a recolha de dados e manipulação algorítmica, as plataformas de *streaming*, os *face IDs*, a inteligência artificial, as câmaras de segurança, a materialização do *Big Brother*, que George Orwell descrevia como figura omnipresente de vigilância constante e controlo absoluto, é cada vez mais real. O Panóptico eterniza-se na sociedade contemporânea e o controlo e vigilância apoderam-se de nós sem que sequer o vejamos. Nas palavras de McMullan, levanta-se a questão:

“In many ways, the watchtower at the heart of the panopticon is a precursor to the cameras fastened to our buildings – purposely visible machines with human eyes hidden from view. The parallels between the panopticon and CCTV may be obvious, but what happens when you step into the world of digital surveillance and data capture? Are we still “objects of information” as we swipe between cells on our smartphone screens?” (McMullan, T. (2015). What does the panopticon mean in the age of digital surveillance?. The Guardian.)

Como referido anteriormente, Michel Foucault descreve o prisioneiro panóptico como objeto de informação, nunca de comunicação. Será que o Panóptico atual ganhou corpo e garantia de prevalecer no tempo, pela oportunidade que a Televisão – e consigo os princípios de Comunicação e Informação – trouxe à sociedade contemporânea? É possível ver na televisão a estrutura panóptica perfeita, para continuar a gerar um constante estado de vigilância e controlo? Ou será o modelo perfeito para ser observado, e novamente repensado, a partir da nossa torre central, que é a nossa casa, através de um simples comando? Onde é que se insere a televisão no Panoptismo digital? Na vigia ou na punição?]

## 1.2 A evolução da Televisão em Portugal e as mudanças estruturais

A Televisão foi a primeira tecnologia que, como caracteriza Torres (2011), permitia “ver à distância”. Uma atividade, diga-se, futurista e, até, fantasmagórica,

semelhante ao surgimento do Cinema. Adquirindo funções culturais e sociais, no seu nascimento, enquanto “telefone com imagem”, servia essencialmente, lado a lado com os jornais e a rádio, para transmitir teatro, desporto e comunicar som e imagem (Torres, 2011). As primeiras emissões televisivas em Portugal deram-se na década de 50, nomeadamente em 1956 (Figura 2), com o nascimento da Radiotelevisão Portuguesa, a RTP. Como descreve Galamba,

“Estas emissões eram inicialmente experimentais e apresentavam uma programação composta na sua maioria por músicas, filmes e revistas filmadas. (...) A 7 de Março de 1957 iniciam-se as emissões oficiais da RTP, época em que o papel da televisão se centrava num âmbito de distração e pretensão pelo contexto ditatorial político em que o país estava inserido.” (Galamba, S. A. M. (2014). *A Televisão em Portugal: Um Estudo sobre Géneros Televisivos nos Canais Generalistas em Perspetiva Comparada*. Departamento de Sociologia e Políticas Públicas. ISCTE.)



Fonte: RTP Arquivos, 2024

Figura 2 – Primeira emissão experimental da RTP na Feira Popular de Lisboa (1956)

Evidentemente, num panorama de regime ditatorial, até ao 25 de Abril de 1974, a televisão servia o Estado como “um poderoso instrumento de orientação política, social e cultural” (Torres, 2011), onde, vejamos, o modelo de Panóptico era evidente. O modelo

da televisão adquiria, não uma estrutura circular, mas uma estrutura vertical, que a ela se assemelhava, centralizando o poder no topo, no Estado, e a fragilidade na base, no povo, o alvo da propaganda. O próprio conteúdo, limitado à informação, publicidade e ficção, funcionava quase como anestésico para distrair o povo de um regime opressor. Como aborda Sobral,

“Esta é uma época em que a televisão assume pretensões de instrução e distração. No entender de Eduardo Coelho (2006: 22) esta televisão tem poucas capacidades inventivas, limitando-se a transpor formas existentes, como a informação e a ficção. De destacar que é o teleteatro que sobressai por ser a pedra de toque da programação televisiva inicial (Teves, 2007). Nesta fase de arranque da televisão portuguesa estamos perante um serviço televisivo de monopólio estatal que condicionou fortemente a atividade da RTP.” (Sobral, F. A. 2012. *Televisão em Contexto Português: uma abordagem histórica e prospetiva*. P.146)

Como desenvolve Torres (2011), o Estado estava sempre envolvido na criação e produção de notícias, na organização de concursos e variedades musicais, assumindo um papel, não de criador indireto, mas de criador direto de bens culturais e entretenimento, já que o modelo da televisão era institucional, isto é, vertical.

Apesar de cumprir com “a função de megafone do regime salazarista-marcelista” (Torres, 2011), a televisão também abria horizontes para o seu futuro e antecipava a revolução democrática, não só ao exibir conteúdo estrangeiro que mostrava outras culturas e regimes mais livres, mas também ao criar o *Zip Zip*, um programa humorístico, apresentado em falso-direto por Raul Solnado, que abordava de questões da atualidade. Este programa é caracterizado por Torres (2011) como uma “pequena revolução comunicacional”, tanto no regime, como no próprio modelo da televisão até então, e respetivos programas que lhe seguiram.

É necessário pensar que, apesar de crescer numa época em que o seu conteúdo e gerenciamento era feito como instrumento de controlo, do Estado para o povo, também nos aproximávamos do que era o início de uma sociedade mais liberal e democrática. Ora, depois do 25 de Abril e na mudança para a democracia, a RTP é marcada por duas transformações profundas.

Por um lado, a primeira e grande transformação era mais evidente no que diz respeito ao conteúdo que era transmitido. A RTP entrou ao serviço do regime democrático, como “escola de conveniência democrática” e “manteve-se palco da luta entre forças partidárias, em especial no que toca à informação” (Torres, 2011, P. 50-51). Ou seja, os conteúdos passaram a ter um intenso foco na informação, no combate político e apoio à democracia.

Ainda que integrasse uma forte vertente na área da publicidade, a empresa e os conteúdos eram cada vez mais ligados ao entretenimento e à cultura, através da programação de concursos e exibição de telenovelas estrangeiras e, mais tarde, nacionais. Era cada vez mais claro que a televisão suscitava uma grande influência nas audiências e no desempenhar de função pública, como um serviço público do Estado. Como descreve Torres,

“Dos anos 70 ao início dos 90, a RTP atingiu o auge em termos de influência. Se não beliscasse o poder político, tinha total liberdade para programar, sem constrangimentos financeiros e de concorrência. Podia comprar apenas as melhores ou mais populares séries estrangeiras nos dois lados do Atlântico. Com a eletrificação do país e a melhoria das condições de vida, a TV foi-se tornando presença obrigatória em quase todos os lares. A RTP pôde manter o modelo de TV comercial, quer pela presença de publicidade, quer pela conceção e concretização da programação, enquanto apresentava (...) programas mais próximos de uma concepção consensual de serviço público, produzidos por si ou importados.” (Torres, E. 2011. A Televisão e o Serviço Público. P.51).

Por outro lado, a criação e estabilização da TV privada, entre 1989 e 1992 – com o aparecimento da SIC e da TVI – veio agitar os alicerces que estabeleciam a RTP como principal, e preferida, fonte de informação junto das audiências. A televisão deixa de adquirir uma estrutura vertical, para integrar um modelo horizontal, onde cada canal televisivo passa a estar lado a lado, na luta concorrente pela conquista de audiências.

Ao mesmo tempo que cresciam as ofertas televisivas, quer a nível de privatização de canais, quer a nível de frequências e disponibilização dos mais diversos conteúdos, as audiências iam também moldando os seus gostos. O início da privatização

da televisão, talvez tenha marcado também, arrisco-me a dizer, o início do que significa ‘ver televisão’ para cada indivíduo. Sobre este assunto, Sobral esclarece,

“Numa altura em que a RTP ainda beneficiava da sua presença hegemónica, começaram a surgir em Portugal ecos europeus de necessidade de diversificação da oferta televisiva vindos de países onde predominavam as televisões estatais e onde os gostos se tornavam mais variados. Em vários países europeus este «foi o tempo de abertura a canais privados» (Torres, 2011: 52). Também em Portugal se evidenciam, nesta fase, necessidades de reorganização que culminam na segunda revisão constitucional de 1989, o que vem permitir o fim de vários anos de exclusividade estatal e a abertura da atividade de televisão ao setor privado (Cádima, 1999: 32).” (Sobral, F. A. 2012. *Televisão em Contexto Português: uma abordagem histórica e prospetiva*. P.147).

Com visões totalmente novas e refrescadas, para ‘criar e fazer televisão’ – isto é, aposta em novos “conteúdos, géneros, protagonistas, estilo visual, dinamismo, grafismo e relação com a audiência” (Torres, 2011, P.52) – os gostos e interesses também se alteravam conforme o que mais agradava a cada um. “A programação popular chocou as elites cultas, até se habituarem e começarem também, parte delas, a apreciá-la.” (Torres, 2011, P.53).

A televisão tem, desde muito cedo, um papel significativo na sociedade, influenciando o nível de participação do público que, como audiência, também é o principal lucro desta ‘máquina de comunicação’. Nesse sentido, Miller desenvolve que os géneros são considerados fundamentais para compreender o conteúdo televisivo, especialmente em canais dedicados a tópicos específicos, afirmando que a televisão está intrinsecamente ligada aos géneros e que sua existência e identidade dependem deles. Como menciona,

"Genre-based study is crucial to understanding content, given the serial, repetitious nature of much television, especially with channels dedicated to one topic (...). Television could be said not to exist outside of its genres. (...) Certain genres are deemed intrinsically worthier than others because of their moral stance or the special qualities required of their creators." (Miller, 2010, p.82)

Obviamente, ao ser gerida pelo Estado e adquirindo cada vez mais uma componente de função e serviço público, a RTP perde as audiências face a um panorama popular e generalista. Apesar de se ter internacionalizado (RTP Internacional) no mesmo ano que a SIC se lança no mercado mediático (1992) e ter marcado presença no mundo online anos mais tarde (1997), depois de 35 anos de monopólio a RTP enfrenta a forte concorrência de programações maioritariamente caracterizadas pelo entretenimento. A informação deixa de ser prioridade e as receitas passam a estar nas mãos do povo. A TV passa de ser para o povo a ser do povo. Como explica Torres,

“Os telespectadores atuais teriam dificuldade em reconhecer as grelhas de programação dos quatro canais terrestres dos primeiros anos de concorrência entre TV pública e privada. A variedade de géneros e de programa era maior. Os noticiários tinham menor duração e havia programas de informação autónomos e em horário nobre. (...) Sendo o principal objectivo dos canais obter a máxima audiência (...) a TV generalista tendeu a afunilar os géneros. Os canais assemelharam-se, programando noticiário contra noticiário, *talk show* contra *talk show*, novela contra novela, *reality game* contra *reality game*.” (Torres, E. 2011. A Televisão e o Serviço Público. P.54)

Isto significa que a principal preocupação dos canais televisivos deixa de ser ‘servir o povo’, para, contrariamente, adotar uma perspetiva mais empresarial e passar a ‘vê-lo como lucro’? Atualmente, no panorama mediático as coisas não são muito diferentes. Existem milhares de canais, programas e conteúdos aos quais maior parte da população tem acesso gratuitamente e, ainda que haja imprevisibilidade de receitas na criação deste novos programas e conteúdos, eles continuam a surgir. O lucro, na maior parte dos casos, continua a ser gerado, e a visão do que é fazer televisão parece implicar cada vez mais uma estratégia empresarial, no sentido de incorporar um modelo que tem retorno financeiro que, portanto, implica também uma ideia da sobrevivência e estrutura de cada um destes canais. Torres aborda este assunto da seguinte forma,

“A empresarialização do negócio e a liberalização da actividade televisiva, com o incentivo da União Europeia, acentuaram-se nas duas últimas décadas, com

consequências enormes nos conteúdos disponibilizados aos espectadores. (...) Os operadores generalistas de TV procuram novas áreas de negócio, criando canais temáticos, sites, merchandising e interatividade. Sabem que a tendência será para a sua audiência diminuir, mas também permanecem o maior agregador de audiências. Daí que o negócio se mantém «enquanto der». (Torres, E. 2011. A Televisão e o Serviço Público. P.20-21)

Porém, o lucro destas empresas televisivas não significa necessariamente uma melhoria na qualidade da oferta, que suporte a quantidade da mesma. Vejamos, a RTP, enquanto serviço público, deve ter como objetivo de atender às necessidades da sociedade como um todo. O Serviço Público geralmente inclui áreas da saúde, educação, política, economia, cultura, segurança pública, transportes e infraestruturas, tecnologia e inovação, entre outros. Desta forma, julgo que na televisão, este serviço se deva traduzir em diferentes programas de televisão, com diferentes conteúdos, qualidade evidente e, mais especificamente na área da Informação, veracidade garantida.

Sem descurar as áreas de Entretenimento e Cultura, mas tendo como objetivo que ao longo desta investigação o foco seja virado à área da Informação, em comunhão com a função de Serviço Público, que questões se poderão colocar perante um contexto televisivo altamente competitivo?

O que parece acontecer, nesta lógica mais empresarial dos canais privados, é que deixa cada vez mais de haver esta preocupação para com a audiência. Pensando na relação da televisão com a audiência, será que estas empresas televisivas e surgimento de novos canais e programas, com diversos tipos de conteúdos, passaram mesmo a ter o lucro como principal objetivo? E, perante esse cenário, como é que audiências se comportam? Os gostos vão-se efetivamente moldando ou estarão antes anestesiadas pela crescente oferta televisiva que lhes permite dar zapping até encontrarem algo que efetivamente as coloque num lugar confortável, que não seja Informação?

Na televisão pública, onde se denotou uma queda nas audiências, é possível que, por ser gerida pelo Estado, suscite uma sensação de controlo, como abordado anteriormente no conceito de Panoptismo, e por isso, uma desconfiança para com a televisão pública? É por verem nos canais privados novos horizontes?

A prisão panóptica gera, nos prisioneiros, um comportamento de autopunição pelo medo que a simples possibilidade de estarem a ser observados lhes provoca. Se virmos a televisão pública como a torre central do Panóptico, e as audiências como os prisioneiros que a rodeiam, o que é que suscitará esse medo perante a Informação? É a possibilidade de ‘não ser real’ e ser gerida politicamente pelo estado? Por controlarem a programação que passa para os nossos televisores, tendo total controlo sobre o que mostrar ao espectador? Ou é possível que esse medo não passe de uma necessidade de anestesia – que os tais canais privados, mas também outras plataformas, conseguem atingir – perante a nossa realidade que é relatada com base na Informação real do mundo? Quais serão então os desafios que mais enfrentamos na atualidade? Tanto para a televisão como para o público?

### 1.3 Os desafios da Televisão na atualidade

No final do século XX, a digitalização e a ascensão da internet transformaram radicalmente o panorama televisivo. Ainda que os avanços na tecnologia digital tenham trazido vantagens à televisão, nomeadamente na qualidade da transmissão, que foi melhorando gradualmente, oferecendo maior resolução ao nível da imagem e do áudio, o crescimento da Internet permitiu também uma rutura significativa com o modelo tradicional de consumo de *media*. Os indivíduos passaram a ter cada vez mais o poder de escolher onde e quando assistir aos seus programas preferidos, marcando o início de uma era de personalização e conveniência. As plataformas de *streaming*, como a Opto, a HBO, a Netflix ou a Amazon Prime, tornaram-se protagonistas dessa transformação, permitindo ao público consumir conteúdo, essencialmente mais virado ao entretenimento, a qualquer hora e em qualquer lugar.

Como aborda Torres (2011), as transformações tecnológicas também desencadearam uma mudança cultural profunda refletida na passagem da televisão do "Nós" para a televisão do "Eu". No passado, assistir televisão era uma atividade coletiva, que reunia famílias à volta de um único aparelho. No entanto, com a individualização proporcionada pela tecnologia digital, a experiência televisiva tornou-se cada vez mais pessoal e isolada. Cada indivíduo pode agora escolher o próprio conteúdo, criando uma

experiência personalizada que reflete as suas preferências e interesses. Esta mudança reflete o pensamento contemporâneo de individualização que seguiu a ‘ruína’ das identidades coletivas tradicionais, resultando numa perda de identidade compartilhada a favor da fragmentação cultural.

Outra dimensão crucial dessa evolução é a convergência entre a televisão e o computador. Hoje, a televisão deixou de ser apenas um dispositivo dedicado a transmitir programas de forma linear. Ela própria transformou-se num verdadeiro computador, capaz de aceder à Internet, executar aplicações e oferecer uma experiência interativa ao indivíduo. Da mesma forma, os computadores e dispositivos móveis agora funcionam como televisores, permitindo o *streaming* de conteúdo audiovisual com qualidade elevada. Essa fusão de funcionalidades ampliou as possibilidades de consumo de *media*, tornando o acesso ao entretenimento mais flexível e integrado às diversas atividades cotidianas.

Desta forma, parece haver cada vez mais a dificuldade em definir o que é televisão atualmente. Ainda que analisando esta questão em 2011, Torres mencionava, já naquela altura, essa mesma dificuldade,

“A integração entre PC e TV ainda não é total, mas a tecnologia digital permite criar conteúdos que são simultaneamente pensados como programa de TV, programa de rádio, sites e canais na Internet, livros, revistas, etc.; (...) incluem cada vez mais aplicações e serviços típicos dos computadores; (...) Mas como definir e distinguir a TV quando é possível vê-la num telemóvel, como faz quase metade dos japoneses, num ecrã de cinema ou num PC? De facto, a conotação tecnológica do nome – ver à distância –, já sem correspondência à realidade, aplica-se hoje não só à TV, como às comunicações móveis de voz, dados e imagem. Com a convergência digital, definir os media com base na tecnologia torna-se complicado.” (Torres, E. 2011. A Televisão e o Serviço Público. P.15-16).

Neste panorama, fazer televisão é cada vez mais um processo complexo e multifacetado, principalmente na relação com a audiência, que é uma sociedade cada vez mais digital.

Já muito antes, Arnheim (1969) argumentava que a facilidade de acesso à informação proporcionada pela televisão poderia ter dois resultados opostos. Por um lado, enriquecer a audiência, estimulando a formação do público informado, que beneficiaria de um fácil acesso à informação para se envolver e participar ativamente na sociedade. Por outro lado, poderia empobrecer a audiência, num contexto em que a televisão seria usada para criar uma audiência domesticada e passiva. Nesse caso, as pessoas não aproveitariam o acesso à informação de maneira construtiva, tornando-se apáticas e desinteressadas em questões relevantes. Como afirma Miller,

“Arnheim warned that “television is a new, hard test of our wisdom.” The emergent medium’s easy access to knowledge would either enrich its viewers, stimulating an informed public, vibrant and active – or impoverish them, manufacturing an indolent audience, domesticated and passive (Arnheim 1969: 160–3).” (Arnheim cit in Miller, 2010, p.4)

Estando cada vez mais inseridos num contexto em que a televisão é muito facilmente substituída por outras plataformas de informação e entretenimento e redes sociais, para fazer televisão atualmente é necessário: produzir conteúdo diversificado com uma ampla gama de géneros e formatos, integrar a tecnologia e novas formas de criar conteúdo digital, a interagir com o público, adaptando os métodos às mudanças na forma como as pessoas consomem media, e estar em constante inovação num ambiente altamente competitivo.

Ainda que os canais televisivos tentem acompanhar as transformações tecnológicas, como por exemplo a RTP procede na criação, não só de diferentes canais, para diferentes tipos de conteúdo – como bem conhecemos, a RTP1, RTP2, RTP3, RTP África, RTP Internacional, etc. –, como também ao estabelecer, a partir de 2011, a RTP Play, a *App* 5i RTP e o Portal Ensina RTP. Como consta na história, escrita pela própria RTP,

“Experiência, know how, qualidade, inovação, responsabilidade, seriedade, confiança, competência, profissionalismo fazem da RTP um player fundamental que dá

resposta às necessidades cada vez mais específicas e exigentes do seu público. A RTP é pioneira na área das novas tecnologias. A sua oferta integra, desde 2011, a RTP Play, serviço pioneiro para visualização e escuta de emissões online bem como de programas em on-demand. No âmbito da Responsabilidade Social, a RTP+ desenvolve e divulga inúmeras iniciativas e tem contribuído, de forma séria e efetiva, para melhorar a vida de diversas instituições e sedimentar as causas que abraça.” (Plataforma Online da RTP. *A RTP – A História*. RTP, Rádio e Televisão de Portugal 2024.)<sup>2</sup>

Ainda assim, atingir uma relação sólida e coesa com as novas audiências, sobretudo a mais jovem, é cada vez mais difícil. Torres (2011) comenta,

“Para as novas gerações (...) a TV enquanto experiência do tempo dos pais e avós já não é uma obrigação em nenhum sentido. Não a vêem: nem os programas as atraem nem concebem estar num sofá esperando que um programa comece ou um intervalo acabe. Com a idade, o trabalho intenso durante o dia e a formação de uma família, voltará a experiência de ver no sofá TV e entretenimento do tipo «pastilha elástica», mas com o laptop no regaço.” (Torres, E. 2011. *A Televisão e o Serviço Público*. P.36).

Contudo, há também um momento que devemos considerar marcante para a televisão. A chegada da Internet não veio apenas proporcionar novas possibilidades, como também provocar uma desconfiança perante a televisão. A disseminação de *fake news*, ou notícias falsas, especialmente com a afirmação das redes sociais, aumentou exponencialmente. A Internet facilitou a criação e propagação de informações falsas de forma instantânea à escala global. Plataformas como o Facebook, o Twitter e o YouTube tornaram-se veículos poderosos para a disseminação das *fake news*, devido à sua vasta audiência e à facilidade de partilhar o conteúdo.

Contudo, há um marco significativo na história recente das *fake news*, que teve palco na eleição presidencial dos Estados Unidos, em 2016. A disseminação de informações falsas teve um impacto considerável no processo eleitoral, chamando a atenção global para o problema. Foi nessa altura começaram a surgir os intensos debates

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://media.rtp.pt/empresa/rtp/historia/>

– que ainda hoje assistimos – sobre a necessidade de regulamentar e verificar factos nas plataformas digitais. Como relatam Marwick e Lewis,

“Throughout the 2016 election, Trump often played the role of amplifier. If he tweeted about a conspiracy theory or made a false claim at a rally, it was considered newsworthy because of his candidacy. For manipulators, it doesn’t matter if the media is reporting on a story in order to debunk or dismiss it; the important thing is getting it covered in the first place. (...) «Fake news» is a contested term, but generally refers to a wide range of disinformation and misinformation circulating online and in the media. The term itself has quickly become contentious and politically-motivated: it was first used to describe sites that intentionally posted fictional partisan content as clickbait, but Donald Trump’s administration quickly adopted it to discredit accurate but unflattering news items, ironically making the term itself a form of disinformation.” (Marwick, A. Lewis, R. (2017). *Media Manipulation and Disinformation Online*. Data & Society Research Institute. P.39-44).

Estes debates – e o contínuo aparecimento de notícias falsas e manipulação de informação – não foram favoráveis aos media, acabando por criar uma perceção errada do que é fazer jornalismo atualmente e, conseqüentemente, essa desconfiança para com audiência. As novas tecnologias, principalmente a crescente inteligência artificial, permitem uma manipulação que vai muito além do que o olho humano consegue detetar. Manipular imagens estáticas, em movimento e frequências sonoras, torna-se uma arma perigosa que, evidentemente, vai colocar o público em desconfiança, seja qual for o assunto.

Como desenvolvem Marwick e Lewis (2017), a disseminação de informações falsas ou enganosas está a ter efeitos muito negativos no consumo de notícias pelo público. Mesmo quando a desinformação é desmentida, esta situação pode perfeitamente continuar a moldar as atitudes do público na relação, ou melhor, no afastamento para com a Informação e a Televisão. Mesmo que já exista *fact-checking* em canais de Informação fiéis à ética jornalista, como acontece na RTP, é possível que a crescente tecnologia continue a afetar e a gerar informação falsa ou desinformação.

Como ferramenta acessível, rápida e funcional, a Internet veio revolucionar os media, tanto na forma como os recebemos, como na forma de os percecionarmos. Mesmo que a Televisão tenha vindo a crescer em continua transformação, na tentativa de acompanhar as necessidades do público, a Internet continua a ser o seu maior concorrente. Como aborda Lopes,

“Desde o seu surgimento, a internet tornou-se desde logo numa nova fonte de informação, de uma forma mais rápida e dinâmica do que os tradicionais meios de informação, a imprensa escrita e a televisão. Passando muito rapidamente num curto espaço de tempo a uma plataforma com uma dimensão comparável à da televisão. Trazendo consigo novos conteúdos e a sua mais importante característica, a interatividade.” (Lopes, D. 2012. A Influência das novas tecnologias na produção televisiva atual. P.20)

Inevitavelmente, por um lado, a Internet vem revolucionar os *media* como forte concorrente fazendo-se valer pelas possibilidades interativas que possibilita ao público, por outro lado, é o estímulo que mais fomenta a desinformação, alimentando também o afastamento do público para com a Televisão.

De uma perspetiva panóptica, quanta influência terá a vigilância e o controlo da informação na disseminação de informações falsas e na forma como as pessoas interagem com os media? E quais são as consequências dessa influência, tanto do prisma televisivo, como da ótica do espectador? Quais serão as estratégias que a Televisão deve adotar neste panorama digital? Qual importância terá a Televisão enquanto Serviço Público, na formação e manifestação de ideias, criação de debates e esclarecimento de determinados temas atuais, junto dos cidadãos portugueses? Qual será a nossa posição perante o panóptico digital? Somos ou não prisioneiros desta estrutura omnipresente? E sendo, de que forma somos? A que é que estamos subjacentes?

Cruzar o conceito de Panoptismo com os tópicos abordados até agora, como a desinformação, o continuo surgimento de novas tecnologias e plataformas, as mudanças nas necessidades do público e o afastamento para com a Televisão, envolve pensarmos

também nos algoritmos de consumo da estrutura do Panóptico atual, bem como tentar compreender onde é que a Televisão e Audiência poderão estar inseridas nessa estrutura.

Além disso, parece cada vez mais importante analisar com devida atenção as questões que se levantam perante a literacia digital, a informação e a educação. Serão estas as características inerentes ao serviço público mediático? Voltaremos a este tema no capítulo 3.

## 2 ESTÁGIO CURRICULAR: BUBBLE CREATIVE STUDIO

Realizar um estágio curricular numa empresa ou instituição que se alinha com a área de estudos do atual mestrado, permite obter mais conhecimentos e ferramentas na área do Audiovisual e Cinema, inserindo-me num contexto profissional mais próximo do mercado em Portugal, onde a procura e natureza dos projetos audiovisuais são extremamente variadas. A escolha da Bubble Creative Studio como local de estágio decorreu do facto de ser uma empresa que oferece serviços audiovisuais autorais em diferentes contextos e formatos, seja no ramo televisivo, publicitário, institucional ou ficcional.

A inserção na Bubble Creative Studio para a realização do estágio significa que me pude inserir numa equipa de produção audiovisual desempenhando diversas funções nas suas produções, desde a assistência de imagem e luz, à montagem e realização. Além disso, a oportunidade de estágio na empresa permitiu uma reflexão teórica sobre os temas abordados na investigação alusivos ao contexto televisivo (ver capítulo 3).

Com base no pensamento teórico apresentado até então e experiência na Bubble Creative Studio, usufruí do contacto real com o programa de televisão *TECH3*, compreendendo de que forma é criado o conteúdo e abordagem do programa e como estes são inseridos para servir uma melhor informação e as empresas. Apesar deste projeto de investigação estar mais direcionado à produção do programa *TECH3*, ao longo do estágio estive envolvida noutros projetos que também lhe permitiram consolidar novas ferramentas e estratégias na área do audiovisual.

Deste modo, no presente capítulo, consta uma abordagem mais expositiva e técnica – Relatório de Estágio Curricular – das competências adquiridas ao longo do contacto que teve com a Bubble Creative Studio. Esta experiência contribuiu para o desenvolvimento profissional da discente, impactando diretamente a conclusão do mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção.

## 2.1 A Bubble Creative Studio

A Bubble Creative Studio é uma produtora de vídeo destinada à produção de projetos audiovisuais para empresas, marcas e entidades, ajudando-as a traduzirem a sua identidade e valores em conteúdo criativo e eficaz.

Esta empresa surgiu em 2019 e, desde então, tem vindo a agregar uma equipa altamente experiente no campo audiovisual para atender às necessidades de produção de audiovisual em diferentes formatos. Através da experiência no ramo, ajudam a estabelecer conexões genuínas entre as organizações e o seu público-alvo, o que lhes permite comunicar de uma forma mais autêntica.

Apesar de jovem, a empresa conta com um historial atrativo na produção de vídeo. Desde cedo conquistou a confiança de vários parceiros que são verdadeiras referências na área da Comunicação, de entre os quais se destacam a RTP, a Portugal Film Commission, a Câmara Municipal do Porto, a Sonae, a ANI, a COTEC, as Universidades do Porto, Minho e Aveiro, entre muitos outros.

A Bubble Creative Studio tem uma ampla gama de serviços que inclui a criação de vídeos promocionais, vídeo institucionais, conteúdo viral para redes sociais (com diversos vídeos que acumularam mais de 500 mil visualizações), cobertura de eventos, produção de documentários, *motion graphics* e *3D*. Além disso, tem o privilégio de ser a produtora exclusiva do programa de televisão, o *TECH3*, que é transmitido semanalmente na RTP3 e RTP Internacional.

## 2.2 A origem e conceção do programa TECH3

A história do *TECH3* tem início em 2017, através de uma iniciativa que surgiu com o apoio da UPTEC (Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto). A iniciativa propunha criar uma série de episódios sobre ideias de professores e alunos, com conhecimento e potencial científico na área da Tecnologia e Inovação, que são transformadas em produtos ou serviços úteis para o mercado e sociedade.

Foi Manuel de Melo, sócio fundador da Bubble Creative Studio, quem sugeriu à UPTEC a criação deste um projeto audiovisual inovador, com a intenção de mostrar o

ecossistema de inovação existente. A UPTEC aceitou a proposta e comprometeu-se a financiar a produção de 13 episódios, o equivalente a um trimestre de programação televisiva. Manuel, vendo a produção destes episódios com grande potencial público, entrou em contacto com a RTP para discutir o projeto. Naquela altura, havia um programa chamado *TECH3*, apresentado por Mário Augusto, que havia terminado. A RTP mostrou interesse na proposta e sugeriu usar o nome *TECH3*, reformulando o programa para criar algo diferente e mais dinâmico.

O objetivo principal era criar conteúdo versátil e atrativo, que não se esgotasse em televisão. Além disso, o conteúdo precisava de ser mais curto, não só para que pudesse ser utilizado em diferentes plataformas, como sites e redes sociais, mas também para não perder a atenção das audiências, sem deixar de passar a mensagem principal de cada projeto.

No caso, para a UPTEC, o ‘projeto-estreia’ oficial na emissão do novo programa *TECH3*, foram produzidos um episódio para cada área de Inovação, destacando diferentes projetos e iniciativas. A primeira série de episódios foi um sucesso. A RTP ficou impressionada com os resultados de audiência e decidiu manter o programa no ar.

A vantagem é que na área da inovação há cada vez mais verbas disponíveis, especialmente para a disseminação de resultados. Ou seja, as entidades que conseguem trazer os seus projetos de inovação, e resultados associados, para o programa *TECH3*, conseguem concretizar um episódio para emitir em televisão nacional. Além disso, as próprias empresas podem utilizar o episódio de várias formas, como redes sociais ou efeitos institucionais, não sendo limitadas apenas à transmissão pela RTP.

A partir da primeira emissão, o programa ganhou visibilidade internacional, sendo transmitido na RTP Internacional e RTP África, o que amplia ainda mais o alcance das inovações apresentadas em cada episódio. Após o sucesso da primeira, segunda, terceira e quarta série do programa, que contaram com o apoio do UPTEC (13 episódios), da Câmara Municipal do Porto e da Associação Nacional de Jovens Empresários (ANJE), com o projeto *SCALE UP*, e do projeto *NOE – Noroeste Empreendedor* (6 episódios), desenvolvido em conjunto pela Universidade do Porto, Universidade de Aveiro, Universidade do Minho e do Polo de Inovação em Engenharia de Polímeros (PIEP) (13

episódios), seguiu-se uma nova série com o apoio da Agência Nacional de Inovação (ANI) (13 episódios).

Ao longo do tempo de emissão, foram várias as Entidades Públicas e Privadas que manifestaram o desejo de participar neste conteúdo, como a FEUP (13 episódios), o ISEP (8 episódios), o INESC TEC (4 episódios), o COTEC (4 episódios), o TEDxVilaNovadeGaia (2 episódios), o Glintt (1 episódio), o Xing (1 episódio), a Liga Portuguesa contra o Cancro (1 episódio), a FairJourney Biologics (3 episódios), a Built Colab (2 episódios), entre outros.

Desde então, o *TECH3* evoluiu e adaptou-se ao mercado, tornando-se uma vitrine contínua, não só para a Inovação e Tecnologia, como para o empreendedorismo nessas áreas, já que conecta a academia ao mercado e mostra o impacto que estes projetos e resultados têm na sociedade.

### **2.3 Objetivos, visão e formato do programa *TECH3***

Como referido anteriormente, o *TECH3* é um programa de televisão completamente dedicado à Tecnologia, Ciência e Inovação (Figura 3). Cada episódio aborda a história de uma empresa ou projeto, desde a sua ideia inicial, apresentando os produtos ou serviços que desenvolve, tecnologias implementadas, até às perspetivas de negócios futuros.

Cada episódio tem como principal objetivo passar a mensagem de cada empresa/ projeto de forma objetiva e clara, sem exceder os 7 minutos de duração. Nesse período, é dado a conhecer ao público em geral o que de melhor é criado e desenvolvido em Portugal, através de uma narrativa documental com estilo expositivo e participativo. Os episódios são suportados por 3 entrevistas, onde é explicado o respetivo tema e projeto, complementando com imagens das instalações e/ ou processos de desenvolvimento tecnológico e científico associados. Os próprios responsáveis pelo projeto e outras pessoas envolvidas, são os ‘atores’ em cada episódio, já que são eles que demonstram a rotina de trabalho durante as filmagens.

Na conceção de cada episódio *TECH3*, há sempre uma preocupação em manter e conciliar a visão das duas partes envolvidas. Por um lado, a visão criativa da Bubble

Creative Studio, que criou o programa com uma estrutura que funciona e, por outro lado, a visão mais científica das empresas ou projetos, que têm a responsabilidade de transmitir de forma clara os seus conhecimentos científicos para cada tema.

Além da duração, entrevistas e imagens que pintam cada episódio, o programa foi desenhado para ter um formato aliciante, que se distinga pela Direção de Fotografia, tratamento de cor, qualidade de imagem e diferenciação dos temas.



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 3 – Genérico do programa *TECH3*

#### 2.4 Desenvolvimento e produção do *TECH3* – o papel da equipa envolvida e processo de criação dos episódios

No que diz respeito à compreensão da produção e realização de programas televisivos, já anteriormente Zettl (1976) se debatia que a televisão não é apenas um meio de transmissão no qual o conteúdo é simplesmente transmitido. Ele afirma que, na verdade, fazer televisão é um processo criativo que envolve a interação entre pessoas e máquinas para proporcionar experiências significativas aos espectadores. Zettl explica,

“Television is not just a pipeline through which the software is pushed by the hardware people; rather it is a creative process in which people and machines interact to provide the viewer with significant experiences. Television production therefore requires an intimate knowledge of the creative process—of how machines and people interact.” (Zettl, 1976, p.2)

Ainda assim, produzir e criar conteúdo para um programa de televisão, difere de género para género, de programa para programa e de canal para canal. Desse modo, fazer produção audiovisual no ramo televisivo, significa compreender que “each show idea has certain peculiar production requirements, there are nevertheless techniques, or at least approaches, that apply to television production in general.” (Zettl, 1976, p.379). Ou seja, existe realmente um ‘sistema’, ou uma estrutura ou modo, de se fazer este tipo de produção, que coincide em determinados pontos, no entanto, algumas produções podem exigir procedimentos consideravelmente diferentes dos padrões estabelecidos, com necessidades específicas. “We will, therefore, attempt to acquaint you with a systems design that covers the major points of production. You should keep in mind, however, that some productions may require procedures that differ considerably from the standard.” (Zettl, 1976, p.379).

A flexibilidade e a adaptação são necessárias na produção audiovisual televisiva, dependendo, não só das circunstâncias e dos requisitos de cada projeto, mas também do contexto social atual. O caso do *TECH3* não é diferente. Sendo uma equipa de produção relativamente pequena, com cerca de 7 membros, para manter o programa *TECH3* e desenvolver cada episódio, há um trabalho muito próximo entre toda a equipa, que é constituída por comerciais, produtores, realizadores, videógrafos e direção geral do programa.

Partindo de um contacto direto com os clientes, os comerciais são responsáveis por vender e dinamizar a realização de cada *TECH3* junto das empresas, universidades e projetos que estejam a decorrer na área da tecnologia e inovação. São responsáveis por atrair novos clientes, consolidando as suas funções com reuniões de apresentação, necessidades de produção de cada projeto e propostas de orçamentos.

A partir do momento em que um *TECH3* é vendido, a responsabilidade do projeto passa para o departamento de produção. A produção tem o dever de acompanhar cada projeto *TECH3* do início ao fim, desde a pré-produção, à produção, pós-produção e entrega final, para a RTP e para o cliente. Novamente, é preparada uma reunião de produção com o responsável pela empresa e/ou projeto para discutir os objetivos e esclarecer questões relacionadas com o tema do episódio. A produção é também responsável por desenvolver as perguntas que serão feitas a cada entrevistado, tendo sempre como objetivo agilizar a produção de cada episódio de forma objetiva e clara. Isto é, a produção faz esta ponte entre as necessidades do cliente e as suas expectativas, considerando o potencial audiovisual do episódio. Além disso, a planificação e organização das filmagens também é responsabilidade da produção, nomeadamente na marcação de filmagens e horários, viagens e estadias e acompanhamento da equipa de filmagem nos dias de rodagem, incorporando todos os detalhes de pré-produção e intervenientes necessários.

Em contacto direto com a produção, está a equipa de realização e videógrafos, responsáveis por concretizar na prática cada *TECH3*, tornando real o trabalho discutido junto de cada cliente. A equipa técnica é responsável por filmar e editar cada episódio, conciliando a visão de cada empresa e projeto com a visão criativa e atrativa do tema. Garantir a qualidade audiovisual é o principal objetivo da equipa de filmagens, por isso, eles são responsáveis por fazer um desenho de luz e captação de imagem e áudio interessantes, escolhendo os locais das empresas mais apelativos como cenários de filmagem, tanto na captação de entrevistas, como na captação de *B-roll*<sup>3</sup>. Quem realiza cada episódio é responsável por editá-lo. Os videógrafos que não estão envolvidos na realização, têm como objetivo garantir a qualidade de captação e visão do realizador. Na pós-produção, o realizador é responsável por montar e cortar as entrevistas de forma coesa e equilibrada, bem como pintar o episódio com imagens de *B-roll* e *stock footage* de forma visualmente cativante. Além disso, preservar a qualidade do áudio e garantir um desenho sonoro memorável, com músicas que elevem o tema de forma envolvente,

---

<sup>3</sup> Imagens *B-roll* são imagens expositivas filmadas nas empresas durante as rodagens de cada projeto. Servem para complementar os episódios *TECH3*, conforme o que é apresentado em cada entrevista.

também é uma função do realizador que pesa muito na concretização de cada do episódio. Estabelecer um balanço entre a mensagem que o cliente pretende passar e um visual interessante, é um dos principais objetivos da equipa para que o episódio não caia na mera reportagem. No final, é da responsabilidade do realizador submeter o episódio na plataforma online da RTP, para ser emitido na data definida pela produção e aprovada entre a Direção Geral e a RTP.

O contacto entre a RTP e a Bubble Creative Studio, é estabelecido pela Direção Geral, um cargo que desempenha um papel crucial na gestão, supervisão, manutenção da qualidade, eficiência e sucesso do programa *TECH3*. Ou seja, caso exista alguma adversidade ou questão que diga respeito ao programa, a Direção Geral é responsável pela mediação e resolução de conflitos na procura de soluções mutuamente benéficas para ambos os lados. A supervisão de qualidade, revisão e aprovação também é estabelecida entre ambos, garantindo que o conteúdo final produzido pela Bubble Creative Studio atende aos padrões de qualidade da RTP, antes da emissão ou publicação nas plataformas digitais. Além disso, é da responsabilidade da Direção Geral coordenar e assegurar os prazos estabelecidos para a produção e entrega dos episódios, bem como fazer ajustes nos cronogramas de produção, caso haja qualquer imprevisto. Recolher feedback da audiência e das partes interessadas para melhorar continuamente a qualidade e relevância do programa, implementando essas melhorias na produtora, é um objetivo fulcral da Direção Geral, garantindo que todas as partes trabalham de forma harmoniosa e produtiva.

O *workflow* de trabalho na conceção do programa *TECH3* é um exemplo notável de colaboração e interdependência entre diferentes departamentos, evidenciando a complexidade e a coordenação necessárias para a produção de um programa televisivo de alta qualidade. Desde o momento em que os comerciais vendem a ideia a empresas e universidades, passando pelo acompanhamento contínuo do departamento de produção, até à concretização visual e técnica pelos realizadores e videógrafos, cada etapa do processo depende intrinsecamente das anteriores e das subsequentes.

Esta dinâmica de produção interdependente demonstra que a colaboração e comunicação constantes entre todos os departamentos são fundamentais para o sucesso do *TECH3*. Cada departamento, com responsabilidades específicas, contribui para o

objetivo comum de produzir um conteúdo inovador e envolvente, que atende tanto aos padrões da RTP como às expectativas do público. A sinergia entre os departamentos, não só facilita a produção de cada episódio, mas também garante que o programa exista e evolua continuamente com qualidade e relevância.

## 2.5 Contextualização global do estágio

Optando pelo estágio curricular, um dos objetivos para a conclusão final do mestrado em Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção, é elaborar a apresentação de um relatório de estágio detalhado, considerando a experiência adquirida durante um estágio curricular. No caso, ao longo do período de estágio na Bubble Creative Studio foram desenvolvidas várias competências técnicas e profissionais que são essenciais na produção audiovisual, tanto no contexto televisivo, como outros. Através da imersão completa nas atividades diárias da produtora, foi possível experimentar inúmeros desafios, proporcionando um crescimento significativo a nível profissional e pessoal.

Neste capítulo, serão apresentadas as principais competências adquiridas, destacando aprendizagens como planeamento e organização de produções, competências técnicas de filmagem e edição e capacidade de trabalhar de forma colaborativa num ambiente profissional. Além disso, e devido a esta imersão, foi possível refletir sobre as dificuldades encontradas durante o estágio e como estas foram superadas, contribuindo para a formação de uma visão mais ampla e aprofundada sobre o funcionamento da produtora audiovisual.

Assim, este capítulo oferece uma análise crítica das experiências com a produtora, considerando a sua influência para o desenvolvimento profissional da discente, e como podem ser aplicadas em futuras experiências no audiovisual. A apresentação das competências, desafios e reflexões adquiridas fornecerá uma compreensão abrangente da importância do estágio curricular na preparação para um ambiente profissional, considerando a produção televisiva do *TECH3* como maior foco de atenção para o projeto de investigação.

O relatório de estágio encontra-se dividido pelas 17 semanas cumpridas em estágio, onde são apresentados esses desafios e reflexões inerentes às experiências em cada uma delas.

### 2.5.1 Descrição de experiências, desafios e reflexões durante o estágio

#### SEMANA 1 – 03 a 08 de dezembro, 2023

O estágio curricular na Bubble Creative Studio começou no terreno, marcado pelas rodagens em Faro (Figura 4) para a produção de um dos episódios do *TECH3*. A produção ocorreu na instituição GreenCoLab, na Universidade do Algarve, para integrar a série Vertical Algas. Cada episódio desta série abrangeu vários subprojetos de uma investigação colaborativa entre diversos parceiros, focando-se nas propriedades das algas. Além disso, foram captadas imagens para um vídeo institucional desta empresa, bem como para 11 pequenos vídeos de 1 minuto, destinados às redes sociais, para cada grupo de trabalho da instituição.

Foram 3 dias de rodagem, das 08h às 19h – com uma exceção no último dia, em que o horário se estendeu das 07h às 16h – onde desempenhei o papel de assistente de imagem e luz, contribuindo para a montagem e desmontagem do equipamento audiovisual em cada cena. Além disso, também assumi as responsabilidades de claquete, anotando os takes e respetivas cenas, e making-of, documentando os bastidores das rodagens para as redes sociais da Bubble.

Enquanto estagiária, as despesas da equipa técnica são asseguradas pela Bubble, sendo previamente incluídas no orçamento para o cliente. Depois das filmagens, no final da semana voltamos ao escritório da produtora, ficando responsável por transferir os ficheiros das filmagens, com a devida organização em pastas, por câmaras e dias.



Fonte: Inês Xará, 2023

Figura 4 – Colagem do registo fotográfico das rodagens na instituição GreenCoLab

## DESAFIOS E REFLEXÕES

A primeira semana de trabalho trouxe consigo uma série de desafios e reflexões. A falta de orçamento por parte do cliente faz com que existam algumas limitações, principalmente na condensação dos dias de rodagem, que significa um aumento das horas de trabalho diárias e, por conseguinte, um aumento do cansaço físico e mental da equipa técnica. Ainda, a alteração do plano de rodagem original levou a um ajuste no orçamento do cliente, visto que se ultrapassou as horas previstas para as filmagens do último dia. Isto vem destacar, não só a importância de uma gestão de financiamento precisa, entre o cliente e a produtora, mas também a necessidade de respeitar os acordos estabelecidos previamente entre ambos.

Além disso, desafios logísticos como falhas no material – neste caso, o material que foi danificado durante o transporte até ao Algarve –, e a necessidade de alugar equipamentos tornaram-se obstáculos a serem superados, especialmente considerando que as filmagens começaram numa segunda-feira, e no domingo, quando ocorreu o imprevisto, a maioria dos estabelecimentos e produtoras encontravam-se fechadas, dificultando soluções rápidas. Assim, ainda que este tipo de imprevistos aconteçam sempre, é necessário reforçar que os pequenos erros da responsabilidade da produtora, têm de ser reduzidos ao máximo, garantindo que haja organização e fluidez no trabalho pré-planeado.

O trabalho ‘non-stop’ evidenciou a importância de toda a equipa colaborar e ajudar na deslocação entre cenas e locais, incluindo o cliente/ responsável por acompanhar as rodagens; Algo que não acontece em equipas de produções maiores, onde os cargos e responsabilidades (departamentos audiovisuais) costumam ser vincadamente mais definidos e organizados, minimizando a intervenção do cliente, sem que este sinta a necessidade de ajudar. No entanto, neste contexto, a colaboração constante, ‘produtora-cliente’, foi fundamental, demonstrando a importância da entreaajuda.

Os timings do cliente afetam também os nossos. O incumprimento de determinados horários, não apenas influenciaram o ritmo de trabalho, mas também sublinharam a necessidade de eficiência, não só por parte da equipa, como também do cliente. Além disso, manter um ambiente positivo durante as filmagens, marcado por sorrisos e paciência, torna-se crucial para o sucesso de qualquer projeto, impactando positivamente o cliente e o desempenho da equipa.

A garantia da qualidade audiovisual é imperativa e há uma linha a ser seguida visualmente para a criação de cada episódio do TECH3. O trabalho de imagem foi desenvolvido a multicâmaras, no caso 2 câmaras, como já é habitual na produtora, já que agiliza este tipo de produções ‘em massa’, que têm de ser rapidamente filmadas, e também editadas, com prazos superiores a cumprir.

As entrevistas são filmadas em 4K e as imagens *B-Roll* em *slowmotion* (HD). Além disso, a captação é feita no perfil de cor REC para facilitar o trabalho de pós-produção, já que o S-LOG é muito mais trabalhoso posteriormente. A verificação diária

de baterias e cartões no final de cada dia de rotação é um extremamente necessário. Já as folhas de serviço (Anexo A) saem dias antes de a equipa arrancar para o local da produção.

Na Bubble existe um calendário semanal de trabalho (Figura 5) que contém todas as informações sobre o trabalho e/ou objetivos estipulados para cada pessoa. Desta forma, existe uma melhor organização na equipa e na gestão de projetos e prazos de entrega. Ainda, a empresa utiliza uma plataforma comum, a Dropbox, onde são constantemente feitas cópias de segurança dos materiais e projetos de edição das produções.

|                  | DEZEMBRO    |                                   |                                   |                                   |                                  |  |                                   | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS |
|------------------|-------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|--|-----------------------------------|-----------------------|
|                  | Domingo     | 2ª                                | 3ª                                | 4ª                                | 5ª                               | 6ª   | Sábado                            |                       |
|                  | 3           | 4                                 | 5                                 | 6                                 | 7                                | 8  | 9                                 |                       |
| <b>Beto</b>      | Viagem Faro | Filmagens TECH3 GreenCoLab - Faro | Filmagens TECH3 GreenCoLab - Faro | Filmagens TECH3 GreenCoLab - Faro | Doente                           | <b>F<br/>E<br/>R<br/>I<br/>A<br/>D<br/>O</b> |                                   |                       |
| <b>Francisco</b> | Viagem Faro | Filmagens TECH3 GreenCoLab - Faro | Filmagens TECH3 GreenCoLab - Faro | Filmagens TECH3 GreenCoLab - Faro | (fora a manhã) Edição TECH3 SP4A |  | TONY - Amarante (12h00 até 03h00) |                       |
| <b>Alexandre</b> |             | Edição Tony                       |                                   |                                   | Edição Tony                      |  | TONY - Amarante (12h00 até 03h00) |                       |
| <b>Pedro</b>     |             |                                   |                                   |                                   |                                  |  |                                   |                       |
| <b>Inês</b>      | Viagem Faro | Filmagens TECH3 GreenCoLab - Faro | Filmagens TECH3 GreenCoLab - Faro | Filmagens TECH3 GreenCoLab - Faro |                                  |  |                                   |                       |
| <b>João</b>      |             | FÉRIAS                            | FÉRIAS                            | FÉRIAS                            | FÉRIAS                           |  | TONY - Amarante (12h00 até 03h00) |                       |
| <b>Marta</b>     |             |                                   |                                   |                                   |                                  |  |                                   |                       |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2023

Figura 5 – Calendário da 1ª semana de dezembro

Em síntese, a primeira semana de estágio na Bubble Creative Studio foi marcada por desafios e aprendizagens significativas. As experiências em Faro evidenciaram a necessidade de adaptação constante, de colaboração e entretajuda ativas e de abarcar uma abordagem de trabalho organizada para superar os desafios inerentes à produção audiovisual. O ambiente positivo foi crucial para o sucesso do projeto, onde também o compromisso com a qualidade audiovisual evidencia o trabalho da produtora.

## SEMANA 2 – 11 a 15 de dezembro, 2023

No primeiro dia da semana, fui responsável por organizar os ficheiros para os 11 *Working Groups* da GreenCoLab, facilitando a organização e desempenho no *workflow* de pós-produção da equipa. Depois disso, fizeram-me um briefing acerca do programa *TECH3* e da respetiva série *Vertical Algas*, onde tive tempo para fazer uma análise aos episódios já realizados e lançados em televisão. Esta análise foi impulsionada com o objetivo de compreender o formato e registo narrativo do programa e para poder começar a editar episódios *TECH3*.

Depois do briefing, fiz uma análise ao dossier de produção da série (Anexo B), que melhor explica o objetivo de cada subprojecto e respetivo episódio. A partir daí, ficou estipulado que nessa semana começaria a ‘pintar a imagem’ do Episódio *SP5 – Alimentação Animal*, bem como dos últimos episódios da série, o *SP6 – Agricultura* e o *SP7 – Regulamentação, Mercado e Disseminação Alargada* (Figuras 6, 7 e 8).

|           | DEZEMBRO |                                 |  |   |  |   |        | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS |
|-----------|----------|---------------------------------|--|---|--|---|--------|-----------------------|
|           | Domingo  | 2ª                              | 3ª   | 4ª  | 5ª                                     | 6ª  | Sábado |                       |
|           | 10       | 11                              | 12   | 13  | 14                                     | 15  | 16     |                       |
| Beto      |          | Storyboard<br>FPCEUP            | Alterações<br>Fairjourney  <br>Edição TECH3 SP1B     | Edição TECH3<br>SP1B                      | Edição TECH3<br>SP1B                   |   |        |                       |
| Francisco |          | Edição TECH3<br>SP4A            | Edição TECH3 SP4A<br>Motion Greencolab<br>Workgroups | Motion<br>GreenColab<br>Workgroup<br>SP4B | Edição TECH3<br>SP4B                   | Edição TECH3<br>SP4B                        |        | Motion Greencolab     |
| Alexandre |          | Edição Tony -<br>Tour por todos | Edição Tony - Tour<br>por todos                      | Edição Tony -<br>Tour por<br>todos        | Edição 1ª<br>vídeo 1 min<br>GreenCoLab | Edição 2ª e 3ª<br>vídeo 1 min<br>GreenCoLab |        |                       |
| Pedro     |          |                                 |  |   |  |   |        |                       |
| Inês      |          | Organização<br>GreenCoLab       | Edição TECH3 SP5                                     | Edição TECH3<br>SP5                       | Edição TECH3<br>SP5                    | Edição TECH3<br>SP5                         |        |                       |
| João      |          | Edição TECH3 SP6                |  | Edição TECH3<br>SP7                       | Edição TECH3<br>SP7                    |   |        |                       |
| Marta     |          |                                 |  |   |  |   |        |                       |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2023

Figura 6 – Calendário da 2ª semana de dezembro

|           | DEZEMBRO |   |                            |   |   |  |        | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS |
|-----------|----------|---|----------------------------|---|---|--|--------|-----------------------|
|           | Domingo  | 2ª  | 3ª                         | 4ª  | 5ª  | 6ª   | Sábado |                       |
|           | 17       | 18  | 19                         | 20  | 21  | 22   | 23     |                       |
| Beto      |          | FÉRIAS                                      | FÉRIAS                     | FÉRIAS                                      | FÉRIAS                                      | FÉRIAS   |        |                       |
| Francisco |          | Grafismo<br>GreenCoLab                      | Filmagens TECH3<br>Covilhã | Edição<br>GreenCoLab<br>Institucional       | Edição<br>GreenCoLab<br>Institucional       | Edição<br>GreenCoLab<br>Institucional            |        |                       |
| Alexandre |          | Edição 4ª e 5ª<br>vídeo 1 min<br>GreenCoLab | Filmagens TECH3<br>Covilhã | Edição 6ª e 7ª<br>vídeo 1 min<br>GreenCoLab | Edição 8ª e 9ª<br>vídeo 1 min<br>GreenCoLab | Edição 10ª e<br>11ª vídeo 1<br>min<br>GreenCoLab |        |                       |
| Pedro     |          |   |                            |   |   |  |        |                       |
| Inês      |          | Edição TECH3 SP5                            | Edição TECH3 SP5           | Edição TECH3<br>SP6                         | Edição TECH3<br>SP6                         | Edição TECH3<br>SP6                              |        |                       |
| João      |          |   | Filmagens TECH3<br>Covilhã |   |   |  |        |                       |
| Marta     |          |   |                            |   |   |  |        |                       |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2023

Figura 7 – Calendário da 3ª semana de dezembro

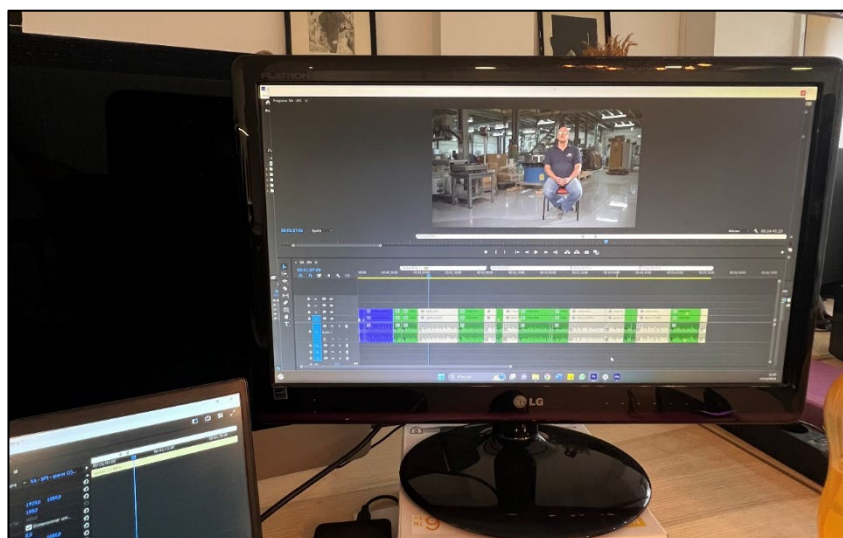
|           | DEZEMBRO |                                  |                       |   |                   |                   |        | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS |
|-----------|----------|----------------------------------|-----------------------|---|-------------------|-------------------|--------|-----------------------|
|           | Domingo  | 2ª                               | 3ª                    | 4ª                                      | 5ª                | 6ª                | Sábado |                       |
|           | 24       | 25                               | 26                    | 27                                      | 28                | 29                | 30     |                       |
| Beto      |          | <b>N<br/>A<br/>T<br/>A<br/>L</b> | FÉRIAS                | Edição TECH3 SP1B                       | Edição TECH3 SP1C | Edição TECH3 SP1C |        |                       |
| Francisco |          |                                  | FÉRIAS                | FÉRIAS                                  | FÉRIAS            | FÉRIAS            |        |                       |
| Alexandre |          |                                  | Alterações GreenCoLab | Edição 10ª e 11ª vídeo 1 min GreenCoLab |                   |                   |        |                       |
| Pedro     |          |                                  |                       |   |                   |                   |        |                       |
| Inês      |          |                                  |                       | Edição TECH3 SP7                        | Edição TECH3 SP7  | Edição TECH3 SP7  |        |                       |
| João      |          |                                  |                       |   |                   |                   |        |                       |
|           |          |                                  |                       |   |                   |                   |        |                       |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2023

Figura 8 – Calendário da 4ª semana de dezembro

Em relação à montagem, primeiramente é feito um corte das entrevistas por um ‘primeiro montador’, que neste caso é quem está mais dentro da produção do projeto. Assim, por ‘pintar a imagem’ entenda-se que fiquei responsável por montar, narrativa e criativamente, as imagens que passam ao longo do episódio, tanto das rodagens em questão, como da *stock footage* e música.

Nessa semana consegui concluir com sucesso a primeira versão do episódio *SP5* (Figura 9) e começar a montar o *SP6*. Com organização e dedicação, consegui demonstrar as minhas capacidades de trabalho, seja a nível de *timing*, seja a nível de compreensão dos objetivos propostos e apresentação de resultados correspondentes.



Fonte: Inês Xará, 2023

Figura 9 – Montagem do Episódio *SP5* da série *TECH3 – Vertical Algas*

## DESAFIOS E REFLEXÕES

Na proposta da produtora, decidi analisar todo o tipo de produções da empresa de uma forma gradual - ou seja, das mais antigas, com início em 2019, às mais recentes - para comparar e avaliar a evolução artística e técnica enquanto produtora audiovisual. O avanço na qualidade da produção e da imagem é realmente notório, onde também será necessário sublinhar que nos primeiros anos a equipa era unicamente constituída por um videógrafo, com recursos mais limitados. Atualmente, existem 3 videógrafos, 2 produtores e 2 comerciais, ou seja, além de existir muito mais procura por parte de clientes, existe também muito mais oferta no que diz respeito aos recursos para produzir conteúdo audiovisual, seja a nível de venda, criação e gestão de projetos, seja a nível de execução, desempenho e qualidade técnica. Desta forma, o lucro aumenta e os recursos de material acabam também por serem cada vez melhores, assegurando a melhor qualidade audiovisual possível ao cliente.

No que diz respeito ao projeto *Vertical Algas*, é uma série do *TECH3* que concentra episódios apoiados por diferentes parceiros e instituições. Cada episódio, aborda um subprojeto diferente, com temáticas diferentes, mas pertencentes ao mesmo grupo de investigação e tema, as “Algas”. É uma série de 10 episódios que vem

demonstrar a utilidade das algas em várias vertentes, já que são recursos naturais fáceis de produzir e servem várias funcionalidades. Por exemplo, o *SP4* aborda analisa como é que as algas podem servir na substituição de alimentos no futuro. Já o *SP3* aborda a capacidade da utilização das algas em Nutracêutica e Cosmecêutica.

Ou seja, para a realização do programa *TECH3*, a Bubble tanto produz conteúdo audiovisual em série, como conteúdo audiovisual individual, dos projetos de inovação ou empresas que queiram participar. Por exemplo, foram realizadas rodagens no GreenCoLab para integrar a série *Vertical Algas*, no entanto, a instituição quis um episódio unicamente dedicado a si. Então, é possível que haja essa individualidade de assuntos e episódios dedicados a uma só empresa.

Para os episódios *TECH3* foi criado um genérico que serve de introdução a todos os episódios, e que, entretanto, já foi atualizado. No caso da série *Vertical Algas*, fizeram um novo genérico dentro do mesmo género, mas com imagens exclusivas ao tema. O estilo e conteúdo destes episódios continua a ser o mesmo, centrado em entrevistas e apresentação dos serviços e equipas de cada instituição parceira.

De uma forma geral, no que diz respeito à montagem e pós-produção, as entrevistas também são intercaladas ao longo de cada episódio, com o objetivo de que as respostas se complementem umas às outras. As entrevistas e o estilo de reportagem são uma mais-valia já que é necessário haver uma explicação/ contextualização do tema (de cada subprojeto), o que é que é realmente feito nessas instituições e com que objetivos, os resultados já atingidos e as projeções que ambicionam para o futuro.

A escolha de montagem tem um registo mais informativo, mas também inovador, já que tenta aliciar o espectador à informação com imagens reais e visualmente atraentes nas instituições, bem como no uso de música cativante e *stock footage*. É neste momento que, sem fugir ao que está a ser dito e explorado em cada tema, pode existir alguma liberdade de criação artística de narrativa visual.

Para a montagem e pós-produção de conteúdos, a Bubble disponibiliza bibliotecas online pagas, nomeadamente, a Artlist para a música e a Artgrid para as imagens de *stock*, para que haja mais flexibilidade e recursos nesse sentido.

Relativamente à minha organização de trabalho, organizei-me adotando a seguinte metodologia:

- Visionamento do corte da entrevista e respetivo tema » Análise e *download* de músicas » Análise e *download* de *stock footage* » Análise, corte e montagem de *B-Roll* e *stock footage* » Montagem de música » Montagem de *B-Roll* e *stock footage* na montagem de entrevista » Correção de cor, efeitos de áudio e efeitos de estabilização de imagem » Alteração e montagem de grafismo » Correções da Bubble (o *feedback*) » Envio da primeira versão para a plataforma/ cliente;

Desta forma, os desafios inerentes à segunda semana de estágio na Bubble prendem-se essencialmente com o feedback da montagem e o seu impacto ao longo do desenvolvimento de um projeto. A primeira versão de montagem do episódio *TECH3 - SP5* do Vertical Algas sofreu algumas alterações, inclusive durante o processo criativo de montagem.

Na Bubble, a primeira versão de um episódio passa por todos os videógrafos e Direção Geral, antes de ser submetida ao cliente para futuras alterações. A ideia é que existam o mínimo de erros possíveis e que apresentemos o máximo de qualidade audiovisual. Contudo, note-se que, a primeira versão de montagem, nunca é realmente a primeira, já que, passando por diferentes pessoas, traz-se à discussão diferentes correções a serem feitas, não só a nível técnico, como também narrativo.

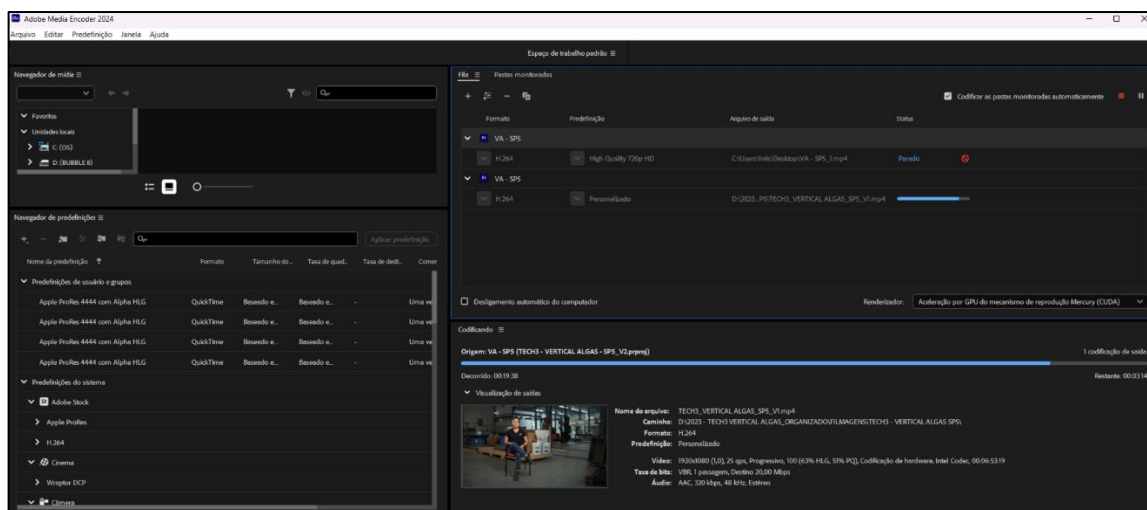
Comecei a montagem do primeiro *TECH3* sem conhecimento do tema, o que dificulta na montagem de conteúdo alinhada com o formato programa. Nesse sentido, o *SP5* sofreu muitas alterações, já que aprendia o formato do programa e necessidades técnicas à medida que avançava na criação do mesmo.

Ainda que as correções fossem de encontro às especificidades do programa (ou próprias instituições) e questões técnicas, acredito que as correções narrativas serão sempre subjetivas. Diferentes pessoas, com diferentes experiências, de diferentes meios, irão sempre criar e construir narrativas diferentes. O próprio estilo de montagem, diferente de pessoa para pessoa, pelas diferentes sensibilidades estéticas. Assim, as correções que dizem respeito ao olhar narrativo sob um projeto, podem acabar por se transformar numa peça que poderá perder a sua individualidade e até narrativa singular, no sentido em que o clique e corte passa por várias mãos, podendo deixar de se tornar algo conciso e único.

O mais interessante no desenvolvimento do *SP5*, além de poder refletir sobre as questões criativas, são as questões técnicas, porque nessas paragens e correções surgiram novas dicas, atalhos e ferramentas, dadas pelos meus colegas e tutor de estágio, que facilitaram e enriqueceram o meu *workflow* e conhecimentos de montagem.

### SEMANA 3 – 18 a 22 de dezembro, 2023

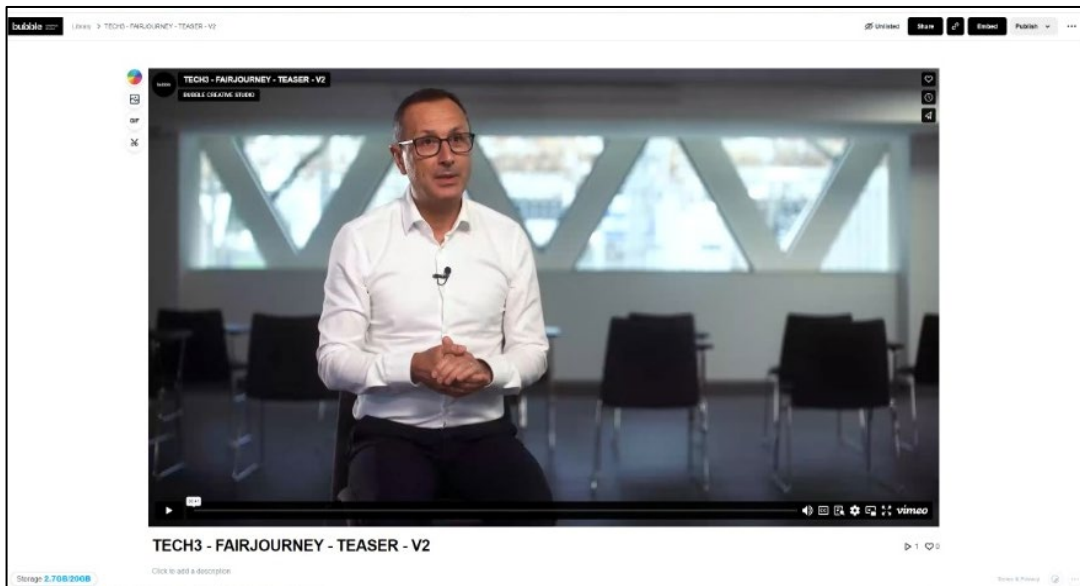
Na terceira semana de estágio (Figura 7) finalizei as últimas correções do episódio *SP5* do *Vertical Algas* (Figura 10), avançando dessa forma para o *SP6*. Para este subprojeto, focado na Agricultura, consegui concluir a primeira versão de montagem em apenas dois dias.



Fonte: Inês Xará, 2023

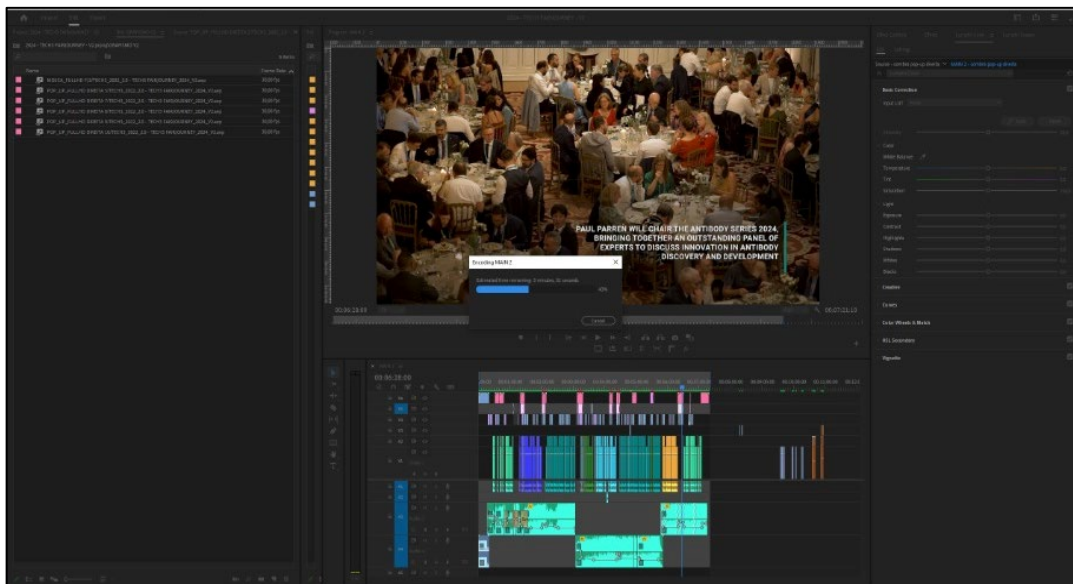
Figura 10 – Exportação da primeira versão do episódio *SP5* no *Adobe Media Encoder*

Enquanto terminava as correções sugeridas para o episódio *SP6*, pediram-me que criasse um *teaser* para episódio *TECH3 – FairJourney* (Figura 11) e que fizesse algumas pequenas alterações na montagem do episódio, que já tinha sido editado por outro videógrafo (Figura 12). Dessa forma, as correções finais do episódio *SP6*, nomeadamente cor e grafismo, foram terminadas e entregues ao cliente no final da semana (Figura 13).



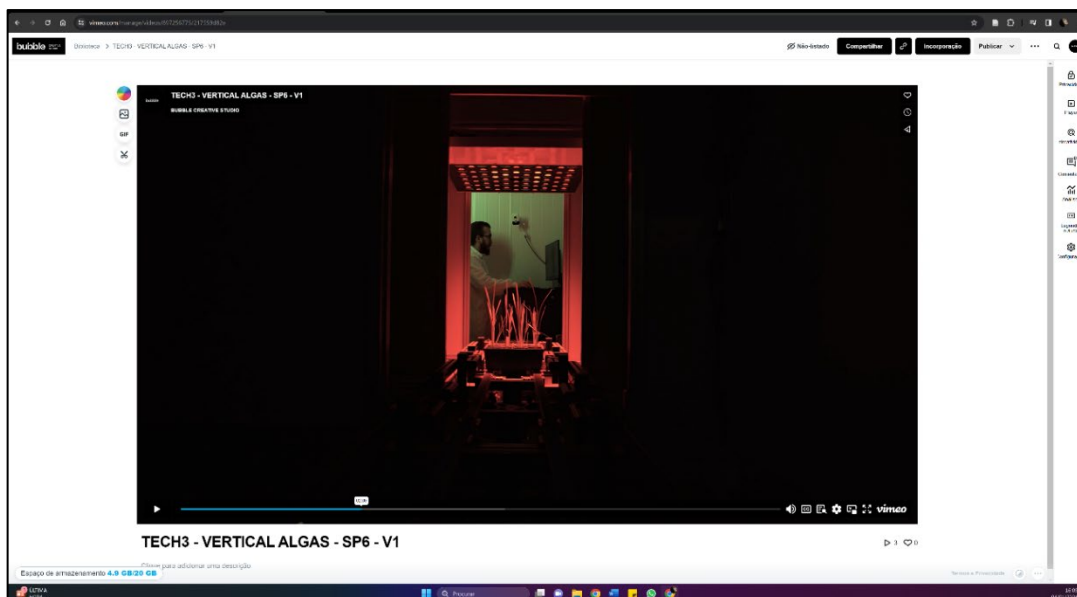
Fonte: Inês Xará, 2023

Figura 11 – Entrega da segunda versão do *teaser* do episódio *TECH3 - FairJourney*



Fonte: Inês Xará, 2023

Figura 12 – Projeto de edição do episódio *TECH3 - FairJourney* no *Adobe Premiere Pro*



Fonte: Inês Xará, 2023

Figura 13 – Entrega da primeira versão do episódio *SP6 – Agricultura* no Vimeo

## DESAFIOS E REFLEXÕES

Esta semana foi marcada por desafios de ajustes na organização de trabalho, que vieram demonstrar a minha capacidade de adaptação e resolução de problemas no ambiente de estágio. Fazer o *teaser* e as alterações do episódio *TECH3 – FairJourney*, interrompeu o processo de criação do episódio *SP6*, mas também se tornou interessante, mais tarde, voltar à montagem com um olhar mais limpo.

Relativamente ao episódio *FairJourney*, as alterações foram desafiantes, em primeiro lugar, porque não conhecia o âmbito do episódio e da empresa e, em segundo lugar, porque estava a envolver-me num projeto de edição criado e organizado por outra pessoa, com métodos de edição diferentes.

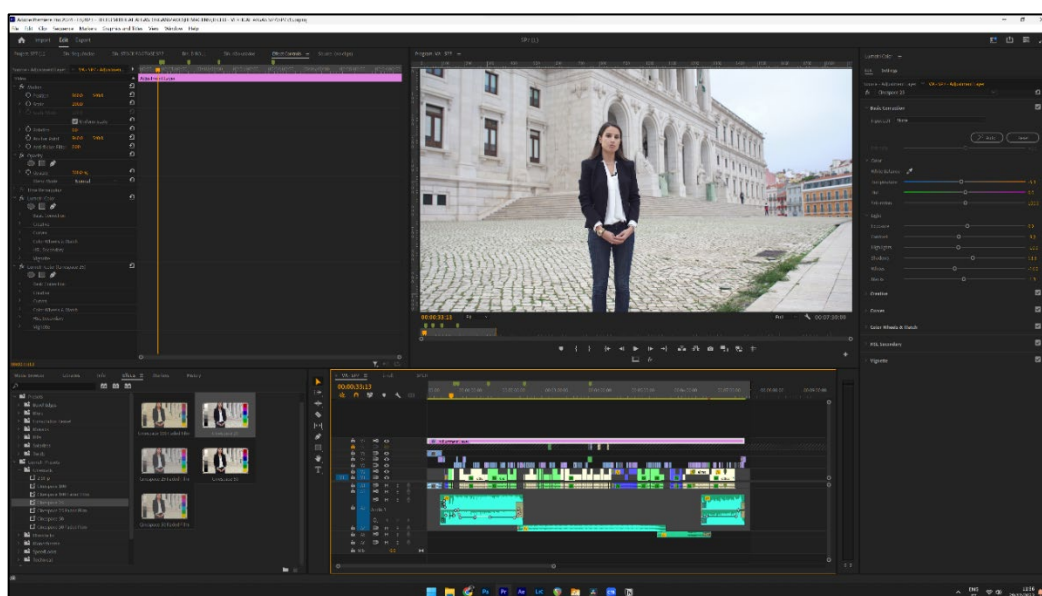
Embora algumas alterações do cliente fossem simples, nomeadamente alterações de grafismo, outras tornavam-se mais complexas porque pediam que determinadas imagens fossem substituídas por imagens de anos anteriores. Mesmo com ajuda da equipa, encontrar ficheiros antigos na Dropbox foi extremamente difícil, por falta de organização e *backups* (cópias de segurança) na plataforma. Dessa forma, propus

apresentar novas soluções, não especificamente com as imagens solicitadas, mas com outras que funcionavam igualmente para a narrativa.

Ao longo destas semanas pude observar que para editar um *TECH3* é necessário ser literal, no que diz respeito à montagem de som e imagem. Isto é, o que se ouve tem de corresponder ao que se está a ver. Vindo de uma área mais criativa, com tendência para criar narrativas diferentes – com metáforas visuais, por exemplo – foi desafiante entrar nesse ritmo e lógica de montagem. Ainda assim, o feedback foi continuamente positivo, não só por arriscar nas escolhas e decisões de montagem, como pela capacidade de resposta e organização no trabalho.

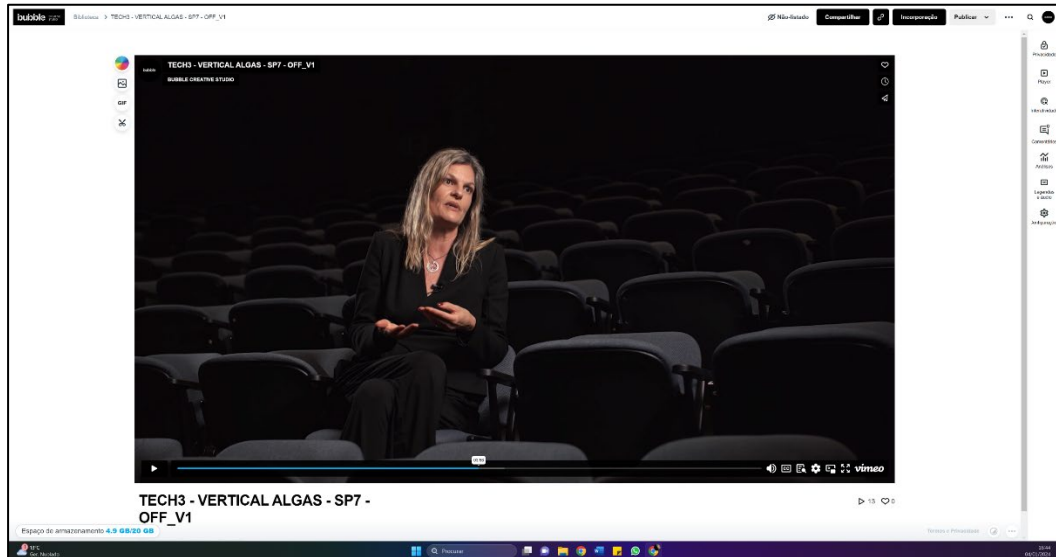
#### SEMANA 4 – 26 a 29 de dezembro, 2023

Na quarta semana de estágio (Figura 8) a minha principal tarefa consistiu na criação e entrega do *SP7 - Regulamentação, Mercado e Disseminação Alargada*, o último episódio da série *Vertical Algas* (Figuras 14 e 15). Sendo um episódio bem diferente do que foi elaborado até àquele momento (pela temática da regulamentação), desenvolvi o projeto mais delicada e ponderadamente, dando uma vista de olhos ao conteúdo de todos os subprojectos da série, para que todos os envolvidos estivessem de alguma forma presentes.



Fonte: Inês Xará, 2023

Figura 14 – Projeto de edição do episódio *TECH3 – SP7* no *Adobe Premiere Pro*



Fonte: Inês Xará, 2023

Figura 15 – Entrega da primeira versão do episódio *TECH3 – SP7* noVimeo

## DESAFIOS E REFLEXÕES

A principal estratégia de edição para este episódio foi marcar pela diferença. Sendo o último episódio da série *TECH3 – Vertical Algas*, era necessário destacar um apanhado de todos os episódios, sem comprometer a importância da regulamentação do projeto. A escolha das músicas e seleção de imagens atrativas e emotivas foram importantes para ajudar o espectador a identificar-se com a realidade deste projeto.

Apesar de ser mais arrojado do que o habitual, a decisão criativa para o final do episódio impactou o final da série, marcando a presença de todos os responsáveis dos 7 subprojectos, que estiveram incluídos na produção dos episódios.

As críticas à montagem e construção de narrativa do episódio *SP7* foram extremamente positivas, sem correções a acrescentar por parte da equipa. Nesse momento, observou-se uma evolução notável na construção das narrativas e na compreensão das necessidades e características da pós-produção dos episódios do

programa *TECH3*. Estes *feedbacks* positivos são, não só indicativos do progresso e dedicação no decorrer do estágio, como também refletem a minha capacidade de compreensão dos objetivos pretendidos e adaptação às dinâmicas da produtora, apresentando resultados que atendem às expectativas da equipa e contribuem para o sucesso do programa.

### SEMANA 5 – 02 a 05 de janeiro, 2024

Durante a quinta semana de estágio, a principal tarefa incidiu na criação e entrega de mais um episódio *TECH3* sobre o projeto *C2ICB (Centro de Coordenação de Investigação Clínica das Beiras)*. Além disso, fiquei responsável por continuar a desenvolver os vídeos de 1 minuto dos 11 *working groups* da GreenCoLab (Imagem 16), o projeto que marcou o início do estágio.

|           |  | JANEIRO                             |                        |   |                        |                                     |    |
|-----------|--|-------------------------------------|------------------------|---|------------------------|-------------------------------------|----|
|           |  | Domin<br>go                         | 2ª                     | 3ª  | 4ª                     | 5ª                                  | 6ª |
|           |  |                                     | 1                      | 2   | 3                      | 4                                   | 5  |
| Beto      |  | A<br>N<br>O<br><br>N<br>O<br>V<br>O | TECH3 SP1C             | Legendagem<br>Fairjourney<br>Teaser TECH3<br>SP1A | TECH3 SP1C             | Alterações<br>TECH3 +<br>Teasers    |    |
| Francisco |  |                                     | FERIAS                 | FERIAS  | FERIAS                 | Alterações<br>TECH3 SP3<br>+ Teaser |    |
| Inês      |  |                                     | TECH3 Cova da<br>Beira | TECH3 Cova da<br>Beira                            | TECH3 Cova da<br>Beira | GreenColab<br>- 6º 1 min            |    |
| João      |  |                                     |                        |   |                        |                                     |    |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 16 – Calendário da 1ª semana de janeiro

No final da semana, a produtora recebeu *feedback* por parte do cliente do projeto *C2ICB*, com uma resposta bastante positiva, sem nenhum pedido de alterações para o episódio. Dessa forma, revi o projeto de edição e procedi com a entrega da versão final (Figura 17).

## DESAFIOS E REFLEXÕES

O projeto *C2ICB*, da Unidade Hospitalar e Universidade da Cova da Beira, integrou o programa *TECH3* de uma forma diferente do habitual. O pedido inicial do cliente foi apenas destinado à cobertura videográfica do evento do projeto, onde se reúnem vários palestrantes. No entanto, para que pudesse integrar o programa, foi necessário reorganizar o pedido do cliente e reformular a estrutura inicial, incorporando entrevistas com 3 dos responsáveis.

A cobertura deste evento foi realizada em setembro, mas só em dezembro a equipa regressou à Covilhã para realizar as entrevistas e captar algumas imagens de laboratório no centro hospitalar. Por esse motivo, os principais desafios e reflexões desta semana prenderam-se com a pobreza visual e escassez de imagens *B-roll* do projeto. Além da falta de organização para a realização das filmagens, o conteúdo para apresentar em televisão era reduzido ao evento e laboratório. Isso provocou a escassez do conteúdo visual para a montagem do episódio, exigindo soluções criativas que não comprometessem a qualidade e relevância do episódio.



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 17 – Projeto de edição do episódio *TECH3 – C2ICB* no *Adobe Premiere Pro*

As filmagens das entrevistas dinamizaram o projeto *C2ICB* e foram a estratégia mais adequada para destacar, não só a importância do evento, como também o tema no programa. Ainda assim, o uso de *stock footage* foi extremamente importante. A distância entre os dias de rodagem (entre setembro e dezembro), foi impactante nesta produção, pela ausência de uma direção de vídeo estudada e elaborada. Isso implicou uma montagem com mais proximidade àquilo que é realizar um episódio. Ainda assim, o cliente ficou muito satisfeito com os resultados. O *C2ICB* foi o primeiro projeto a ser concretizado sem alterações narratológicas por parte do cliente.

### SEMANA 6 – 08 a 12 de janeiro, 2024

Ao longo desta semana (Figura 18) fiquei responsável por trabalhar nos vídeos de 1 minuto para os 11 *working groups* do GreenColab. Um dos videógrafos já tinha a realizado a montagem de quatro vídeos, ou seja, restava criar 7 vídeos de *working groups*, nomeadamente: *Biorefinery*, *Culture Collection*, *Molecular Biology*, *Sustainability*, *Food*, *Chemistry*, *Biostimulants and Biopesticides* (Figura 19). Depois da criação destes vídeos, procedi com a correção de cor nos 4 vídeos já existentes, entregando uma primeira versão dos 11 vídeos no Vimeo (Figura 20).

| JANEIRO          |                                 |                       |                                  |                                  |                        |        |  | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS |
|------------------|---------------------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|------------------------|--------|--|-----------------------|
| Domin            | 2ª                              | 3ª                    | 4ª                               | 5ª                               | 6ª                     | Sábado |  |                       |
| 7                | 8                               | 9                     | 10                               | 11                               | 12                     | 13     |  |                       |
| <b>Beto</b>      | TECH3 SP1C                      | Reunião DEEC/FEUP     | Alterações TECH3 Algas + Teasers |                                  |                        |        |  |                       |
| <b>Francisco</b> | TECH3 SP3 - Alterações + Teaser | Motion Ascendi        | Motion Ascendi                   | Alterações TECH3 Algas + Teasers |                        |        |  |                       |
| <b>Inês</b>      | GreenColab - 6ª 1 min           | GreenColab - 7ª 1 min | GreenColab - 8ª 1 min            | GreenColab - 9ª 1 min            | GreenColab - 10ª 1 min |        |  |                       |
| <b>João</b>      |                                 | Reunião DEEC/FEUP     |                                  |                                  |                        |        |  |                       |

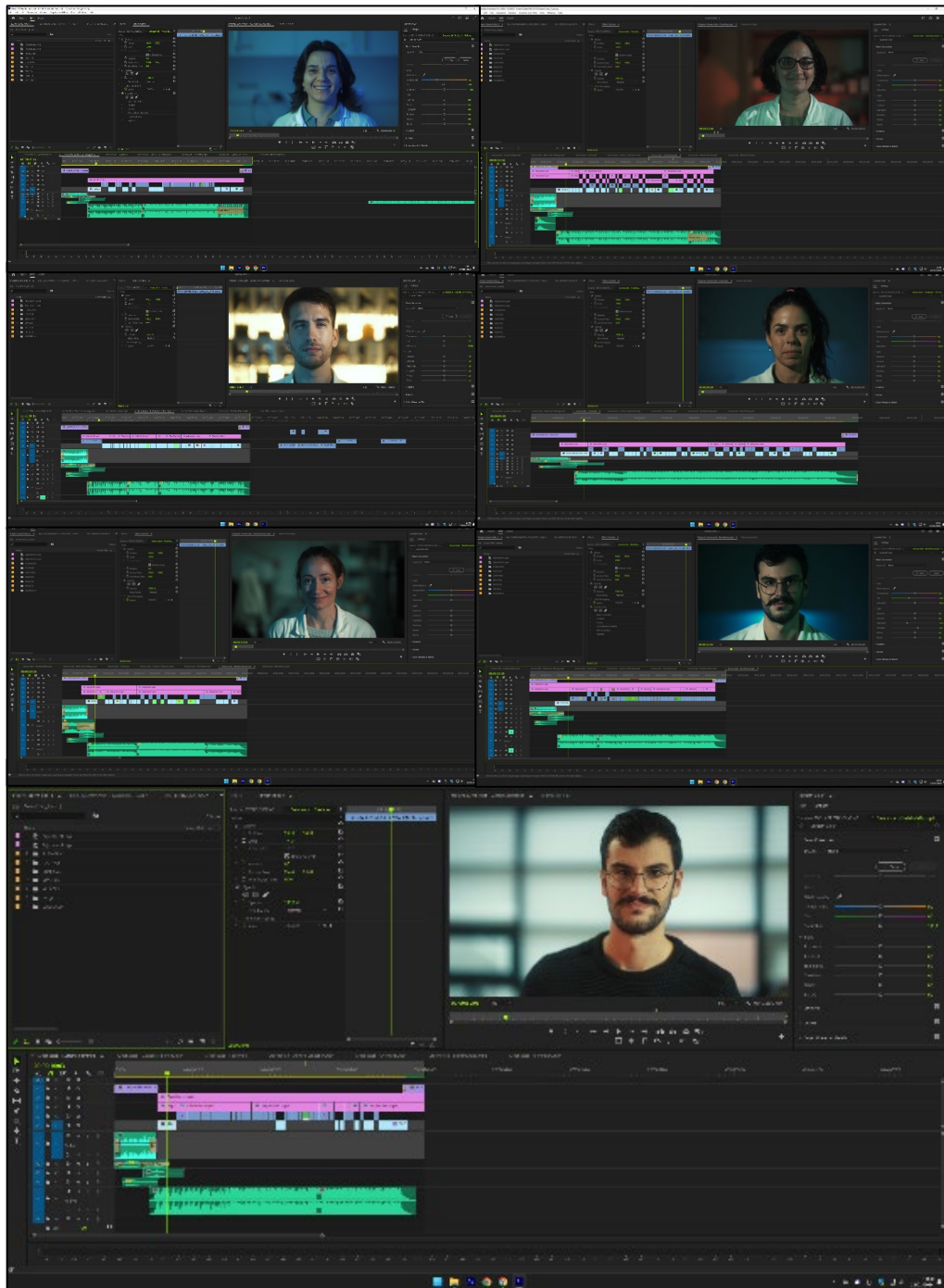
| ENTREGAS         |                                 |                       |                       |                       |                        |        |  |
|------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|------------------------|--------|--|
| Domin            | 2ª                              | 3ª                    | 4ª                    | 5ª                    | 6ª                     | Sábado |  |
| 7                | 8                               | 9                     | 10                    | 11                    | 12                     | 13     |  |
| <b>Beto</b>      | TECH3 SP1C                      |                       |                       |                       |                        |        |  |
| <b>Francisco</b> | TECH3 SP3 - Alterações + Teaser |                       |                       |                       |                        |        |  |
| <b>Inês</b>      | GreenColab - 6ª 1 min           | GreenColab - 7ª 1 min | GreenColab - 8ª 1 min | GreenColab - 9ª 1 min | GreenColab - 10ª 1 min |        |  |
| <b>João</b>      |                                 |                       |                       |                       |                        |        |  |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 18 – Calendário da 2ª semana de janeiro e mapa de entregas

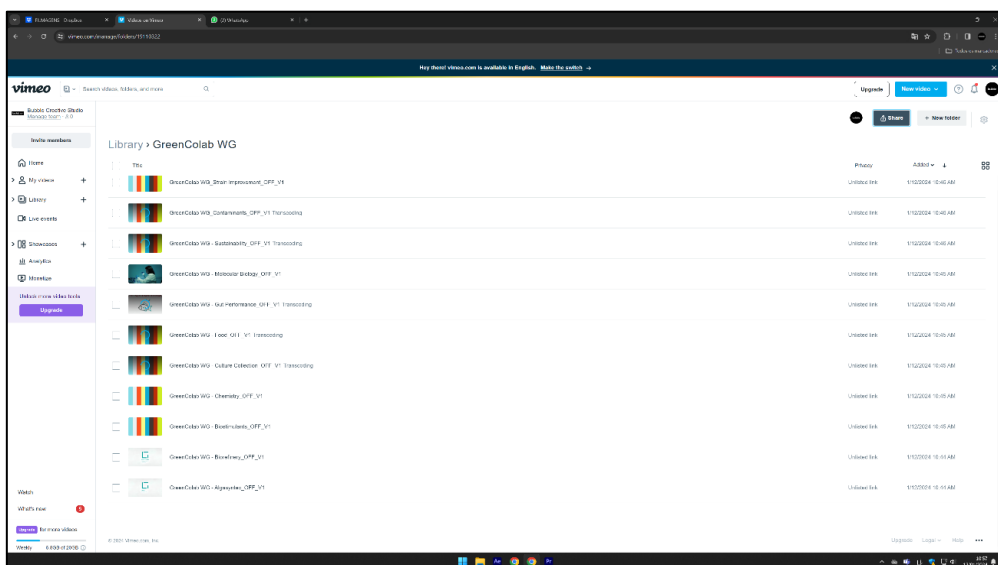
Considerando que terminei a realização destes projetos antecipadamente, pude trabalhar na organização do próximo projeto, a gravação de uma peça de teatro da Ascendi, intitulada “Patrulha Júnior”. Neste projeto seria Operadora de Câmara e *Sound*

*Designer*. Desse modo, vi a gravação da peça (Figura 21) e fiz uma análise da planificação de produção e do guião (Figuras 22 e 23).



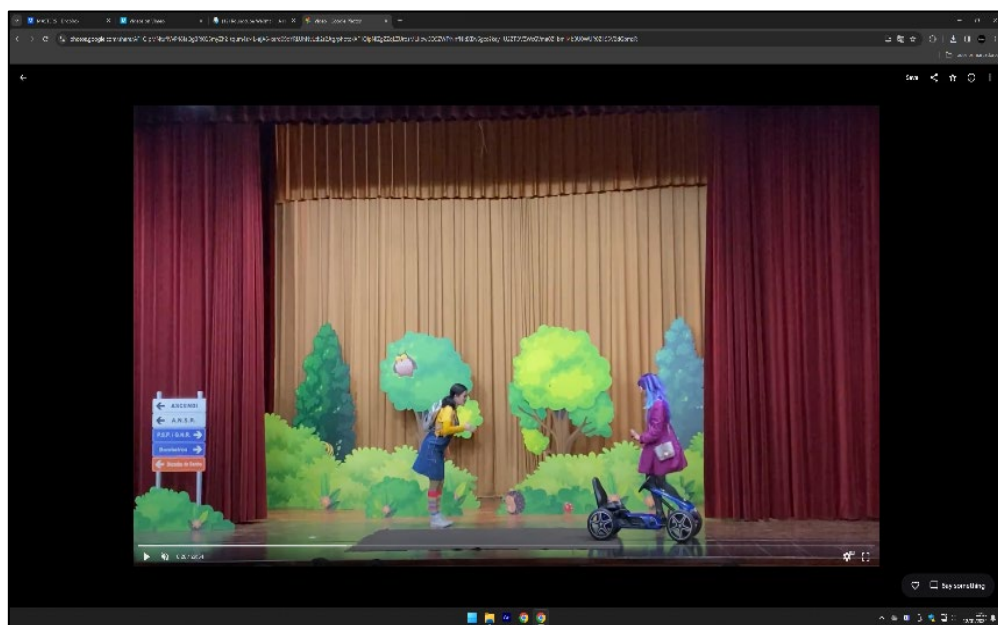
Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 19 – Colagem dos projetos de edição no *Adobe Premiere Pro* dos 7 *workings groups* da GreenCoLab



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 20 – Entrega dos 11 vídeos dos *workings groups* no Vimeo

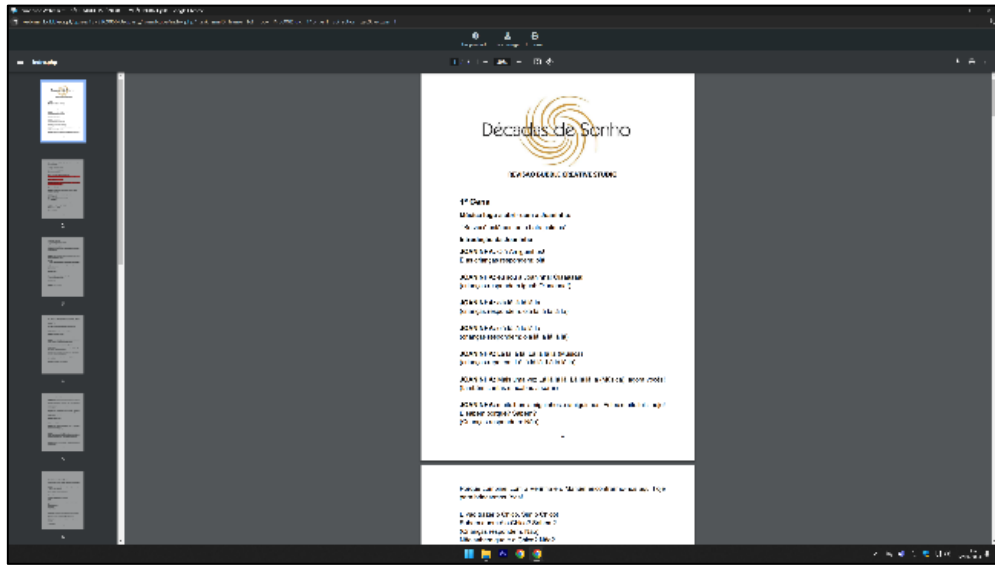


Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 21 – Visionamento da peça “Patrulha Júnior” da Ascendi

| ITEM | DESCRIÇÃO       | QUANTIDADE | CUSTO | VALOR | DATA | STATUS |
|------|-----------------|------------|-------|-------|------|--------|
| 1.1  | ... (FILMAGENS) | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.2  | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.3  | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.4  | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.5  | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.6  | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.7  | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.8  | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.9  | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.10 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.11 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.12 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.13 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.14 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.15 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.16 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.17 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.18 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.19 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.20 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.21 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.22 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.23 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.24 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.25 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.26 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.27 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.28 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.29 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.30 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.31 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.32 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.33 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.34 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.35 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.36 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.37 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.38 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.39 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.40 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.41 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.42 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.43 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.44 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.45 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.46 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.47 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.48 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.49 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |
| 1.50 | ...             | ...        | ...   | ...   | ...  | ...    |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2024  
 Figura 22 – Planificação de produção e filmagens do projeto da Ascendi



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024  
 Figura 23 – Guião da peça “Patrulha Júnior” do projeto da Ascendi

## DESAFIOS E REFLEXÕES

Nesta semana pude acompanhar e refletir sobre algumas questões que dizem respeito à organização da equipa em determinados projetos, principalmente do ponto de vista da produção e da realização.

As reuniões com os clientes podem ser online ou presenciais. O formato presencial por norma acontece após uma primeira abordagem online com os comerciais da Bubble. Quando existem reuniões presenciais, são mais direcionadas a conhecer os projetos e objetivos do cliente, bem como os espaços a serem filmados.

Nas reuniões estão sempre presentes 3 membros da Bubble, o comercial, o produtor e o videógrafo/realizador. Este método tornou-se padrão porque facilita na compreensão da mensagem desejada e possibilita o levantamento de questões técnicas por parte do videógrafo/realizador. Esta abordagem reflete a procura pela sinergia na equipa para atender às necessidades dos clientes.

Durante esta semana, os comerciais receberam um pedido de orçamento para realizar uma publicidade de um perfume da marca Boticário. O pedido do Boticário para um *spot* publicitário destinado à televisão, também solicitava fotografia de produto com a mesma linha visual do projeto. A discussão do orçamento e necessidades de execução para este projeto envolveu todos os membros da equipa, considerando que existia alguma urgência em gravar na semana seguinte, no Porto ou em Lisboa.

A partir da ideia inicial do cliente, o papel da Bubble é tornar a essência da marca numa realidade audiovisual criativa, tendo a responsabilidade de desenvolver o conceito que a marca integra e pretende. Este projeto arrojado exigia também uma procura incessante pelo local de rodagens, uma *reperáge* e *storyboard* detalhados, *motion graphics* e contratação de outros envolvidos, como um diretor de fotografia, um colorista e um fotógrafo de produto. Ou seja, mesmo sem a aprovação formal do orçamento por parte do cliente, pensar e organizar o projeto foi prioritário, mesmo que não viesse a ser realizado.

Considerando todas as despesas, nomeadamente, de deslocação, estadia, alimentação e contratações, o orçamento foi enviado com um valor base de 6500€, que, tendo em conta a natureza deste projeto, é um valor consideravelmente económico. Apesar da surpresa do cliente com o valor do orçamento, a urgência e a possibilidade de

realizar o projeto na zona metropolitana de Lisboa, com outras produtoras que já colaboraram com a marca, levaram à suspensão do pedido e à não concretização do projeto. Essa experiência ilustra a agilidade e capacidade de resposta da Bubble, bem como a proatividade da equipa em projetos com potencial diferenciado, mesmo que a execução dos mesmos não seja garantida.

Relativamente ao projeto da Ascendi, pude acompanhar de perto o debate entre o produtor e o realizador para a realização desta peça. As reuniões feitas para discutir a realização do vídeo e as possibilidades narratológicas para a peça apresentaram desafios significativos e levantaram algumas questões.

Do ponto de vista da Realização, o principal desafio foi, sem dúvida, transformar uma peça de teatro num formato audiovisual, já que exige consistência e fluidez entre as cenas filmadas em palco – previamente estudadas com os atores, com a possibilidade de cortes e momentos em que os atores falam diretamente para a câmara – e as cenas filmadas com o público – mais imprevisíveis se não forem estudadas antecipadamente.

Esta divisão de filmagens entre as cenas em palco e com o público foi desafiante, no entanto, a maior dificuldade foi pensar na estrutura final, porque os planos tinham de ‘casar’ entre si e com grafismo de animação pedido. A complexidade aumentava ao integrar os grafismos que viriam a ser trabalhados por um dos videógrafos da Bubble, que tinham de se alinhar com a identidade visual dos respetivos cenários do teatro (enviados pelo cliente em formato PDF).

Além disso, a coordenação entre as filmagens com público e ‘pós-público’, exigiu uma planificação detalhada, principalmente considerando que a maioria dos atores amadores – indivíduos das entidades de proteção civil, como Bombeiros, PSP e GNR – tinham restrição de tempo para as filmagens. O desafio logístico incluiu também avaliar as possíveis dificuldades técnicas que pudessem ocorrer durante a concretização do projeto, como, por exemplo, a sobreposição de canais de áudio no teatro.

Toda a planificação também dizia respeito à Produção, já que, como acontece em equipas pequenas, o trabalho também ia de encontro ao papel de Assistência de Realização. Assim, do ponto de vista da Produção, foi necessário estruturar a melhor organização possível. Avaliar as dificuldades técnico-logísticas durante as rodagens também era um desafio inerente à Produção. Havia que as prever cuidadosamente para

que a equipa estivesse preparada para solucionar. A parte da produção aqui acaba por estar muito mais ligada à realização também na articulação e gestão do tempo.

Os documentos elaborados e analisados foram, primeiramente, o guião, que permitiria conhecer bem o projeto e planificar o *storyboard* e a ambiência criativa; Em segundo lugar, a planificação da primeira versão do mapa de rodagem, que contia os dias de rodagem, tempos de gravação e necessidades logísticas.

Em reflexão, destaco não apenas os desafios específicos enfrentados durante a produção do projeto, mas também a interligação crítica entre a Realização e a Produção. Este projeto exigiu muito diálogo entre a realização e produção na pré-produção, caso contrário, corria o risco de não resultar. Essa coesão é vital para garantir que o projeto é bem executado, cumprindo com as complexidades e exigências e obtendo o resultado esperado.

Apesar de janeiro ser habitualmente um mês calmo na Bubble, a Direção Geral, a Produção Executiva, os Produtores e o Realizador adotaram uma abordagem proativa. Reuniram-se para planear futuras gravações e prevenir um possível acumular de trabalho. Estudavam-se estratégias para novas produções de episódios *TECH3* e de outros projetos. Dessa forma, a equipa demonstra a capacidade de manter a eficiência operacional, mesmo durante períodos mais calmos.

### SEMANA 7 e 8 – 15 a 26 de janeiro, 2024

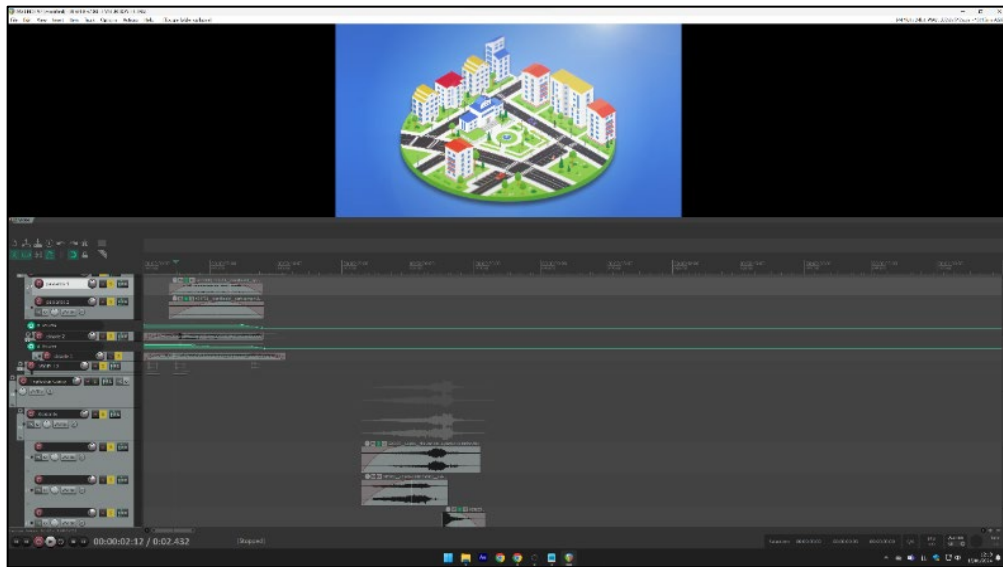
Ao longo das destas duas semanas, por incapacidade temporária, ausentei-me durante os dias assinalados na tabela abaixo (Figura 24). Contudo, considerando o período de produções calmo, a minha ausência não comprometeu o aproveitamento do estúdio.

| JANEIRO          |                        |                                       |   |                          |                                     | JANEIRO          |  |   |   |  |                             |        | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS |
|------------------|------------------------|---------------------------------------|---|--------------------------|-------------------------------------|------------------|--|---|---|--|-----------------------------|--------|-----------------------|
| Domin            | 2ª                     | 3ª                                    | 4ª  | 5ª                       | 6ª                                  | Domin            | 2ª   | 3ª  | 4ª  | 5ª   | 6ª                          | Sábado |                       |
| 14               | 15                     | 16                                    | 17  | 18                       | 19                                  | 21               | 22   | 23  | 24  | 25   | 26                          | 27     |                       |
| <b>Beto</b>      | Curso AfterEffects     | Alterações TECH3 SP1C Algas + Teasers | Alterações TECH3 SP2 + Teaser Reunião Ascendi | Reperage Ascendi         | CCG + Planificação Produção Ascendi | <b>Beto</b>      | Preparação Estúdio + 1ª Entrevista E&V Porto - Gastón León                 | Planificação Teatro Ascendi + Planeamento Produção FPCEUP | Peça Ascendi - 9:30h + Planeament o FPCEUP    | Storyboard FPCEUP Copy FEUP/DEEC                       | Reunião FPCEUP - 10H        |        |                       |
| <b>Francisco</b> | Carta Drone            | CGI                                   | CGI   | Estudar e viver no Porto | Grafismo Ascendi                    | <b>Francisco</b> | Alterações TECH3 SP4A + SP4B + SP2 + Teasers Preparação Estúdio Entrevista | Alterações TECH3 SP3 + Teasers E&V Porto - Yullia         | Alterações TECH3 GreenColab                   | E&V PORTO - Legendas Iliya                             | Revisão Episódios E&V PORTO |        |                       |
| <b>Inês</b>      | Gravação audio Ascendi | OUT                                   | OUT   | OUT                      | OUT                                 | <b>Inês</b>      | E&V PORTO - Legendas Igor  | E&V PORTO - Legendas Clara                                | E&V PORTO - Legendas Yullia + Reunião Estúdio | E&V PORTO - Legendas Lorenzo + 1ª Apresentação Estúdio | Drone                       |        |                       |
| <b>João</b>      |                        | GEG                                   | Reunião Ascendi                               | Reperage Ascendi         | CCG + Planificação Produção Ascendi | <b>João</b>      | E&V PORTO - Legendas Bernardo  | Planificação Teatro Ascendi + Planeamento Produção FPCEUP | Peça Ascendi - 9:30h                          | Copy CCG Copy FEUP/DEEC                                | Reunião FPCEUP - 10H        |        |                       |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 24 – Calendário da 2ª e 3ª semana de janeiro

Antes de me ausentar, fiquei responsável pela elaboração de uma *demo* para o *Sound Design* do Teatro da Ascendi, a ser incluído em conjunto com o grafismo de animação. Fiz algumas captações de áudio no estúdio da Bubble que integraram a construção do mapa sonoro do *cartoon* (Figura 25).

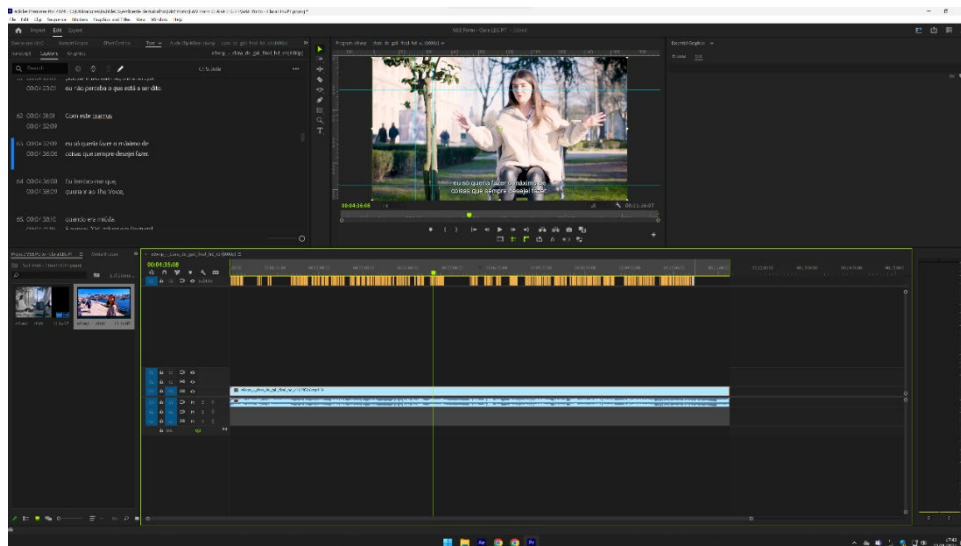


Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 25 – Projeto de som no *Reaper* para as animações da peça

Quando regressiei, estreei-me na criação de legendagem para o audiovisual (Figura 26). Fiquei responsável pela tradução e criação de legendagem para um dos episódios do programa *Estudar e Viver no Porto*, um projeto que está a ser concretizado pela Bubble há algum tempo e que vai estreiar brevemente na RTP.

Além disso, deram-me a oportunidade de tirar Carta de Drone e estudar o código durante o período de estágio. O objetivo era fazer o exame online assim que fosse possível, para estar apta a operar em qualquer circunstância.



Fonte: Inês Xará, 2024

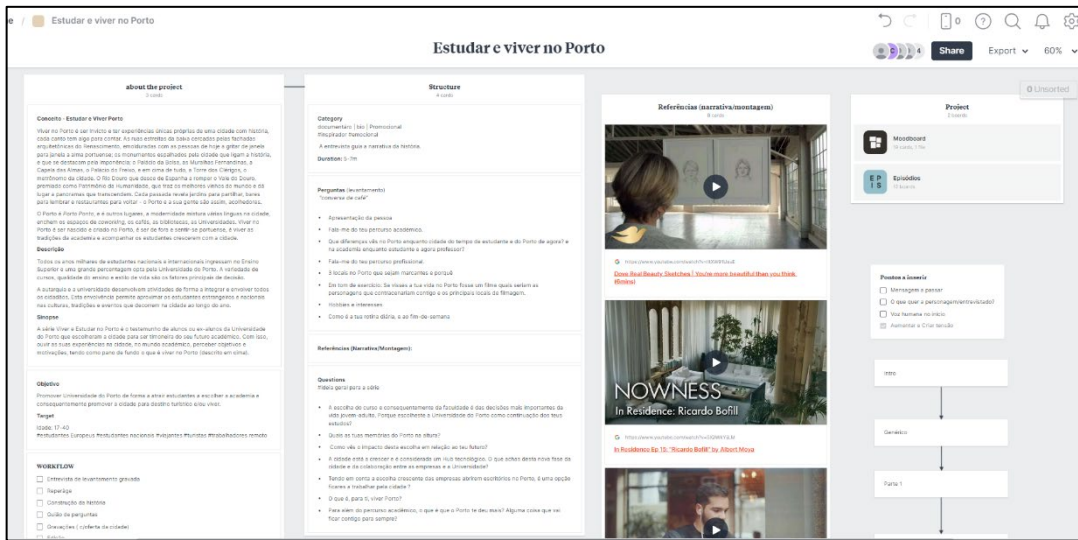
Figura 26 – Projeto de legendagem do *Adobe Premiere Pro* de um episódio do programa *Estudar e Viver no Porto*

## DESAFIOS E REFLEXÕES

*Estudar e Viver no Porto* é um programa que surgiu no âmbito de uma parceria entre a Universidade do Porto e a Câmara do Porto. A ideia é produzir episódios que, com uma duração entre 10 e 15 minutos, relatem histórias de diferentes pessoas, de nacionalidade portuguesa e estrangeira, que estudem ou vivam no Porto, nomeadamente estudantes, professores e investigadores da academia.

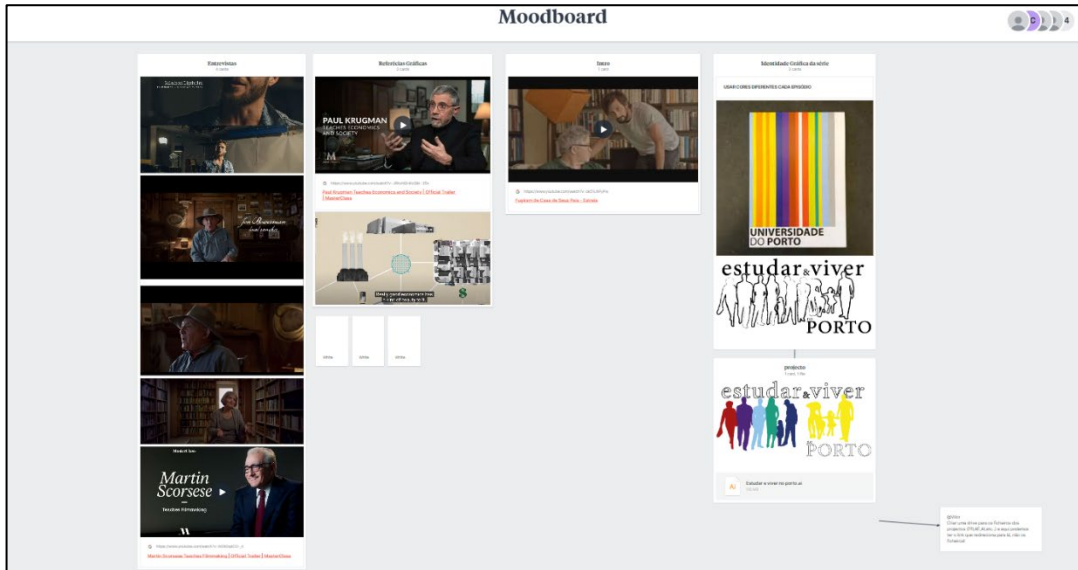
O objetivo é que estes episódios sejam utilizados em diferentes meios, junto de novos parceiros ou instituições, em televisões internas, websites, apresentações, feiras e/ou congressos. Desta forma, pretende-se aguçar o interesse e despertar a curiosidade nas redes sociais e apresentações, demonstrando todas as vantagens de estudar, viver e/ou trabalhar na cidade do Porto.

De um ponto de vista criativo, o objetivo é desenvolver um conceito diferente para cada episódio, em que a cidade e a universidade são apresentadas como partes de um todo, complementando-se de forma harmoniosa (Figuras 27 e 28).



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 27 – Projeto de Realização e Produção do programa *Estudar e Viver no Porto* na plataforma Milanote #1



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 28 – Projeto de Realização e Produção do programa *Estudar e Viver no Porto* na plataforma Milanote #2

A ideia do programa surgiu na Bubble e, considerando a frequência de trabalhos com os parceiros em questão, apresentaram a proposta a estas duas instituições para financiarem o programa em conjunto, dividindo os custos de produção. A vantagem é que os episódios acabariam por ser propriedade destas instituições para diversos fins.

O *Estudar e Viver no Porto* não surgiu de um projeto pré-existente, como o foi o caso do *TECH3*. Já o programa futuro programa *Compreender Saúde*, é um projeto com o qual a Bubble se candidatou ao concurso do ICA. No decorrer desta semana, a produtora passava por um processo de reformulação dessa candidatura ao ICA.

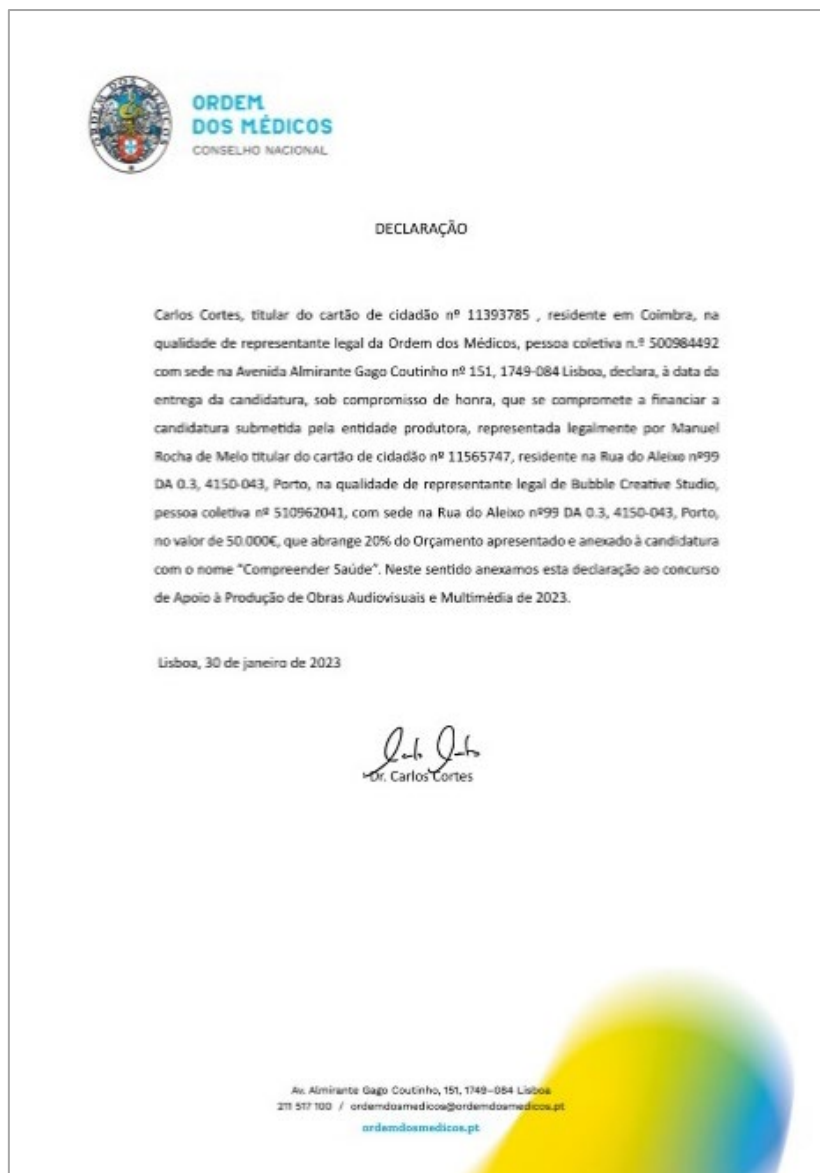
O *Compreender Saúde* é um programa em parceria com a Ordem dos Médicos, que se insere na categoria de Literacia e Saúde e que conta com 20 episódios, de aproximadamente 20 minutos. Neste programa, o primeiro episódio funcionará como uma introdução ao tema e os restantes vão forçar-se-ão nas patologias que mais afetam os portugueses, por exemplo, asma, cancro do estômago, diabetes, dores crónicas, depressão, etc. A ideia é justamente informar o público e tentar responder a necessidades sociais, para que as pessoas retirem as ferramentas necessárias para lidar com determinada patologia. Além disso, coloca em destaque as pessoas que vivem com determinada condição e os médicos que as tratam.

É um programa muito atual e cada vez mais valorizado em termos de Serviço Público. Contudo, é preciso pensar que a Ordem dos Médicos é um parceiro vital, sem o qual o programa não avançaria. Aliás, a reformulação do concurso ao ICA aconteceu precisamente porque a Bubble ainda aguardava pela receção da “Declaração da Ordem dos Médicos” (IFigura 29) para validar a candidatura.

O ICA é fundamental no apoio ao programa porque permite financiar uma produção maior com qualidade no conteúdo e difusão superiores, tal como a RTP. Estamos inseridos num contexto em que o mercado audiovisual tem um défice nas oportunidades de financiamento, e estas instituições são essenciais para apoiar a cultura e os diferentes tipos projetos. Este foi o segundo concurso que a Bubble alistou até à fase de admissão.

O processo de candidatura tem uma linguagem e natureza muito próprias. É um processo que precisa de ser exímio porque envolve reunir bastante material, como autorizações, declaração de autores, compromissos de honra, contratos, etc. No

entanto, a documentação de maior relevância, e que requer mais tempo de atenção, é a Nota de Intenções do projeto/obra, pois é necessário vender o projeto pela credibilidade e importância do mesmo.



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 29 – Declaração da ordem dos médicos para submissão ao concurso público do ICA

Geralmente, nos resultados do concurso público do ICA, vê-se destacadamente que a RTP abrange muitos dos projetos que concorrem. Neste concurso ambas as entidades são complementares entre si.

Além desta reflexão e conversas, acompanhei o desenvolvimento do *storyboard* do plano de rodagem para o projeto da *FPCEUP*. A instituição queria um vídeo institucional arrojado e fora da caixa e a equipa trabalhou criativamente para apresentar uma proposta à altura. Este acompanhamento permitiu-me conhecer o Milanote, uma plataforma muito versátil e dinâmica para a área criativa.

Foi a partir desta semana que comecei a ter mais perceção sobre o processo de produção de programas junto da Direção Geral da Bubble que, em retrospectiva, me permitiu cruzar ideias com os temas desta investigação.

### SEMANA 9 – 29 de janeiro a 02 de fevereiro, 2024

Ao longo da última semana de janeiro (Figura 30), fiquei responsável por fazer a legendagem de dois episódios da série *TECH3 – Vertical Algas* (Figuras 31 e 32). Desta vez, o processo de legendagem foi mais ágil porque o cliente já tinha enviado os episódios traduzidos em formato *Word*. Depois da revisão do tutor de estágio, apenas foi necessário fazer ajustes de tempo na estrutura das legendas.

|                  | JANEIRO/FEVEREIRO |   |  |                                     |                                     |   | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS |        |
|------------------|-------------------|---|--|-------------------------------------|-------------------------------------|---|-----------------------|--------|
|                  | Domin             | 2ª  | 3ª   | 4ª                                  | 5ª                                  | 6ª  |                       | Sábado |
|                  | 28                | 29  | 30   | 31                                  | 01/02                               | 02/02   |                       |        |
| <b>Beto</b>      |                   | Planeamento de filmagens + Storyboard FPCEUP Copy FEUP/DEEC | Ideia Criativa GEG + Revisão Episódios E&V PORTO | Revisão Episódios E&V PORTO         | Planeamento E&V PORTO - Gastón León | Material Ascendi + Ensaio geral Ascendi - Esposende Saída da Bubble às 13:30h |                       |        |
| <b>Francisco</b> |                   | Alterações TECH3 GreenCoLab + Motion Ascendi                | Realidade Virtual                                | E&V PORTO - Rever + Legendas Yullia | Motion CCG                          | Material Ascendi + Ensaio geral Ascendi - Esposende                           |                       |        |
| <b>Inês</b>      |                   | TECH3 - SP1A + SP1B - Legendas (EP + Teaser)                | Storyboard FEUP/DEEC                             | Storyboard FEUP/DEEC                | Planeamento TECH3 (2 episódios)     | Ensaio geral Ascendi - Esposende  |                       |        |
| <b>João</b>      |                   | Milanote; ICA; Acompanhamento dos projectos                 | Acompanhamento dos projectos                     | Acompanhamento dos projectos        | Acompanhamento dos projectos        | Ensaio geral Ascendi - Esposende  |                       |        |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

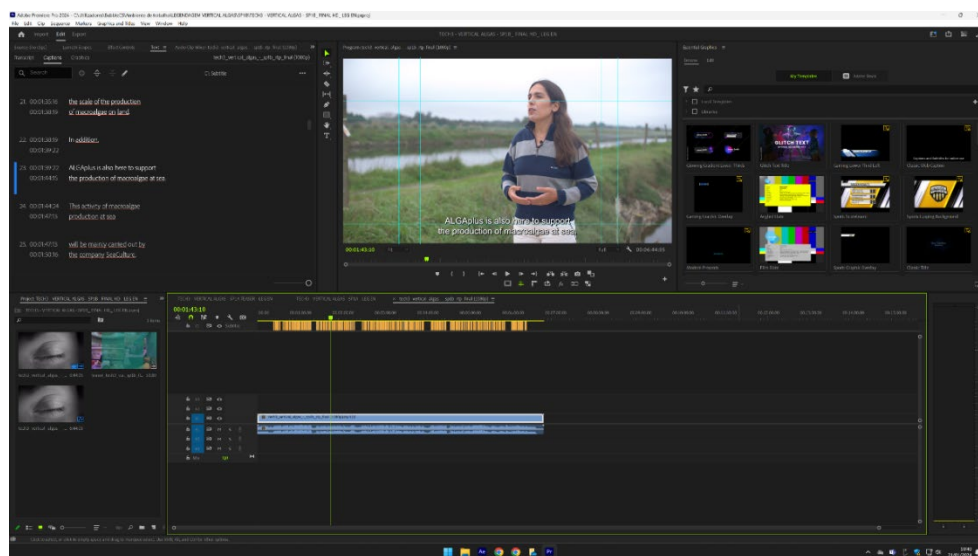
Figura 30 – Calendário da 4ª semana de janeiro

Estive presente na reunião de produção do próximo episódio do *TECH3 - Yum Algae*, além de receber um *briefing* sobre a produção de outro *TECH3* para o projeto *AccelBio*. Este acompanhamento no início da semana permitiu que pudesse vir a participar ativamente para o planeamento de produção destes dois episódios do *TECH3* no final da semana, focando-me primeiramente no *AccelBio*.



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 31 – Projeto de legendagem do *Adobe Premiere Pro* do episódio *SPIA* da série *TECH3 - Vertical Algae*



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 32 – Projeto de legendagem do *Adobe Premiere Pro* do episódio *SPIB* da série *TECH3 – Vertical Algas*

A minha contribuição foi perante a análise das perguntas e respostas dos entrevistados, disponibilidades para as rodagens e outro tipo de informações enviadas pelo cliente por e-mail, para desenvolver um plano de rodagens (Figura 33) e uma melhor organização no Milanote (Figura 34).

Além disso, desenvolvi um documento que permitisse ao cliente compreender melhor o desenvolvimento do projeto e do programa (Figura 35). Estes documentos encontram-se também em anexo (Anexo C e D).

| Dia                             | Hora          | Local  | Filmagens   | Entrevistado  | Perguntas   |  |
|---------------------------------|---------------|--|---|---|---|--|
| 06/mar                          | 09:30 - 10:15 | UC-Biotech & Biocant Park  | Preparação Técnica  |   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. O que é o AccelBio?</li> <li>2. Quais os principais objetivos e a missão do AccelBio?</li> <li>3. Quais são as Colaborações e Parcerias do AccelBio?</li> <li>4. Quais são as vantagens/ oportunidades do AccelBio?</li> </ol>  |  |
|                                 | 10:15 - 11:00 |  | Entrevista  | Barbara Gomes   |   |  |
|                                 | 11:15 - 12:30 |  | Filmagens Gerais  |   |   |  |
|                                 | 13:00 - 14:00 | Almoço   |   |   |   |  |
|                                 | 14:00 - 16:00 | Viagem Oeiras  |   |   |   |  |
|                                 | 16:00 - 17:00 | Instituto Superior Técnico   | Preparação Técnica  |   | 1. O que são organóides?  |  |
|                                 | 17:00 - 17:30 |  | Entrevista  | Cláudia Miranda ou Mariana Branco                     |   |  |
|                                 | 17:45 - 18:30 |  | Filmagens Gerais (2 Laboratórios)                                   |   |   |  |
| 07/mar                          | 09:00 - 09:45 | Instituto De Medicina Molecular  | Preparação Técnica  |   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Como vê a Investigação desenvolvida na academia portuguesa?</li> <li>2. De que forma o apoio do AccelBio pode fazer a diferença?</li> <li>3. Quais são os principais desafios que o AccelBio enfrenta atualmente?</li> <li>4. Quais são as vantagens/ oportunidades o AccelBio propõe?</li> </ol> |  |
|                                 | 09:45 - 10:45 |  | Entrevista (vão ter experiências ou apenas entrevista?)             | Vânia Cardoso   |   |  |
|                                 | 10:45 - 11:30 |  | Preparação Técnica  |   |   |  |
|                                 | 11:30 - 12:00 |  | Entrevista (vão ter experiências ou apenas entrevista?)             | Marc Veldhoen   |   |  |
|                                 | 12:15 - 13:15 |  | Almoço  |   |   |  |
|                                 | 13:30 - 15:00 |  | Filmagens Gerais - 2 Laboratórios (pintar entrevistas Vânia e Marc) |   |   |  |
|                                 | MORADAS       |  | UC-Biotech & Biocant Park   | Parque Tecnológico de Cantanhede, 3060-197 Cantanhede |   |  |
| Instituto Superior Técnico      |               | Taguspark Av. Prof. Dr. Cavaco Silva, 2744-016 Porto Salvo   |   |   |   |  |
| Instituto De Medicina Molecular |               | Edifício Egas Moniz, inserida no Campus Universitário. Avenida Professor Egas Moniz, 1649-028 Lisboa |   |   |   |  |

Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 33 – Planificação de rodagens desenvolvida para a produção do episódio *TECH3 – AccelBio*

| Dia    | Hora          | Local                               | Filmagens           | Entrevista                          | Propósito                               |  |
|--------|---------------|-------------------------------------|---------------------|-------------------------------------|---|--|
| 06/mar | 09:30 - 10:15 | UC Biotech & Biocant Park           | Preparação Técnica  |                                     | 1. O que é AccelBio?                    |  |
|        | 10:15 - 11:00 | UC Biotech & Biocant Park           | Entrevista          | Bárbara Ramos                       | 2. Qual a sua relação com a AccelBio?   |  |
|        | 11:15 - 12:30 | Filarmenia Clara                    | Filmagens Clara     |                                     | 3. Como é a sua relação com a AccelBio? |  |
|        | 13:00 - 14:00 |                                     |                     | Almoço                              |   |  |
|        | 14:00 - 18:00 |                                     |                     | Viagem Clara                        |   |  |
|        | 18:00 - 17:00 |                                     |                     | Preparação Técnica                  |   |  |
| 07/mar | 17:00 - 17:30 | Instituto Superior Técnico          | Entrevista          | Cláudia Miraizida ou Mariana Branco | 1. O que são orgânicos?                 |  |
|        | 17:45 - 18:30 | Filarmenia Clara (2. Lactobacillus) | Filmagens Clara (2) |                                     |   |  |
|        | 09:00 - 09:45 |                                     | Preparação Técnica  |                                     |   |  |

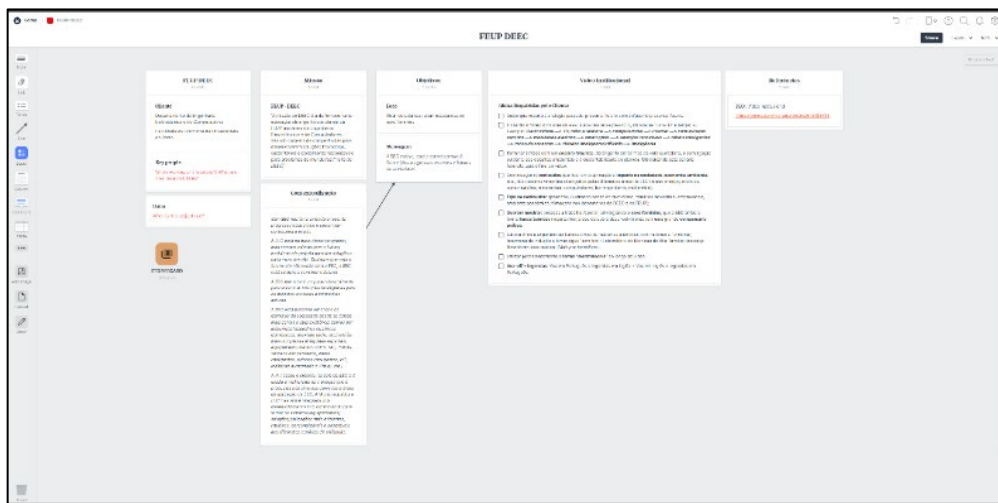
Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 34 – Projeto de produção do episódio *TECH3 – AccelBio* na plataforma Milanote

Fonte: Inês Xará, 2024

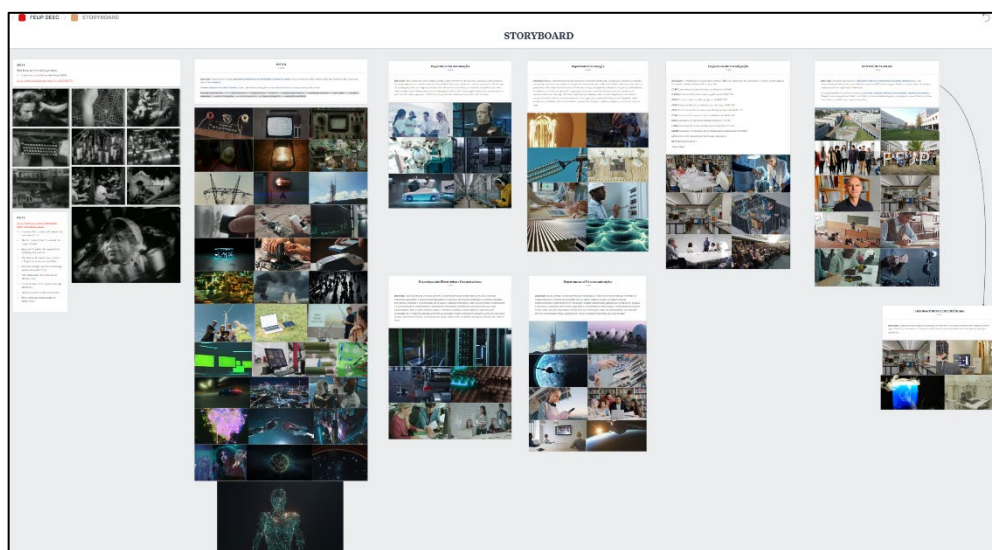
Figura 35 – Novo documento de documento de produção para o cliente (episódio *TECH3 – AccelBio*)

Além da produção, contribuí do ponto de vista da realização. Fiquei responsável por desenvolver um ‘pré-storyboard’ com novas ideias para o vídeo institucional da FEUP do DEEC – Departamento de Engenharia Eletrotécnica e de Computadores da Faculdade de Economia da Universidade do Porto. Este processo envolveu, não só uma pesquisa de referências visuais que poderiam contribuir para a narrativa do projeto, como também a organização das informações fornecidas pelo cliente. Esta criação foi desenvolvida no Milanote (Figuras 36 e 37).



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 36 – Projeto de produção do vídeo institucional da FEUP - DEEC na plataforma Milanote



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 37 – *Storyboard* de realização do vídeo institucional da FEUP - DEEC na plataforma Milanote

Além disso, tive a oportunidade de conversar com o Manel sobre a concepção do programa *TECH3*, o que me permitiu compreender melhor a origem do programa e o todo o processo de criação do mesmo. Estas informações foram valiosas para consolidar o relatório de estágio.

No final da semana, reunimos em equipa no Teatro de Esposende, não só com o objetivo de concretizar um ensaio geral técnico para a gravação da peça da Ascendi, mas também para fazer um *briefing* de realização e câmara relativamente a essas rodagens, que viriam a acontecer na semana seguinte.

## DESAFIOS E REFLEXÕES

Esta semana foi marcada por uma diversidade de tarefas e experiências enriquecedoras, nas quais pude aplicar e desenvolver competências cruciais para o meu crescimento profissional.

Conhecer a plataforma Milanote significou adquirir uma ferramenta de Produção e Realização extremamente versátil e eficaz na gestão de projetos audiovisuais. Facilita, não só a organização visual dos projetos, como também a interatividade, promovendo uma comunicação mais eficiente entre o cliente e a equipa.

A criação do *storyboard* para o vídeo institucional FEUP - DEEC partiu de sugestões dadas pelo cliente, com ideias que queriam ver presentes neste projeto. A nível prático e criativo, o mais desafiante foi desenvolver esse *storyboard* considerando que o projeto viria a integrar a *voz-off* de um *copy*<sup>4</sup> que ainda não tinha sido criado. Apesar disso, o vídeo de referência para inspirar este projeto, dado pelo meu tutor de estágio, ajudou a compreender o que poderia ser pretendido. Dessa forma, pude contribuir com sugestões interessantes a serem integradas na narrativa,

---

<sup>4</sup> *Copy* é uma abreviação da palavra “copywriting”. Este termo é utilizado para todos os textos criados para vender uma ideia, produto ou serviço, redigidos de forma atrativa e comercial.

nomeadamente uma referência ao filme de Dziga Vertov, *O Homem com Câmara de Filmar* (1929).

Apesar de faltar algum tempo para a produção do vídeo, a necessidade de trabalhar criativamente no projeto, de forma antecipada e sem o *copy*, evidencia o quão é importante preparar meticulosamente um projeto. Além disso, antecipar trabalho facilita no *workflow* da equipa porque a produtora lida constantemente com a realização e produção de projetos em simultâneo.

Relativamente ao projeto da Ascendi, o *briefing* e ensaio geral técnico foram muito importantes para compreender as necessidades de rodagem. Além de montar o meu sistema de imagem – posicionando-me com a Câmara A, do lado esquerdo do teatro – neste ensaio pude analisar com mais proximidade a montagem, calibração e técnica do *gimbal*<sup>5</sup>.

Além de ter contribuído para a criação de novas competências profissionais, esta semana de estágio continuou a proporcionar-me reflexões questões importantes. No que diz respeito ao programa *Estudar e Viver no Porto*, compreendi que a produção tem diferentes formas de apresentar projetos, já que o cliente (neste caso, os patrocinadores) ou o público-alvo (os que poderão participar com o seu testemunho), são entidades e pessoas diferentes, com objetivos e propósitos diferentes no programa. Dessa forma, existem diferentes apresentações de projeto para as diferentes abordagens.

Além disso, contrariamente ao que imaginava, a Bubble apenas concorreu ao ICA com 4 projetos, nomeadamente: *Portugal Social* (Programa), *Crise Humanitária e Clima* (Programa), *Crise de meia-idade* (Curta-metragem) e *Compreender Saúde* (Programa). Os dois últimos são os únicos que avançaram e atualmente se encontram em processo de aprovação. Embora estes sejam financiados pelo ICA e por outras instituições, todos os restantes projetos produzidos pela Bubble são unicamente financiados por patrocínios e verbas das instituições ou entidades clientes.

---

<sup>5</sup> Um *gimbal* é um estabilizador de câmara que incorpora um conjunto de motores e sensores para manter a câmara nivelada em torno de um eixo. Ao controlar as instabilidades dos movimentos de câmara, o *gimbal* proporciona imagens suaves e estabilizadas.

Por fim, pude conhecer a plataforma utilizada pelos Comerciais e pela Produção Executiva da Bubble, o CRM (*Customer Relationship Management*). Esta plataforma reúne todos os clientes da produtora, bem como as respetivas informações de contacto, os pedidos e projetos solicitados, os conceitos, as propostas de orçamentos, os detalhes de negociações (por exemplo, faturação), as tarefas a serem executadas e outras notas que possam fazer sentido acrescentar.

Acrescentar que, do ponto de vista da Produção e Realização também já se começavam a alinhar ideias para o projeto do Metro do Porto, um *spot* publicitário da nova *App Anda*<sup>6</sup>. Este projeto mais sofisticado viria a requerer um planeamento mais exímio e uma atenção detalhada, porque envolveria direção de fotografia, direção de atores e um argumento mais elaborado. A equipa de produção já começava a pensar em datas para a *reperáge* devido às autorizações e novos desafios que possam surgir.

#### SEMANA 10 – 05 a 09 de fevereiro, 2024

Conforme se verifica no planeamento (Figura 38), a semana começou com as rodagens da peça da Ascendi em Esposende (Figuras 39). Saímos às 07h30 da produtora e começamos a preparação técnica/ montagem de material às 08h45, como consta na planificação da rodagem (Anexo E).

|                  | FEVEREIRO   |   |  |  |  |   |        | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS               |
|------------------|-------------|---|--|--|--|---|--------|-------------------------------------|
|                  | Domin<br>go | 2ª  | 3ª   | 4ª   | 5ª   | 6ª  | Sábado |                                     |
|                  | 4           | 5   | 6  | 7  | 8  | 9   | 10     |                                     |
| <b>Beto</b>      |             | Filmagens Peça Teatro Ascendi - Esposende | Planeamento Projecto TIP (App Anda)              | Reperage TIP c/DOP                           | Planeamento Projecto TIP (App Anda)  |   |        | 2ª feira - saída da Bubble às 7h:30 |
| <b>Francisco</b> |             | Filmagens Peça Teatro Ascendi - Esposende | Organização pastas Ascendi + Alterações SP4      | Alterações SP4A + Edição Peça Ascendi        | Edição Peça Ascendi+Grafismos Metro do Porto                                 | Alterações TECH3 Greencolab + TEASER + Edição Ascendi           |        | 2ª feira - saída da Bubble às 7h:30 |
| <b>Inês</b>      |             | Filmagens Peça Teatro Ascendi - Esposende | Teaser C2ICB + Gravações do metro                | Edição do vídeo da Rua Parada Leitão (Metro) | Edição do vídeo da Rua Parada Leitão (Metro) + pré-produção TECH3 (MILANOTE) | Alterações Vertical Algas SP5 + pré-produção 2 TECH3 (MILANOTE) |        | 2ª feira - saída da Bubble às 7h:30 |
| <b>João</b>      |             | Filmagens Peça Teatro Ascendi - Esposende | Acompanhamento dos projectos+ Filmagens do Metro | Acompanhamento dos projectos                 | Acompanhamento dos projectos   | Acompanhamento dos projectos                                    |        | 2ª feira - saída da Bubble às 7h:30 |

<sup>6</sup> A *App Anda* é a mais recente aplicação digital móvel dos transportes do Metro do Porto. Como um cartão tipo Passe ou Andante, num mundo cada vez mais tecnológico, a aplicação permite o carregamento de títulos de transporte através do telemóvel à distância das estações, marcando a inovação e flexibilidade do digital.

Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 38 – Calendário da 1ª semana de fevereiro

Filmamos três peças com o público, de manhã e à tarde – onde operei a câmara com as lentes 50mm e 100mm. Além disso, filmamos uma versão da peça sem público, bem como alguns pormenores em palco (por exemplo, as entradas das personagens), necessários à montagem. Nessa parte, fui também assistente de som, captando pormenores de diálogo e ambiências que, com público, não seriam tão evidentes.



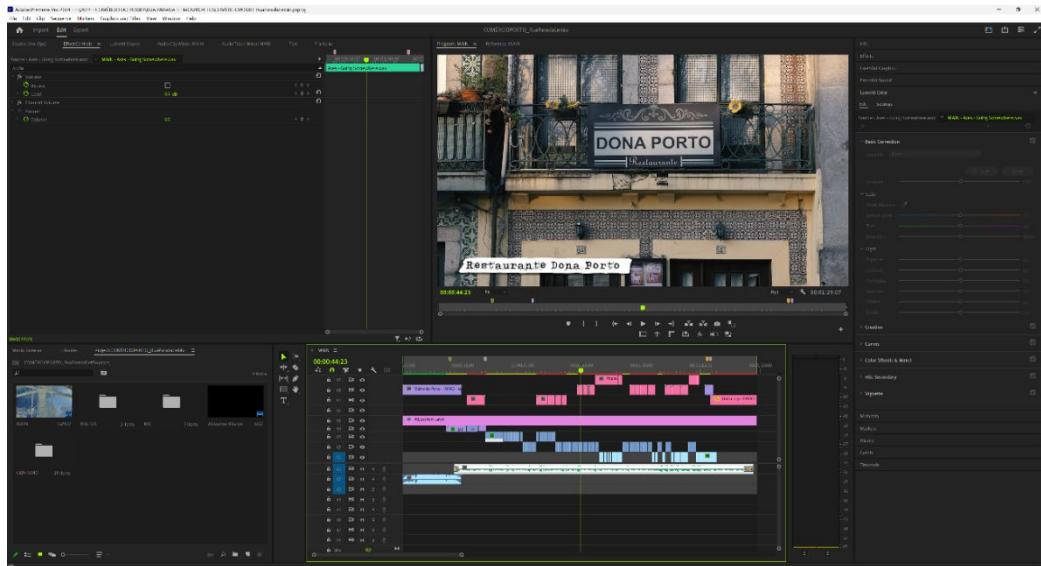
Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 39 – Colagem do registo fotográfico das filmagens da peça “Patrulha Júnior” da Ascendi

No dia seguinte, enquanto trabalhava no *teaser* do episódio *TECH3 – C2ICB* do projeto de Cova da Beira, pediram-me que fosse filmar uma rua do Porto, apenas com um produtor, para desenvolver um novo episódio do *Comércio do Porto*, um programa desenvolvido pela produtora e patrocinado pelo Metro do Porto.

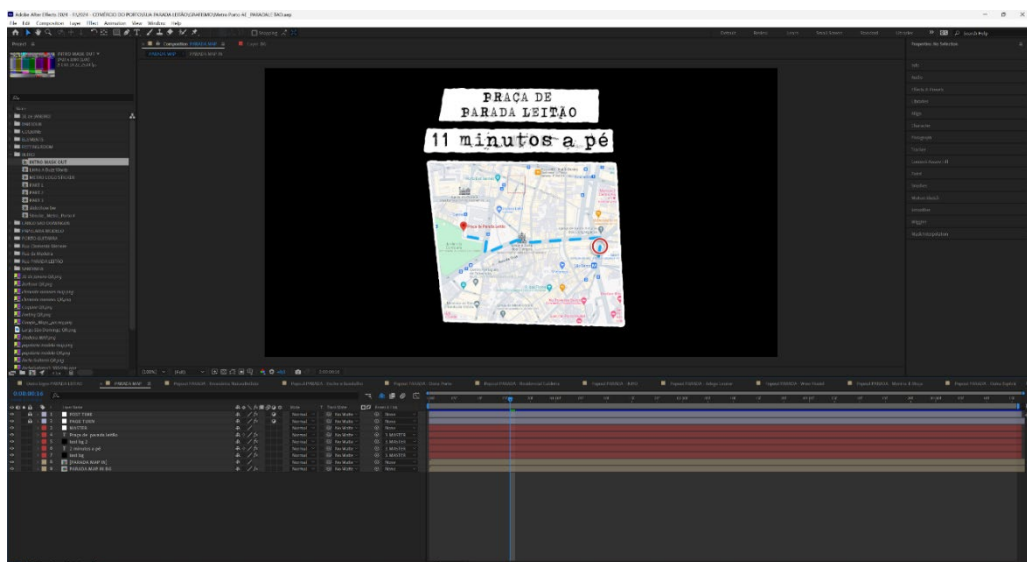
Neste programa cada episódio conta com uma duração de um minuto e meio para serem exibidos, não só em redes sociais, como também nos televisores das carruagens de Metro do Porto. Os episódios apresentam diferentes ruas da cidade – e respetivo comércio local – localizadas perto das paragens de metro.

Mesmo com pouco tempo de preparação e de execução, adotei a realização do episódio e operei a câmara, compreendendo o que fazia sentido, ou não, filmar naquela rua. Ao longo da edição deste episódio (Figuras 40 e 41) – *EPI5 – Praça de Parada Leitão* – experienciei mais liberdade criativa.



Fonte: Inês Xará, 2024

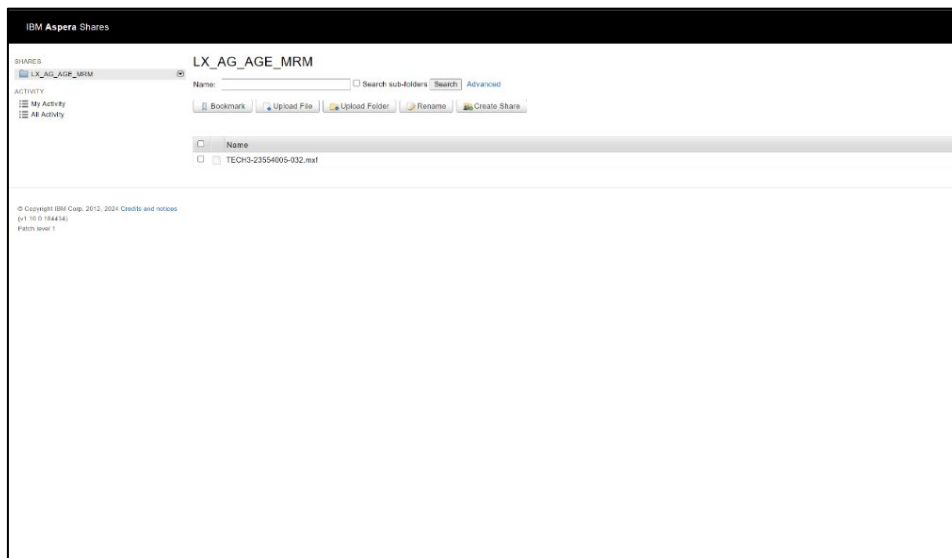
Figura 40 – Projeto de edição do *EPI5 – Praça de Parada Leitão* (Comércio do Porto) no *Adobe Premiere Pro*



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 41 – Projeto de edição do *EPI5 – Praça de Parada Leitão* (Comércio do Porto) no *Adobe After Effects*

Depois do projeto do Comércio do Porto, exportei o *teaser* do *TECH3 – C2ICB*, bem como o respetivo episódio com as configurações específicas (*XMP*<sup>7</sup>) de submissão à plataforma da RTP, *Shares Aspera* (Figura 42).



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 42 – Plataforma *Shares Aspera* da RTP para a submissão de episódios *TECH3*

No que diz respeito ao planeamento de produção dos episódios *TECH3*, iniciado na semana anterior, chegaram novas informações para que pudesse dar continuidade ao processo. Dessa forma, a semana foi também dedicada à produção do *TECH3 – Yum Algae* (projeto da Instituto Superior de Agronomia), já que as rodagens estavam previstas para a semana seguinte. Assim, fiz o plano de rodagens deste projeto e o respetivo documento de planeamento, além de organizar o projeto no Milanote (Figura 43).

---

<sup>7</sup> *XMP* é um formato de exportação de vídeo utilizado para submeter determinado conteúdo audiovisual à RTP ou outros meios.



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 44 – Documento desenvolvido para expor o formato do programa *TECH3* à instituição norueguesa *NORCE*

Além da produção deste *TECH3*, comecei a desenvolver a produção do *TECH3 – INNOV4LIFE*, um projeto do Instituto para Inovação Colaborativa em Saúde Digital, que propõe a procura de soluções tecnológicas com aplicabilidade em doentes de Alzheimer. Novamente, com a informação nos e-mails do cliente, adaptei a tabela da produção do episódio *Accelbio* e *Yum Algae* para este projeto (Figura 45), reunindo a informação no documento para o cliente (Figura 46). Os documentos de produção destes projetos encontram-se em anexo (Anexo F, G, H I e J).

| Dia    | Hora                         | Local  | Filmagens                      | Entrevistado  | Perguntas   |
|--------|------------------------------|--|--------------------------------|---|---|
| 23/fev | 08:30 - 09:00                | Viagem para Porto4Ageing (FFUP)  |                                |   |   |
|        | 09:00 - 09:45                | Porto4Ageing<br>Faculdade de Farmácia da Universidade do Porto                       | Preparação Técnica             |   |   |
|        | 10:00 - 11:00                |  | Entrevista (Local por definir) | Elísio Manuel Sousa Costa   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. O Centro de Competências em Envelhecimento Ativo e Saudável da UP é o parceiro coordenador do Innov4life. Em que consiste esta entidade e como se enquadra o Innov4life no contexto das atividades que realiza?</li> <li>2. O que é o Innov4life e como surge este projeto? [O que é que se pretende com este projeto? A que é que se procura dar resposta? Quem são os parceiros? Quem financia?]</li> <li>3. O que é um living lab?</li> <li>4. O Innov4life vai além de um living lab. Que outras atividades contempla o projeto?</li> </ol> |
|        | 11:30 - 12:30                |  | Filmagens Gerais (B-roll)      | Imagens para pintar a entrevista de Elísio (ex: rotina de trabalho, investigação, etc)          |   |
|        | 12:45 - 13:45                | Almoço   |                                |   |   |
|        | 14:00 - 14:45                | Viagem para Riba D' Ave (CIDIFAD)  |                                |   |   |
|        | 14:45 - 15:30                | CIDIFAD Centro de Investigação, Diagnóstico, Formação e Acompanhamento das Demências | Preparação Técnica             |   |   |
|        | 15:45 - 16:45                |  | Entrevista (Local por definir) | Natália Duarte OU Sara Alves  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. De que forma é que o Innov4life é importante para a vossa organização? Que impacto pode este projeto ter nos seus utentes e nos seus funcionários?</li> <li>2. Que infraestruturas vossas irão incorporar as atividades de living lab?</li> <li>3. Conte-nos um pouco sobre a experiência que já têm de trabalho com empresas e validação de soluções.</li> </ol>   |
|        | 17:00 - 18:30                |  | Filmagens Gerais (B-roll)      | Imagens para pintar a entrevista de Natália OU Sara (ex: rotina de trabalho, investigação, etc) |   |
| 27/fev | 1h (horário por definir)     | Almoço   |                                |   |   |
|        | 1h30 (horário por definir)   | Viagem para Vigo   |                                |   |   |
|        | 45min. (horário por definir) | Preparação Técnica   |                                |   |   |
|        | 1h (horário por definir)     | Hospital Álvaro Cunheiro (VIGO)  | Entrevista (Local por definir) | Entrevistado por definir  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. De que forma é que o Innov4life é importante para a vossa organização? Que impacto pode este projeto ter nos seus utentes e nos seus funcionários?</li> <li>2. Que infraestruturas vossas irão incorporar as atividades de living lab?</li> <li>3. Conte-nos um pouco sobre a experiência que já têm de trabalho com empresas e validação de soluções.</li> </ol>   |
|        | 1h45 (horário por definir)   |  | Filmagens Gerais (B-roll)      | Imagens para pintar a entrevista (ex: rotina de trabalho, investigação, etc)                    |   |

Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 45 – Planificação das rodagens do episódio *TECH3 – INNOVALIFE*

The image shows a production document for the episode *TECH3 – INNOVALIFE*. It is divided into three main sections:

- TECH3 – INNOVALIFE – Proposta de Planeamento de Rodagens e Entrevistas:** A table with columns for 'Dia', 'Hora', 'Local', 'Programa', 'Interventores', and 'Notas'. It details the shooting schedule for various scenes, including 'Pré-entrevista', 'Entrevista', and 'Gravagem', with specific times and locations like 'Estúdios de Montagem' and 'Local de Trabalho'.
- ENTREVISTAS – Reformulação de Perguntas e Respostas:** A section containing reformulated questions and answers for interviews with 'Eliete Manuel Sousa Costa, Porto/Algarve' and 'Natalia Duarte (2) Sara Aires, Coimbra'. It includes questions about innovation, organizational importance, and user integration.
- Mais base da ordem das entrevistas/ perguntas no episódio:** A section detailing the order of interviews and questions for the episode, including a 7-minute total duration and specific questions for each interviewee.

Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 46 – Documento de produção para o cliente do episódio *TECH3 – INNOVALIFE*

Por fim, nesta semana também chegaram as correções do cliente relativas ao episódio *SP5* da série *TECH3 – Vertical Algas*. Estas correções (Figura 47) prendiam-se essencialmente com algumas alterações visuais e sonoras. O cliente enviou também os textos que viriam contemplar os *pop-ups* de texto do episódio. Tendo em conta as informações, fiz as alterações e enviei a segunda versão do episódio ao cliente.

| SP5 Imagens  | OBS  |
|--|--|
|  | 00:22 A liberar não é parceira deste projecto, não começa o vídeo com uma imagem tão explícita deles.  |
|  | 00:37 Cargo do João Navalho, "Conceição" com C e não com S   |
|   | 01:44 Caso disponível, alterar esta imagem de produção de pellets por uma em que não saem desfeitos. Penso que quando se fizeram as filmagens houve captura de imagens com os pellets a saírem "intactos" da extrusora o que seria mais apelativo visualmente (como na imagem exemplo em baixo)  |
|   |  |
|  | 01:09 PopUp: Algae Vertical, financiado pelo PRR e pela EU Next Generation, é o maior projeto do Pacto da Bioeconomia Azul. O Vertical é constituído por 7 subprojectos (SP). Liderado pela Necton, envolve 38 entidades ligadas às algas.   |
|  | 01:07 Alterar nome de "Ana Teresa" para "Ana Teresa Gonçalves"   |
|  | 02:42 PopUp: A alimentação dos peixes de aquacultura com alimentos funcionais à base de algas é uma das estratégias mais promissoras para uma produção sustentável e de alto valor.  |
|   | No 02:58 há discrepância nos volumes de voz. Podemos suavizar?   |
|   | O início deste testemunho da Ana Teresa 03:25/7 está "conturbado". Há forma de dar a volta?  |
|  | 04:49 PopUp: Com base na investigação desenvolvida no ALGAFEEDS, introduzimos ingredientes derivados de algas na alimentação dos peixes para produzir animais mais robustos e de qualidade superior.   |
|   | A enumeração dos Parceiros 05:10, entre a Ana Teresa e o Luís parece uma edição forçada. Talvez dar mais um segundo para arejar a enumeração.<br>Ou passar o GreenCoLab para a enumeração da Ana Teresa (se for possível).   |
|   | No final desta referência 06:14/17 "... e que vão chegar ao prato do consumidor, que também é o meu prato..." seria interessante haver uma cena a fazer a alusão ao prato de peixe. Nomeadamente de uma imagem gravada no Checkin do prato de peixe. Mantinha-se o testemunho da Ana Teresa e fazia-se a transição com esta cena para o testemunho seguinte do Luís Conceição. |
|  |   |
| Notas finais   | - Fiquei com a ideia haver poucas imagens referentes aos CIIMAR.<br>Usar as imagens do biotério do CIIMAR.   |
|  |  |

Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 47 –Tabela de alterações do cliente  
relativas ao episódio *TECH3 – SP5* da série *Vertical Algas*

## DESAFIOS E REFLEXÕES

Ao longo desta semana passei por diferentes etapas do significa produzir conteúdo audiovisual na produtora, desde operação de câmara e componentes técnicas, à realização, produção e entrega de conteúdo oficial na RTP.

No que diz respeito às rodagens da peça da Ascendi, o mais desafiante foi trabalhar a focagem com a imprevisibilidade de movimentos dos atores, principalmente considerando que um deles era ator-cão. Além disso, embora tendo instruções prévias acerca da captação de determinadas personagens em palco, quando estava a operar a câmara no plano mais fechado (lente 100mm) seguir a minha intuição foi imperativo. Todo o processo de rodagem teria sido mais ágil se pudessemos comunicar através de *walkie-talkies* com o realizador, enquanto a peça decorria. Dessa forma, poderíamos

receber indicações exatas acerca do que filmar. No entanto, por falta de orçamento, o aluguer desse material não foi possível.

Operar a câmara também foi desafiante nos planos mais abertos (lente 50mm), já que algumas crianças apareciam em plano. Contudo, na pós-produção chegou-se à conclusão de que esses planos ajudavam a casar as imagens no processo de montagem.

De forma geral, mesmo com uma planificação complexa, foi uma rodagem calma e muito bem estudada, onde cumprimos todos os prazos, incluindo a montagem e desmontagem do material. Considero que o ensaio técnico foi importante porque permitiu conhecer o espaço antecipadamente, as condições de luz das cenas da peça e a narrativa prática do argumento.

O principal desafio desta semana prendeu-se com as rodagens repentinas para o episódio do Comércio do Porto. Sem planeamento, e apenas com um breve *briefing* antes de sair para filmar, foi arriscado porque era a primeira vez que estava responsável por um projeto. Tinha apenas 2 horas para preparar o material necessário, sair e filmar. Além disso, tinha de montar e operar a câmara no *gimbal* pela primeira vez, já que os movimentos de câmara são uma estética muito presente nestes episódios.

No decorrer do processo, decidimos levar uma segunda câmara com tripé, para que o produtor pudesse auxiliar nas rodagens. Neste caso, note-se que é importante reunir uma equipa de audiovisual versátil que seja apta para auxiliar em qualquer situação. Os conhecimentos técnicos sobre a área são um requisito básico para integrar uma produtora audiovisual.

Mesmo com as adversidades, as filmagens correram bem e foram relativamente simples. Como tínhamos pouco tempo, optamos por captar as fachadas dos restaurantes e bares da Praça de Parada Leitão, incluindo o ambiente social característico desta zona.

Outro desafio deste projeto foi a pós-produção do grafismo. Cada episódio tem uma animação gráfica que indica a distância do percurso, desde a paragem de metro até à rua apresentada. Nesse sentido, é necessário ‘reanimar’ esses caminhos em cada episódio. Considerando que só tenho conhecimentos básicos de animação no *Adobe After Effects*, senti dificuldades técnicas na execução desta tarefa.

Incluindo apenas as fachadas do comércio, a montagem do episódio ficou criativa por ser diferente do habitual. Ainda assim, para o formato da duração dos episódios, foi desafiante gerir os tempos dos planos com a sobreposição dos *pop-ups* de texto.

O *feedback* deste projeto foi excelente, mesmo sem planeamento de produção. A equipa apreciou as escolhas de realização e montagem e isso acabou por demonstrar, não só o meu espírito criativo, mas também a minha adaptabilidade em situações como esta.

No que diz respeito à produção dos episódios *TECH3*, existe bastante proximidade com as funções de Assistente de Realização em ficção. Por um lado, a produção atua na organização do projeto no Milanote, nas reuniões com o cliente, nas trocas de *e-mails* com atualizações do projeto e na formalização de documentos. Por outro lado, aborda a assistência de realização na organização do plano de rodagem, previsão de dias e necessidades inerentes.

Com a minha experiência anteriormente adquirida no cargo de assistência de realização em curtas-metragens, pude contribuir para a produção dos *TECH3* planificando as rodagens em tabela, de forma organizada e simples, e na criação do documento de produção de projetos (Figura 46), que passou a ser utilizado pela produtora em todos os programas *TECH3*.

Relativamente às correções do episódio *SP5* do *Vertical Algas*, as correções não eram criativas, mas sim mais necessárias. Por exemplo, pediram-me para incluir imagens de laboratórios do projeto que não constavam no episódio e para corrigir os discursos mais conturbados dos entrevistados, suavizando as tonalidades de voz.

No geral, considero que esta semana foi mais exigente porque desempenhei diferentes cargos em simultâneo (produção, execução e pós-produção). Com imprevistos nas filmagens da peça da Ascendi e do Comércio do Porto, esta semana reforçou a minha eficiência em contextos dinâmicos mais rigorosos.

### **SEMANA 11– 12 a 16 de fevereiro, 2024**

A semana (Figura 48) começou com o desenvolvimento do *teaser* do episódio do Comércio do Porto, realizado na semana anterior, para publicar nas redes sociais da Bubble. Embora sem a aprovação final da entidade, foi uma decisão pragmática para

ter conteúdo criado e publicar o mais rapidamente possível nas plataformas da produtora.

|                  | FEVEREIRO   |   |   |  |                                 |                                 |        | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS                         |
|------------------|-------------|---|---|--|---------------------------------|---------------------------------|--------|---|
|                  | Domin<br>go | 2ª  | 3ª  | 4ª   | 5ª                              | 6ª                              | Sábado |   |
|                  | 11          | 12  | 13  | 14   | 15                              | 16                              | 17     |   |
| <b>Beto</b>      |             | Planeamento<br>Projecto TIP (App<br>Anda) + Reunião TIP                     | Reunião DOP TIP                               | Reunião geral<br>Filmagens TIP   |                                 |                                 |        |   |
| <b>Francisco</b> |             | Alterações<br>SP4A+SP4B   | Alterações SP4B                               | Reunião geral<br>Filmagens TIP +<br>Alterações SP4B +<br>Edição ASCENDI<br>(fazer proxies) | Filmagens TECH3 -<br>ISA Lisboa | Filmagens TECH3 -<br>ISA Lisboa |        | Noite de 15 para<br>16 - dormida em<br>Lisboa |
| <b>Inês</b>      |             | pré-produção TECH3<br>(MILANOTE) + Teaser<br>Metro do Porto Insta<br>Bubble | <del>Alterações vertical<br/>Algas SP 6</del> | Relatório de Estágio +<br>Testes de Áudio TIP +<br>Reunião geral<br>Filmagens TIP          | Filmagens TECH3 -<br>ISA Lisboa | Filmagens TECH3 -<br>ISA Lisboa |        | Noite de 15 para<br>16 - dormida em<br>Lisboa |
| <b>João</b>      |             | Planeamento<br>Projecto TIP (App<br>Anda) + Reunião TIP                     | Acompanhamento<br>dos projectos               | Acompanhamento<br>dos projectos  | Filmagens TECH3 -<br>ISA Lisboa | Filmagens TECH3 -<br>ISA Lisboa |        | Noite de 15 para<br>16 - dormida em<br>Lisboa |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 48 – Calendário da 2ª semana de fevereiro

Finalizei a produção do *TECH3 – Yum Algae* alinhando as questões finais para as entrevistas e o plano de rodagens. Filmámos no final desta semana onde desempenhei o cargo de operação de câmara. Ainda, nesta semana acompanhei o processo de criação do projeto para o Metro do Porto da *App Anda* (Figura 49).



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 49 – Projeto de Produção e Realização do Vídeo Promocional *App Anda* na plataforma Milanote

Neste projeto, viria a inserir-me na equipa como Diretora de Som, depois de finalizar o estágio. Ainda assim, aproveitei a semana para me ambientar ao equipamento de som, fazendo testes de áudio e de colocação de microfones lapela.

No final da semana, preparamos todo o material a ser levado para as rodagens de sexta-feira e arrancamos para Lisboa. A equipa foi constituída por 3 elementos, dois videógrafos e um produtor (Figura 50).

## DESAFIOS E REFLEXÕES

A produção do *TECH3* para o Instituto Superior de Agronomia, aborda o projeto *Yum Algae* que se dedica à utilização de enzimas para melhorar a qualidade sensorial das microalgas como ingrediente alimentar. O projeto envolve 3 entidades líderes, o Instituto Superior de Agronomia, o Instituto Superior Técnico e a NORCE (Instituto de Investigação da Noruega).

Como referido anteriormente, por falta de orçamento, a equipa da Bubble não se podia deslocar à Noruega para filmar, por isso, as filmagens decorreram apenas em Lisboa nos respetivos institutos.

Depois das filmagens do Comércio do Porto, o *TECH3 – Yum Algae* foi o segundo projeto pelo qual estava responsável, não só na pré-produção como nas rodagens, enquanto videógrafa. Embora ainda me estivesse a ambientar com o material, acredito que estas rodagens foram muito importantes para lidar com a componente prática de forma mais eficiente nos projetos que se seguiram.

Os maiores desafios deram-se na montagem de material, nomeadamente do *slider* e do *gimbal*, na quantidade de horas do trabalho e esforço físico, mas também noutras exigências externas, como por exemplo: executar uma das entrevistas numa sala muito pequena, o deslocar material até ao 7º piso do edifício, os ruídos sonoros das instalações, os atrasos no trânsito da cidade urbana, entre outros.

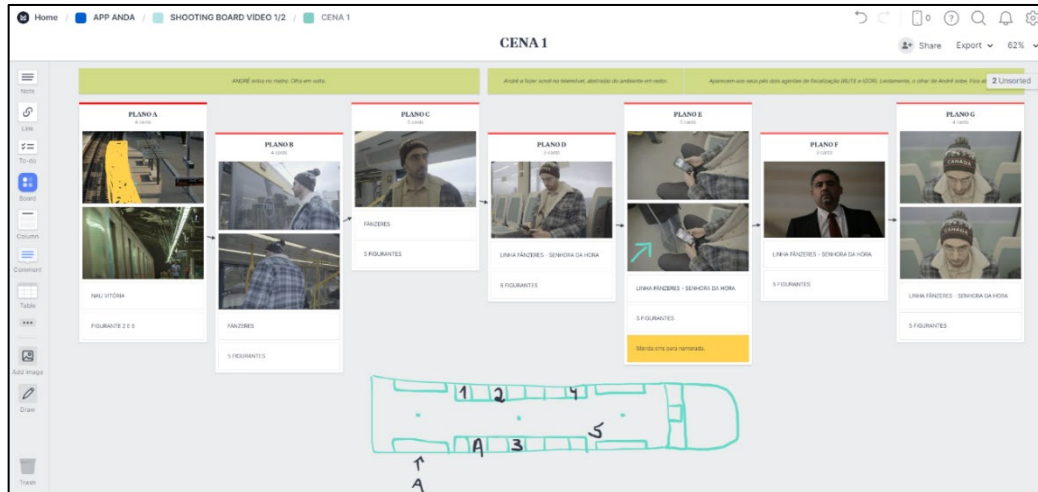
Mesmo com todas as adversidades e exigências, as rodagens correram bem e o *feedback* do meu desempenho foi excelente.



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

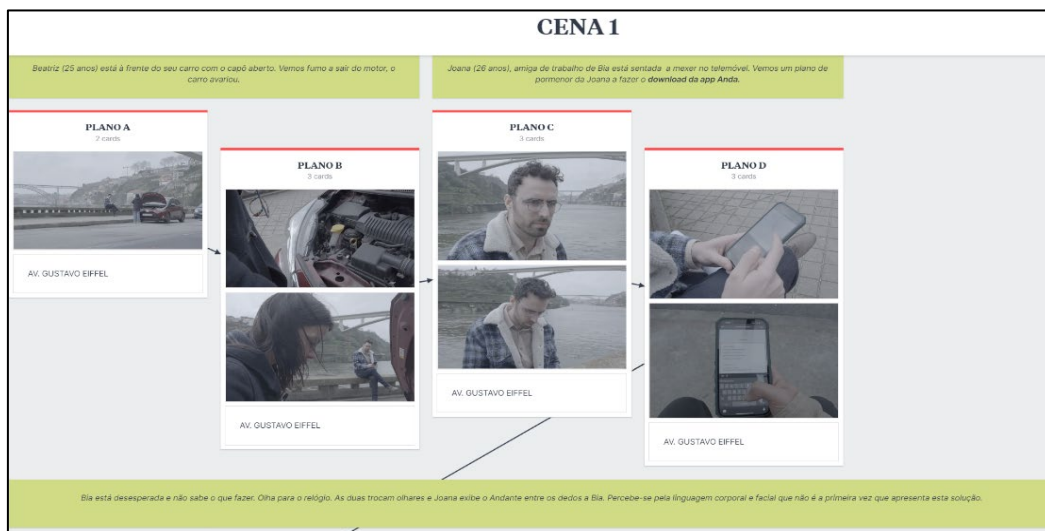
Figura 50 – Colagem do registo fotográfico das filmagens do episódio *TECH3 – Yum Algae*

Relativamente ao projeto *App Anda*, novas atualizações surgiram, nomeadamente na elaboração de dois argumentos para dois vídeos diferentes (Anexo K e L), um para as viagens de metro e outro as viagens de autocarro.



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

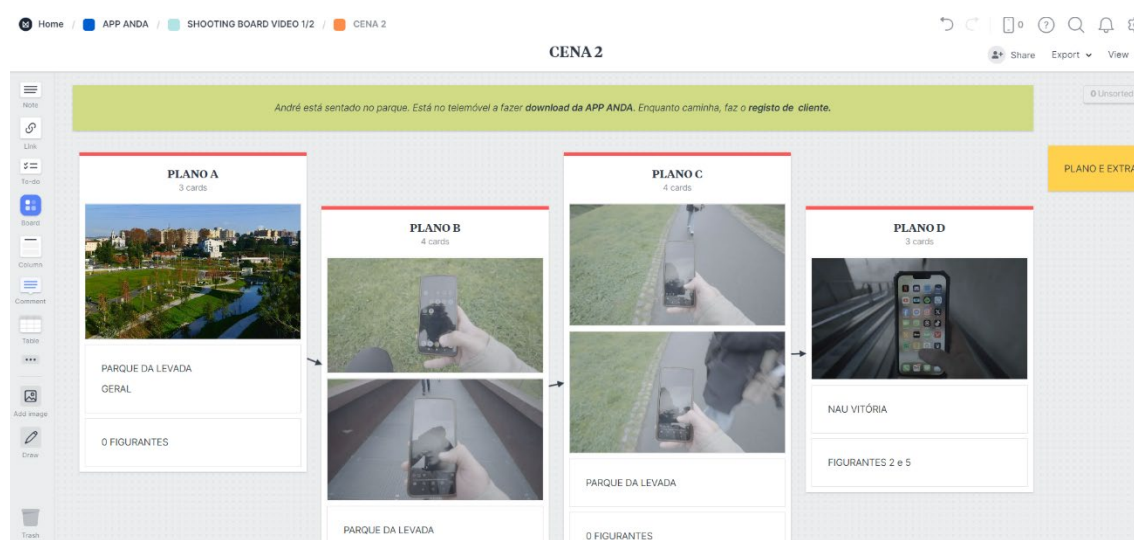
Figura 51 – Storyboard da primeira cena do guião para o 1º vídeo promocional *App Anda* na plataforma Milanote



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 52 – Storyboard da primeira cena do guião para o 2º vídeo promocional *App Anda* na plataforma Milanote

Sendo um projeto muito mais elaborado, exigiu esses dois argumentos, curtos e apelativos, com: *storyboards* mais detalhados através da *reperáge* (Figura 51 e 52), contratação de equipa externa, atores e figurantes, elaboração de *castings* e *self-tapes*, ensaios técnicos com a equipa interna e externa, uma produção rigorosa tendo em conta todas as entidades (Câmara do Porto, Serviço de transporte do metro e autocarro, Seguranças do serviço, entre outras). Os próprios argumentos, exigiram algumas necessidades mais elaboradas de produção, como a criação de um sistema que segurasse o telemóvel à câmara (Figura 53 e 54), a garantia de uma carruagem do metro e um autocarro para a equipa filmar, envolver toda a equipa interna na equipara para organizar um orçamento mais reduzido em termos de custos de produção, etc.



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 53 – Storyboard da segunda cena do guião para o 1º vídeo promocional *App Anda* na plataforma Milanote

Acompanhar de perto a produção deste projeto foi uma mais-valia para conhecer os desafios inerentes à produção do mesmo, mas também para compreender que cada projeto exige a sua própria identidade e adaptabilidade criativa.



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 54 – Colagem do registo fotográfico do sistema criado para realizar a filmagem com o telemóvel

Ter a oportunidade de me inserir futuramente na equipa como Diretora de Som também foi significativa porque, sendo uma área com a qual tenho bastante proximidade, contribuirá para o desenvolvimento do meu portfólio. Os testes de som permitiram familiarizar-me com o material a ser utilizado, principalmente na

colocação de lapelas, uma ferramenta com a qual não tinha tido oportunidade de trabalhar.

Contribuir para a produção do *TECH3 – Yum Algae*, permitiu que aliviasse a produção do projeto *App Anda*, que exigiu todos os esforços de atenção. Além disso, as rodagens em Lisboa, permitiram-me adquirir ferramentas para responder de forma rápida aos desafios externos durante uma produção audiovisual. De forma geral, esta semana foi excelente para desenvolver as minhas qualidades profissionais.

### SEMANA 12 – 19 a 23 de fevereiro, 2024

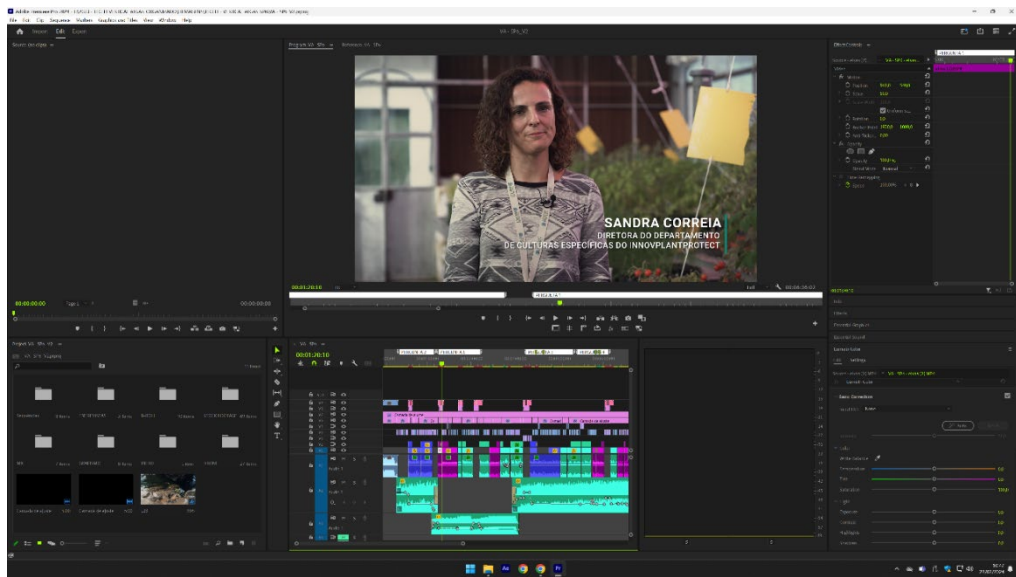
No início da semana (Figura 55) fiz a seleção e corte de *B-roll* para editar o *TECH3 – Yum Algae*, enquanto aguardava o corte das entrevistas. Entretanto, chegavam alterações do cliente relativamente ao episódio *SP6* do *Vertical Algas*, passando a priorizar essas alterações (Figura 56).

| FEVEREIRO        |  |  |  |   |   |        |  | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS |
|------------------|--|--|--|---|---|--------|--|-----------------------|
| Domin<br>go      | 2ª   | 3ª   | 4ª   | 5ª  | 6ª  | Sábado |  |                       |
| 18               | 19   | 20   | 21   | 22  | 23  | 24     |  |                       |
| <b>Beto</b>      | Reunião interna CCG<br>SONAE 2ª Edição PSE             | SONAE 2ª Edição PSE -<br>Filmagens Rua Metro                   | Acompanhamento dos projectos<br>- Reunião interna FPCEUP -<br>Edição CCG     | Edição ASCENDI -<br>Alterações SONAE<br>2ª Edição PSE | Filmagens TECH3 -<br>Innov4life (Porto e Riba<br>D'Ave) |        |  |                       |
| <b>Francisco</b> | Edição ASCENDI   | Edição ASCENDI   | Edição ASCENDI + SP4B  | Edição ASCENDI  | Edição ASCENDI  |        |  |                       |
| <b>Inês</b>      | Pré- Edição TECH3 - ISA                                | Alterações Vertical Algas<br>SP6 + Filmagens Metro<br>do Porto | Alterações Vertical Algas SP6 +<br>Vídeos Metro                              | Vídeos Metro +<br>Alterações SP5 TECH3<br>ALGAS       | Filmagens TECH3 -<br>Innov4life (Porto e Riba<br>D'Ave) |        |  |                       |
| <b>João</b>      | Reunião interna CCG<br>Acompanhamento dos<br>projectos | Pré-montagem ISA +<br>Acompanhamento dos<br>projectos          | Pré-montagem ISA + Reunião<br>interna FPCEUP<br>Acompanhamento dos projectos | Acompanhamento<br>dos projectos                       | Acompanhamento dos<br>projectos                         |        |  |                       |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

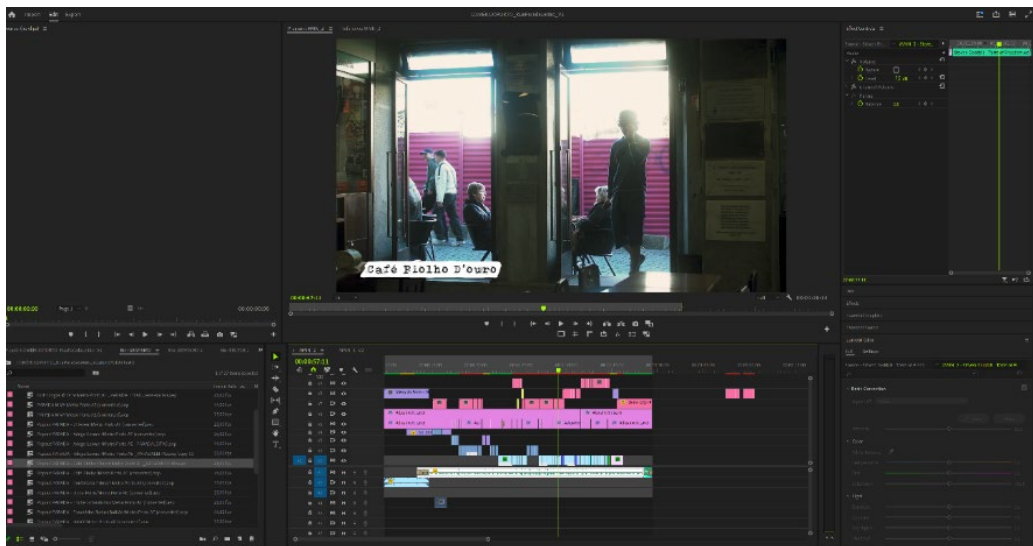
Figura 55 – Calendário da 3ª semana de fevereiro

Além disso, obtivemos feedback do vídeo entregue para o episódio da Praça de Parada Leitão do Comércio do Porto. O cliente queria que alguns estabelecimentos aparecessem de forma mais evidente no vídeo, já que estavam a ser muito afetados pelas obras da nova linha cor-de-rosa do metro. Então, tivemos de ir novamente à rua filmar os estabelecimentos em questão e dividir este episódio em dois vídeos diferentes. Dessa forma, depois das filmagens, finalizei a edição desses dois vídeos (Figuras 57 e 58) e entreguei ao cliente.



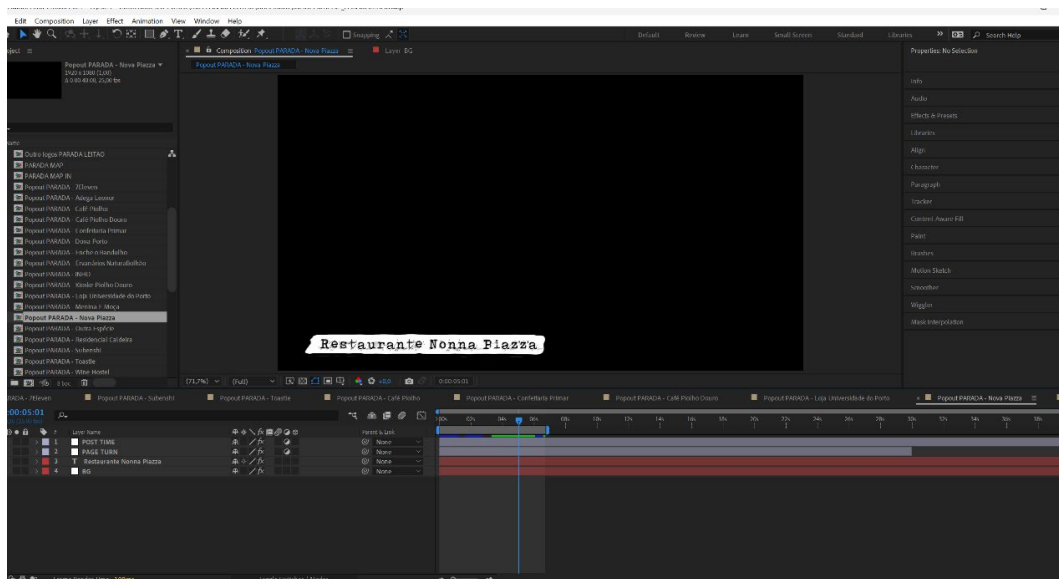
Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 56 – Projeto de edição do episódio *TECH3 – SP6* no *Adobe Premiere Pro*



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 57 – Projeto de edição do *EPI6 – Praça de Parada Leitão* (Comércio do Porto) no *Adobe Premiere Pro*



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 58 – Projeto de edição do *EPI6 – Praça de Parada Leitão*  
(Comércio do Porto) no *Adobe Premiere Pro*

Ao longo da semana, chegaram novas alterações para os restantes episódios da série *Vertical Algas*, desta vez alterações exigidas pela própria RTP. Estas alterações prenderam-se com a forma como estavam a ser montadas as entrevistas de todos os episódios até então, especificamente pelo facto de começarem sempre com o Diretor do Projeto *Vertical Algas*, que introduzia sempre o tema do episódio. Assim, nessa mesma semana, comecei logo a fazer essas alterações nos episódios *SP5* e *SP6*, evitando revelar o rosto do Diretor na montagem de cada episódio.

No final da semana fomos filmar um novo *TECH3*, do projeto *INNOV4LIFE* (Figura 59), na Faculdade de Farmácia da Universidade do Porto e na Santa Casa da Misericórdia de Riba d’Ave. Apenas na semana seguinte terminamos estas filmagens em Vigo, no Hospital da Galiza. Neste *TECH3* fui novamente videógrafa numa equipa de 3 pessoas, como aconteceu no projeto *Yum Algae*.



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 59 – Colagem do registo fotográfico das filmagens do episódio *TECH3 - INNOVALIFE*

## DESAFIOS E REFLEXÕES

O *INNOVALIFE* é um projeto de saúde digital. O principal foco deste projeto é a cocriação, apoio ao desenvolvimento, validação e promoção da adesão de soluções digitais inovadoras e disruptivas. Com a respetiva investigação e formação numa rede transfronteiriça entre Portugal e Espanha, o projeto atua essencialmente em *living labs* (laboratórios vivos) no estudo de infraestruturas adequadas a pessoas com demência.

Este é um projeto muito interessante para ser apresentado no formato de *TECH3*, já que a narrativa audiovisual poderá ser uma ferramenta poderosa para sensibilizar o público sobre a importância da inovação na saúde e o impacto positivo dessas soluções na vida das pessoas com demência. As rodagens foram tranquilas e bem organizadas na pré-produção do projeto, que permite um trabalho fluido. Cada vez mais habituada ao registo das filmagens *TECH3*, executar o trabalho em campo foi simples.

Nesta semana, a RTP levantou uma questão relativamente à estrutura dos episódios da série *TECH3 – Vertical Algas*. A RTP comunicou que não fazia sentido que o Diretor do projeto (João Navalho) aparecesse em todos os episódios, principalmente na abertura. Contudo, esta situação levanta uma série de desafios, tanto para os episódios já montados e ainda não lançados, como para o próprio projeto, instituições envolvidas e espectador.

Por um lado, é desafiante obter esta informação a meio do lançamento da série, já que passa a haver uma necessidade de remontagem, não da estrutura, mas da linha visual dos episódios. A solução proposta para os episódios não lançados, o *SP5*, o *SP6* e o *SP7*, foi ocultar a cara do Diretor, excluir a sua apresentação e utilizar apenas a voz como guia de informação (*voz-off*). Mesmo que pareça simples, refazer o episódio acaba por afetar sempre a forma como já está estruturado na montagem, seja por falta de imagens para responder à questão, seja por modificar os tempos de entrada e saída das músicas e entrevistas. Além disso, esta questão pode levantar complicações para o Diretor do projeto, inclusive nas questões do financiamento investido para a produção dos episódios.

Por outro lado, a solução foi interromper a série na grelha programação, deixando de haver um lançamento linear dos episódios *Vertical Algas*, intercalando com outros episódios *TECH3* diferentes. Este fator torna-se complexo no ponto de vista do cliente. O

que faz mais sentido é que a série seja apresentada ao público de forma linear, para acompanhar a lógica do projeto. Além disso, com a interrupção, o espectador pode ficar com a sensação de que a série contém apenas 7 episódios, que não é o caso. Sem contextualização mediática, os restantes episódios poderão ficar restringidos a menos audiência, por exemplo.

Lidar com esta situação exigiu flexibilidade, criatividade e capacidade de adaptação. A necessidade de remontagem dos episódios já lançados e a interrupção na programação da série representaram desafios significativos para o projeto, instituições envolvidas e público. Apesar das complexidades, foi imperativo cumprir as alterações propostas pela RTP e comunicar de forma transparente com os clientes sobre o ocorrido. Isto evidenciou, não só a importância da colaboração e da gestão eficaz de imprevistos em projetos audiovisuais, como também a importância da palavra final da RTP e poder de decisão.

#### SEMANA 13 – 26 de fevereiro a 01 de março, 2024

Nesta semana (Figura 60) dei início ao planeamento de um episódio para o *Estudar e Viver no Porto*, sobre um Investigador Científico do CIQUP (Centro de Investigação em Química da Universidade do Porto), que veio de Puebla (México) para o Porto. O processo de planeamento partiu da visualização da primeira entrevista feita na Bubble (Figura 61), para levantamento de dados e organização geral do projeto no Milanote. À medida que via a entrevista ia tirando notas que considere importantes reter para guiar melhor na futura construção da narrativa audiovisual e saber o melhor caminho a seguir (Figura 62).

| FEVEREIRO        |                                |                                     |                  |                  |                              |        | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS |
|------------------|--------------------------------|-------------------------------------|------------------|------------------|------------------------------|--------|-----------------------|
| Domin<br>go      | 2ª                             | 3ª                                  | 4ª               | 5ª               | 6ª                           | Sábado |                       |
| 25               | 26                             | 27                                  | 28               | 29               | 01/03                        |        |                       |
| <b>Beto</b>      | SONAE - 2ª Edição PSE          | Filmagens TECH3 - Innov4life - VIGO | Filmagens FPCEUP | Filmagens FPCEUP | FPCEUP                       |        |                       |
| <b>Francisco</b> | OUT                            | ASCENDI                             | Filmagens FPCEUP | Filmagens FPCEUP | ASCENDI                      |        |                       |
| <b>Inês</b>      | Planeamento E&V Porto - Gastón | Filmagens TECH3 - Innov4life - VIGO | TECH3 Innov4life | TECH3 Innov4life | TECH3 Innov4life             |        |                       |
| <b>João</b>      | Acompanhamento dos projectos   | Acompanhamento dos projectos        | Filmagens FPCEUP | Filmagens FPCEUP | Acompanhamento dos projectos |        |                       |

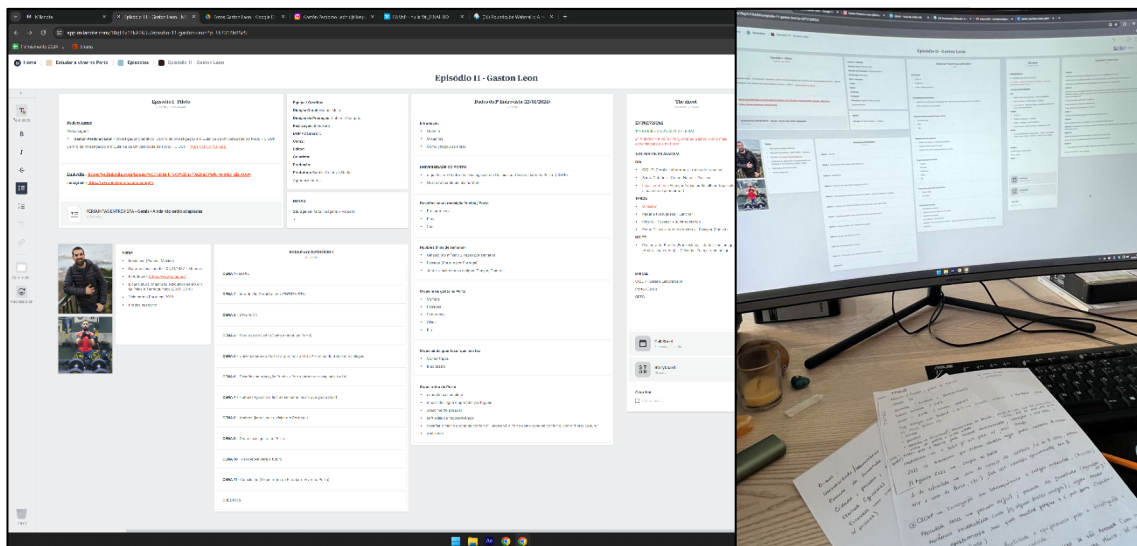
Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 60 – Calendário da 4ª semana de fevereiro



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 61 – Frame da Entrevista a Gastón León para o novo episódio do *Estudar e Viver no Porto*



Fonte: Inês Xará, 2024

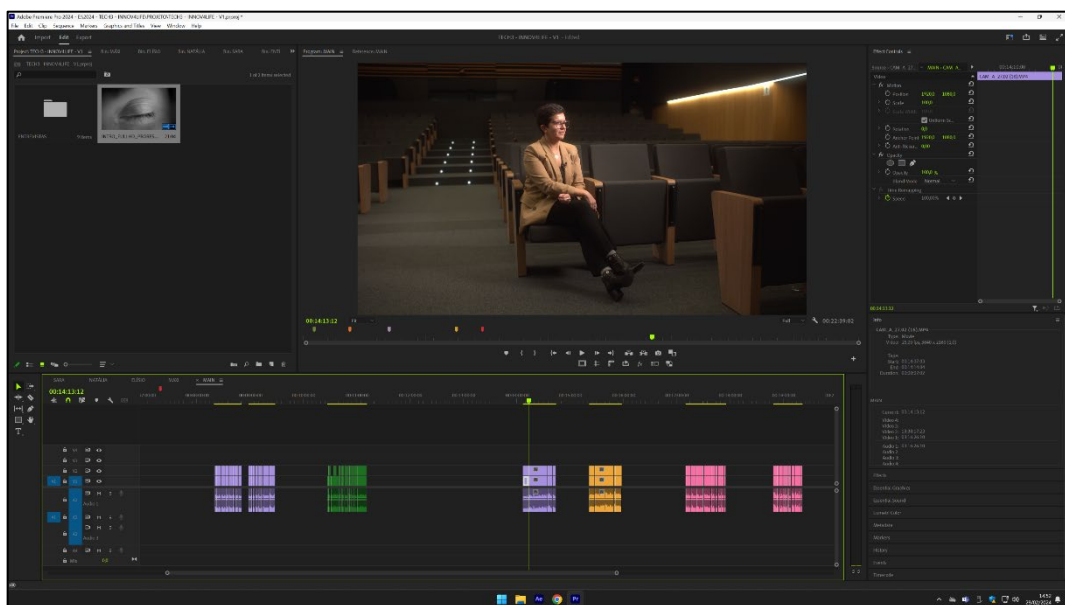
Figura 62 – Colagem do registo da organização do novo episódio do *Estudar e Viver no Porto* no Milanote

As últimas filmagens para o *TECH3 – INNOV4LIFE* também tiveram lugar nesta semana (Figura 64), bem como a respetiva montagem das entrevistas (Figura 65). Finalmente, o Metro do Porto aprovou os dois vídeos feitos para o Comércio do Porto e finalizei a entrega na Dropbox (Figura 66).



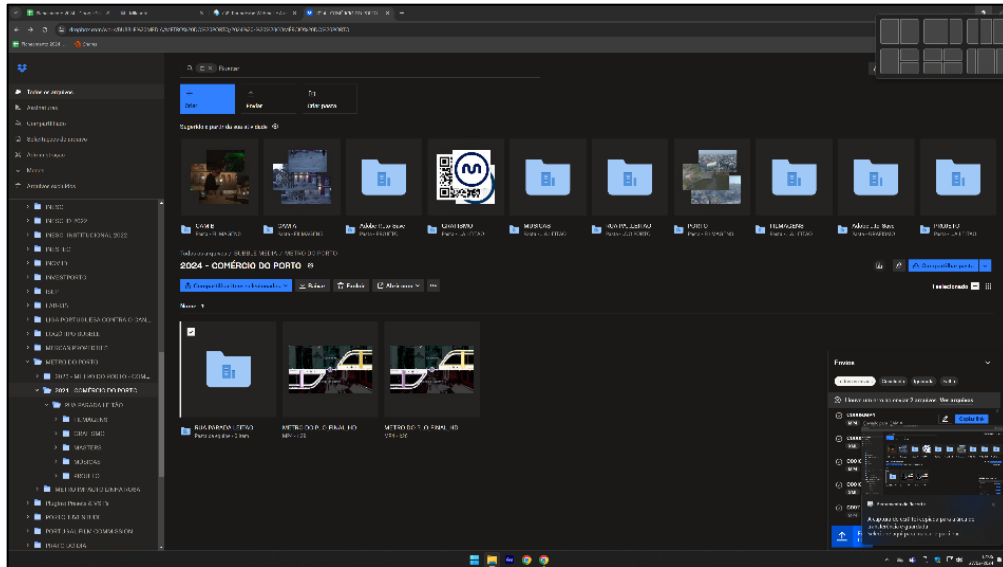
Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 63 – Colagem do registo fotográfico das filmagens do *TECH3 – INNOV4LIFE*



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 64 – Projeto de edição do episódio *TECH3 – INNOV4LIFE* no *Adobe Premiere Pro*



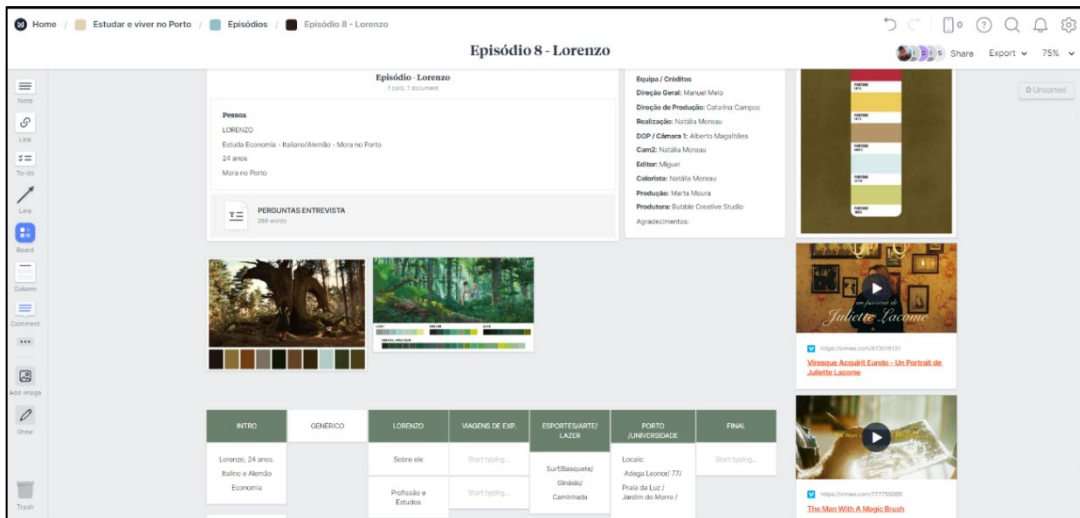
Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 65 – Entrega dos episódios *EP15* e *EP16* – *Praça Parada Leitão* do Comércio do Porto na plataforma Dropbox

## DESAFIOS E REFLEXÕES

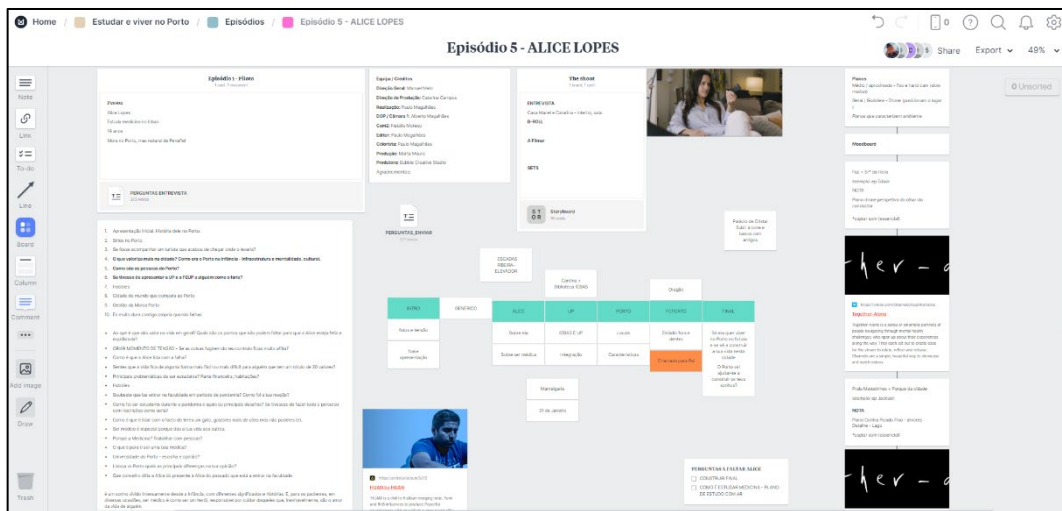
Planear um episódio do programa *Estudar e Viver no Porto* mostrou ser desafiante porque este tipo de projeto adota um estilo documental. Primeiramente, há uma entrevista com o intuito de perceber se há ou não conteúdo suficiente para integrar um episódio de 15 minutos. Essa entrevista permite também conhecer a pessoa e fazer o levantamento de dados sobre ela, levando-nos a compreender o que serão os temas centrais do episódio.

Depois desse processo, existindo uma boa entrevista, dá-se início ao planeamento do episódio, isto é, compreender a melhor forma de guiar o episódio de acordo com as informações da primeira entrevista. Este tipo de planeamento de realização e produção acontece de forma mais organizada no Milanote, como podemos ver no exemplo do episódio do Lorenzo ou da Alice (Figuras 66 e 67).



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 66 – Organização do episódio do Lorenzo no Milanote, do programa *Estudar e Viver no Porto*



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 67 – Organização do episódio da Alice no Milanote, do programa *Estudar e Viver no Porto*

É no Milanote que constam todos os passos para produzir os episódios. Apesar do estilo documental, caracterizado pela imprevisibilidade, é importante conter o máximo

de informação possível, nomeadamente a escolha dos locais de filmagem, o planeamento para a segunda entrevista com novas perguntas, entre outros.

Entregarem-me a responsabilidade de realizar um episódio deste teor, implicou conhecer melhor o processo de criação do mesmo, por isso, considerei necessário ter auxílio da produção para avançar. Apesar de ter sido necessário suspender temporariamente o planeamento, devido a outros projetos emergentes, esta experiência proporcionou *insights* valiosos sobre o processo criativo e reforçou a importância de um bom planeamento na produção de conteúdo documental.

No que diz respeito às últimas filmagens do *INNOV4LIFE* em Vigo, no Hospital Álvaro Cunqueiro, o principal desafio foi em relação à captação de *B-roll*. Naquele dia, apenas filmamos uma visita guiada com as instituições envolvidas, como, por exemplo, o CIDIFAD, o Porto4Ageing ou a Instituição Afaga Alzheimer. Além disso, no final das filmagens, antes de fazer a entrevista, fomos levados abordados pelo segurança do hospital, que desconhecia a nossa autorização para filmar nas instalações. Depois de uma série de contactos com os envolvidos, conseguimos terminar nas melhores condições, sendo verificado a nossa autorização para filmar.

A parte mais complicada deste projeto foi a minha estreia na montagem de entrevistas, um processo muito mais complexo do que esperava. Além de ser a primeira vez que realizava o corte de entrevistas, a equipa percebeu que o próprio tema do episódio era complexo porque era projeto embrionário. Tornava-se mais difícil encontrar uma narrativa coesa, que fizesse sentido para o espectador.

Ainda assim, contribuí para selecionar a informação mais importante, intercalar a informação e fazer a limpeza – ou seja, retirar as respirações, as pausas longas e os lapsos de léxico no discurso de cada entrevistado, etc. A limpeza permite preservar o discurso de cada pessoa, mas também permite que a sua perceção seja melhor e mais bem compreendida quando chega ao espectador. Depois desse processo, com a ajuda do tutor de estágio, a pré-montagem das entrevistas passou de 15 minutos a 7 minutos de tempo útil (ainda que seja uma duração que não é habitual para entrevistas no formato *TECH3*).

O facto de estar envolvida na produção do projeto e nas próprias filmagens, também pode ser um fator que complica o corte de entrevistas. O facto de não ter um

olhar sóbrio do projeto, também gera uma certa proximidade à informação que está a ser passada e alguma dificuldade em cortar a informação que não é relevante.

Ainda assim, acredito que dado um projeto tão interessante e complexo, poderia vir a contemplar dois episódios diferentes, porque a própria instituição CIDIFAD conseguia facilmente integrar um só um episódio *TECH3*.

### SEMANA 14 – 04 a 08 de março, 2024

Esta semana (Figura 68) foi marcada maioritariamente por filmagens de projetos diferentes. Por um lado, filmamos entrevistas sobre o Dia Internacional da Mulher no GEG – *Engineering Structures For Life* (Figura 69), uma empresa de construção civil da qual a produtora faz gestão e criação de conteúdo para redes sociais.

|                  |    | Março   |                                 |   |                                      |                                 |  | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS                    |
|------------------|----|---|---------------------------------|---|--------------------------------------|---------------------------------|--|--|
| Domin<br>go      | 2ª | 3ª  | 4ª                              | 5ª  | 6ª                                   | Sábado                          |  |  |
| 3                | 4  | 5   | 6                               | 7   | 8                                    | 9                               |  |  |
| <b>Beto</b>      |    | CCG   | CCG                             | Filmagens TECH3<br>AccelBio -<br>Cantanhede | Filmagens TECH3<br>AccelBio - Lisboa | CCG                             |  | Noite de 6 para 7 -<br>dormida em Lisboa |
| <b>Francisco</b> |    | MOTION CCG +<br>Atualização software<br>Gimble        | MOTION CCG                      | Alterações<br>ASCENDI                       | Alterações ASCENDI                   | SONAE -<br>Excedentes           |  |  |
| <b>Inês</b>      |    | Alterações SP6 +<br>TECH3 Innov4life +<br>Reunião GEG | Filmagens GEG +<br>Vídeo GEG    | Filmagens TECH3<br>AccelBio -<br>Cantanhede | Filmagens TECH3<br>AccelBio - Lisboa | <b>OUT</b>                      |  | Noite de 6 para 7 -<br>dormida em Lisboa |
| <b>João</b>      |    | Acompanhamento dos<br>projectos                       | Acompanhamento<br>dos projectos | Filmagens TECH3<br>AccelBio -<br>Cantanhede | Filmagens TECH3<br>AccelBio - Lisboa | Acompanhamento<br>dos projectos |  | Noite de 6 para 7 -<br>dormida em Lisboa |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

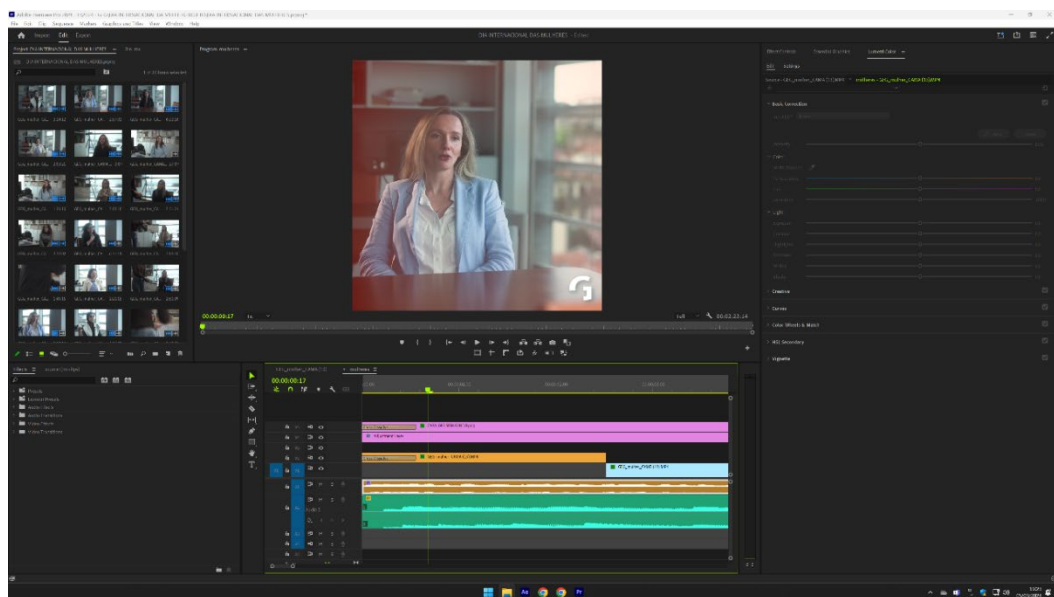
Figura 68 – Calendário da 1ª semana de março

A criação de conteúdo foi planeada para vir a pintar uma publicação do Instagram sobre o tema, tentando descodificar o que significa ser Mulher no mundo da engenharia e construção civil. Com este intuito de entrevistar mulheres, também a equipa de produção audiovisual completou-se apenas com mulheres, entre elas, eu enquanto videógrafa e as comerciais da Bubble enquanto produtoras e assistentes. As filmagens decorreram apenas numa manhã, já que era necessário editar esse conteúdo durante a tarde e entregar o vídeo no final do dia (Figura 70).



Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 69 – Colagem do registo fotográfico das filmagens para a publicação do Instagram do GEG do *Dia Internacional da Mulher*



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 70 – Projeto de edição para a publicação no Instagram do GEG  
do *Dia Internacional da Mulher* no *Adobe Premiere Pro*

Por outro lado, fui filmar mais um *TECH3*, desta vez para o projeto *AccelBio*, um laboratório colaborativo que desenvolve a promoção, tradução e descoberta de novos medicamentos. Nestas filmagens (Figura 71), a equipa foi constituída por dois videógrafos e um produtor, tendo palco em Lisboa, no IMM (Instituto de Medicina Molecular), e em Cantanhede, no Biocant Park.

No final da semana chegaram as últimas alterações a serem feitas no episódio *SP6* do *Vertical Algas* e inciei o corte de *B-roll* que viria a pintar o episódio do *INNOV4LIFE*.



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 71 – Colagem do registo fotográfico das filmagens do episódio *TECH3 - AccelBio*

## DESAFIOS E REFLEXÕES

Os desafios desta semana foram mais evidentes nas rodagens do GEG, já que fui a única videógrafa do projeto e foi a estreia das comerciais em rodagens. Para além de ser necessário filmar 9 entrevistadas, era necessário que as entrevistas decorressem em 3 sítios diferentes, para criar uma dinâmica mais apelativa no vídeo final. Isso significa que era necessário iluminar e preparar diferentes cenários 3 vezes, em apenas uma manhã, bem como preparar duas câmaras com todas as suas exigências.

O que se tornou mais complicado foi executar todo este trabalho com uma equipa que nunca tinha trabalhado com material audiovisual, ou seja, o que seria um processo mais eficaz, ágil e fluído com, por exemplo, outro videógrafo, acabou por ser um processo mais lento e exigente, visto que tinha de explicar também como funcionava o material para que me pudessem auxiliar.

Além disso, filmar, editar e entregar o conteúdo filmado no mesmo dia foi exigente. Cortar 9 entrevistas, casá-las umas com as outras, encontrar a música com o ritmo perfeito e fazer correção de cor, é um processo que leva o seu tempo criativo. As comerciais acompanharam este processo de edição, facilitando o meu trabalho na construção lógica e apelativa da narrativa. Partindo de uma ideia desenvolvida por elas, para a gestão das redes sociais desta empresa, considero que também fez todo o sentido estarem presentes, porque, além de ser um prazo muito apertado, também elas acompanharam a realidade das filmagens e as respostas dadas por cada entrevistada.

A ajuda das comerciais foi uma moleta imperativa na execução deste trabalho porque é necessário ter em conta todo o tempo e esforço físico inerente à montagem do material, ao seu transporte para diversos sítios e à própria execução de entrevistas. Esta experiência foi muito enriquecedora porque, além de demonstrarem que confiam no meu trabalho, proporcionou-me ferramentas para lidar com eventuais rodagens que possam vir a ser mais exigentes, bem como capacidades de me manter firme com prazos de entrega mais apertados.

Comparativamente com as filmagens do *TECH3* da *AccelBio*, é evidente que foram muito menos exigentes. Além de já estar muito mais familiarizada com a dinâmica de filmagens para o *TECH3*, executar estes trabalhos com dois videógrafos, é mais facilmente exequível.

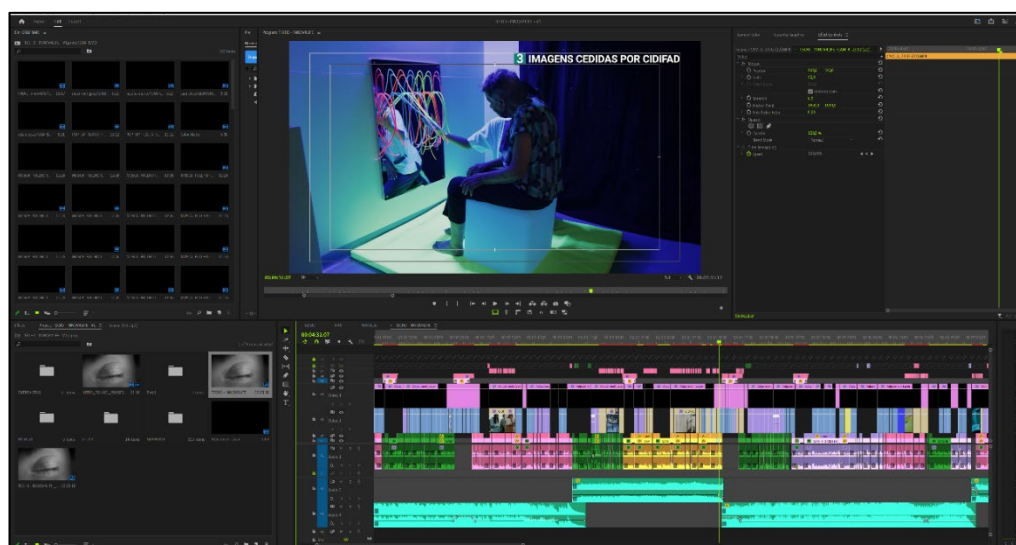
## SEMANA 15 – 11 a 15 de março, 2024

Nesta semana de estágio (Figura 72) continuei a trabalhar no episódio *TECH3 – INNOV4LIFE* (Figura 73). Depois da entrega, voltei à montagem do episódio *TECH3 – Yum Algae* (Figura 74).

|                  | Março   |  |   |   |                                      |  |        | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS |
|------------------|---------|--|---|---|--------------------------------------|--|--------|-----------------------|
|                  | Domingo | 2ª   | 3ª  | 4ª  | 5ª                                   | 6ª   | Sábado |                       |
|                  | 10      | 11   | 12  | 13  | 14                                   | 15   | 16     |                       |
| <b>Beto</b>      |         | SONAE - 2ª Edição PSE                                | SONAE - 2ª Edição PSE ALTERAÇÕES                        | TECH3 AccelBio - SONAE - 2ª Edição PSE ALTERAÇÕES | Legendagem INESC ID - TECH3 AccelBio | Gravação voz off FPCEUP + TECH3 AccelBio + SONAE + GEG |        |                       |
| <b>Francisco</b> |         | SONAE - Excedentes                                   | SONAE - EXCEDENTES + AR                                 | AR  | AR + Alterações Ascendi              | Alterações Ascendi + AR                                |        |                       |
| <b>Inês</b>      |         | TECH3 Innov4life                                     | TECH3 Innov4life + Alterações SP5 (Navalho) + TECH3 ISA | TECH3 ISA   | TECH3 ISA + Alterações SP6 (Navalho) | ISA - versão 2 minutos                                 |        |                       |
| <b>João</b>      |         | Acompanhamento dos projectos + Corte entrevistas ISA | Entrevistas Accelbio + Acompanhamento dos projectos     | Acompanhamento dos projectos                      | Acompanhamento dos projectos         | Gravação voz off FPCEUP                                |        |                       |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

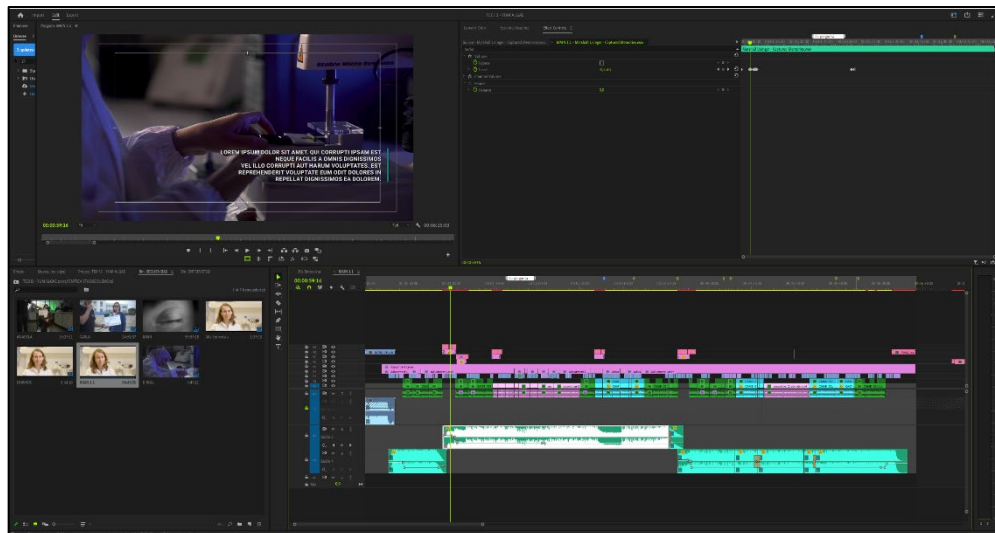
Figura 72 – Calendário da 2ª semana de março



Fonte: Inês Xará, 2024

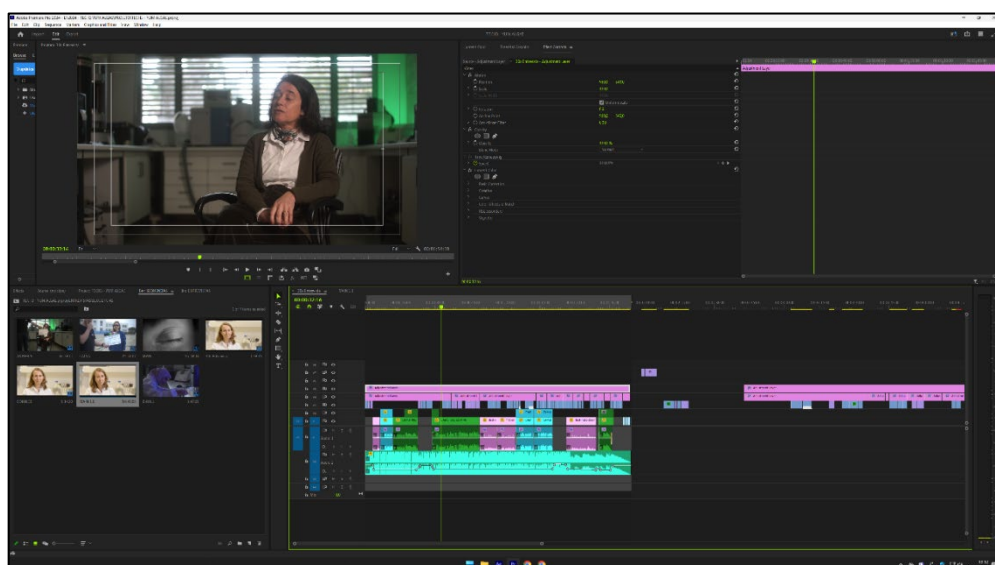
Figura 73 – Projeto de edição do episódio *TECH3 – INNOV4LIFE* no *Adobe Premiere Pro*

No caso do projeto *Yum Algae*, também foi solicitado pelo cliente uma variação de 2 minutos em inglês para as redes sociais. Sendo necessário reaproveitar as imagens do episódio para realizar esta variação, também fiquei responsável por editá-la (Figura 75). Além disso, e tendo em conta a necessidade da RTP em excluir na totalidade o rosto do João Navalho nos restantes episódios do *Vertical Algas* a serem emitidos, revi e retirei na totalidade a sua presença nos episódios.



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 74 – Projeto de edição do episódio *TECH3 – Yum Algae* no *Adobe Premiere Pro*



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 75 – Projeto de edição da variação  
do episódio *TECH3 – Yum Algae* no *Adobe Premiere Pro*

## DESAFIOS E REFLEXÕES

A edição do episódio *INNOV4LIFE* foi relativamente simples. Existia bastante *B-roll* para pintar as entrevistas. Considerando que pude utilizar as imagens de um vídeo institucional da Santa Casa de Misericórdia de Riba d’Ave, o processo de edição tornou-se bastante fluído. No entanto, é importante pensar sobre a edição do *INNOV4LIFE*, além das questões técnicas.

As imagens do vídeo institucional do CIDIFAD foram imperativas, porque tendo a cedência dessas imagens por parte da instituição, permitiu que os rostos dos idosos pudessem aparecer, bem como todas as atividades praticadas e exploradas junto dessa população. Ter estas imagens, acaba por permitir levar o episódio, e evidentemente o espectador, para um lugar de identificação com a nossa realidade, ou seja, permitem-nos relacionar e sentir algo que vai além do que é científico.

Foi muito interessante perceber que também os temas dos episódios podem influenciar a forma como editamos o conteúdo e como nos predispomos a contar uma história real. É necessário pensar que tendo conteúdo que seja mais direto, como acontece na apresentação de empresas ou projetos mais tecnológicos, com termos mais científicos e processos laboratoriais, o conteúdo será evidentemente mais expositivo, lógico e informativo. Quando os temas são de inovação e tecnologia, mas tocam outras realidades sociais – no caso do *INNOV4LIFE* a população idosa –, o conteúdo continua a ser expositivo, lógico e informativo, mas permite-nos, de algum modo, sentir mais compaixão com o tema, tornando-se mais emotivo, tanto no processo de edição, como na receção do episódio no espectador.

Além disso, sendo um projeto muito embrionário, que integra, não só muitas entidades envolvidas, como também muitas formas de o abordar e pensar enquanto tema, é difícil por vezes escolher o que queremos contar. Talvez seja por isso que tenha sido muito mais exigente encontrar o rumo mais indicado para o episódio, no corte de entrevistas, do que propriamente pintá-lo e sonorizá-lo.

Relativamente ao episódio *Yum Algae*, comecei a trabalhar nele tendo como base o corte de entrevistas feito por outra pessoa. No entanto, senti que o processo de construção do episódio não estava a funcionar tão naturalmente como em episódios anteriores. Depois de apresentar o resultado ao tutor de estágio, percebemos que não estava a funcionar pela forma como as entrevistas estavam construídas narrativamente. Tendo isso em consideração, remontamos as entrevistas e, consecutivamente, refiz a narrativa visual que pintava o episódio, alterando a estrutura dos *pop-ups* de texto, os tempos das músicas e escolha das imagens.

Este processo de edição acabou por se tornar um pouco mais desgastante do que o habitual, porque a edição também requer o seu tempo de interpretação. Então, ver e ouvir várias vezes mesmo o episódio, acaba por trazer uma sensação de desgaste que pode resultar na quebra de identificação com o resultado. Obviamente, no final o episódio resultou muito bem e o cliente ficou muito satisfeito com o episódio, mas não deixa de ser uma experiência que levanta algumas questões do ponto de vista da edição e da forma como podemos ser influenciados pelo seu processo.

Além disso, desenvolver a variação de 2 minutos também acabou por ser menos interessante porque, além do desgaste para com o projeto, as considerações finais das entrevistadas, construídas especificamente para a variação (em inglês), foram difíceis de trabalhar porque eram muito idênticas entre si. Encontrar um equilíbrio na estrutura do que estava a ser transmitido, para que não se tornasse tão repetitivo, foi também desafiante.

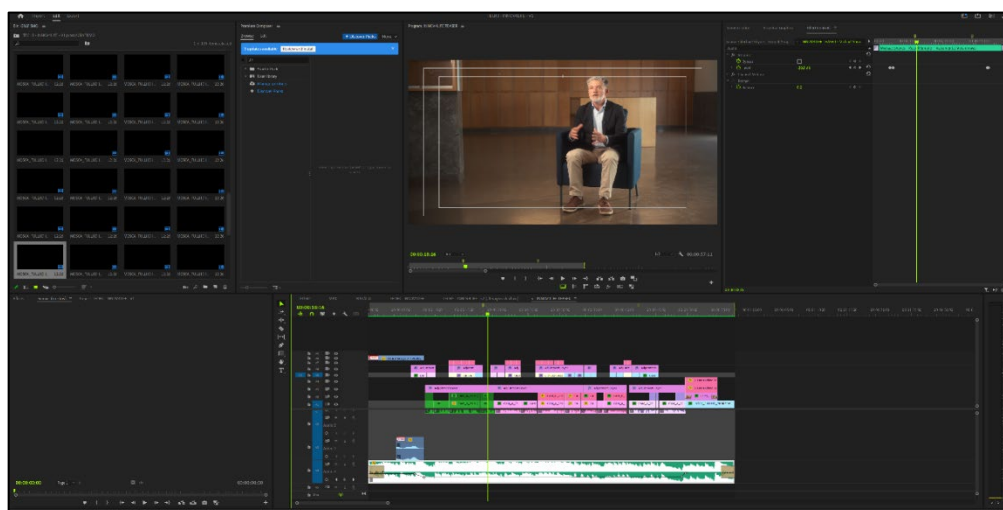
#### **SEMANA 16 – 18 a 22 de março, 2024**

Na penúltima semana de estágio (Figura 76), fiquei responsável por continuar a trabalhar a variação do *Yum Algae*. Além disso, o episódio do *INNOVALIFE* foi aprovado na primeira versão, o que permitiu trabalhar o *teaser* do episódio (Figura 77 e 78).

|                  | Março   |  |   |  |   |                              |        | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS |
|------------------|---------|--|---|--|---|------------------------------|--------|-----------------------|
|                  | Domingo | 2ª                                       | 3ª  | 4ª   | 5ª  | 6ª                           | Sábado |                       |
|                  | 17      | 18                                       | 19  | 20   | 21  | 22                           | 23     |                       |
| <b>Beto</b>      |         | Edição FPCEUP - 2ª Edição PSE ALTERAÇÕES | Alterações CCG + Reunião TIP (15H)                | Reunião TIP - Edição FPCEUP                | 2ª Edição PSE ALTERAÇÕES - Alterações CCG | Alterações CCG               |        |                       |
| <b>Francisco</b> |         | AR+FPCEUP VFX                            | ALTERAÇÕES INNOV4LIFE+ FPCEUP VFX + CCG Grafismos | CCG Grafismos                              | FPCEUP VFX + CCG Grafismos                | CCG Grafismos                |        |                       |
| <b>Inês</b>      |         | OUT                                      | OUT   | ISA - versão 2 minutos + TEASER Innov4Life | Tech3 AccelBio                            | Tech3 AccelBio               |        |                       |
| <b>João</b>      |         | Acompanhamento dos projectos             | Acompanhamento dos projectos                      | Acompanhamento dos projectos               | Acompanhamento dos projectos              | Acompanhamento dos projectos |        |                       |

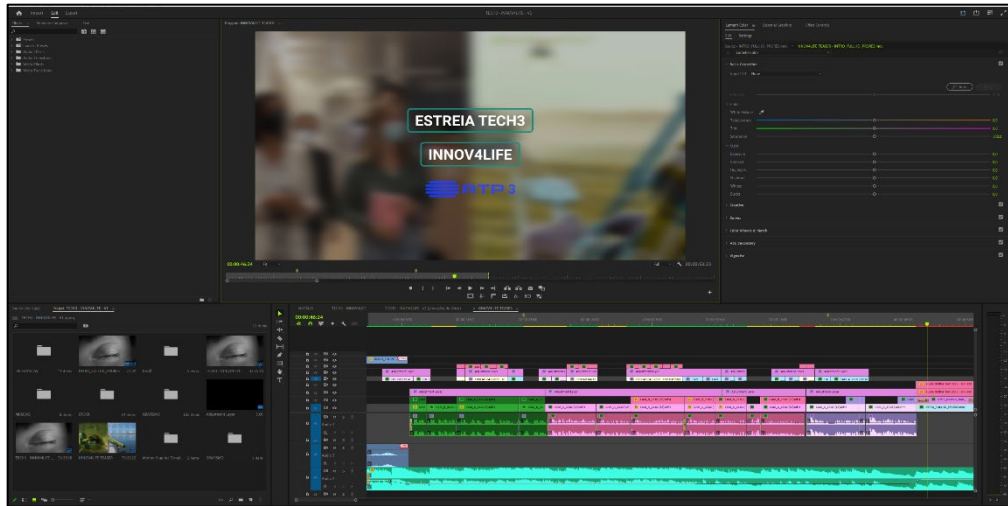
Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 76 – Calendário da 3ª semana de março



Fonte: Inês Xará, 2024

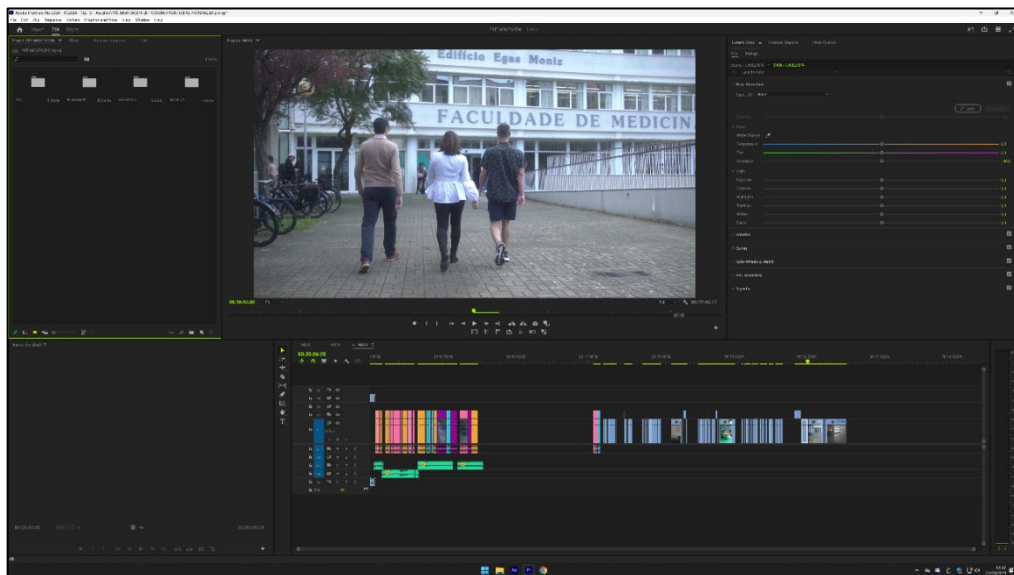
Figura 77 – Projeto de edição do teaser do episódio  
*TECH3 – INNOV4LIFE* no *Adobe Premiere Pro* #1



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 78 – Projeto de edição do teaser do episódio  
*TECH3 – INNOV4LIFE* no *Adobe Premiere Pro* #2

Nos dias seguintes, fiquei encarregada pela edição do episódio *AccelBio* (Figura 79), já que o videógrafo que originalmente estava responsável pela edição do mesmo teve de dar prioridade a outro projeto.



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 79 – Projeto de edição do episódio *TECH3 – AccelBio* no *Adobe Premiere Pro*

## DESAFIOS E REFLEXÕES

A montagem do episódio *TECH3 – Accelbio* foi notavelmente mais fluida devido ao pré-corte do *B-roll*, à montagem das entrevistas e à seleção prévia das músicas. No fundo, a minha contribuição nesta edição foi utilizar as imagens já existentes e pré-selecionadas, casá-las com a estrutura das entrevistas e ritmos da música – percebendo o que funcionava melhor do ponto de vista da narrativa – e fazer a colorização do episódio.

O facto de ter um trabalho de edição previamente mais avançado, tornou possível agilizar significativamente o processo de edição e economizar tempo, proporcionando uma experiência muito diferente na montagem, que se poderá identificar com um olhar mais sóbrio perante o projeto.

Comparando o processo de edição do episódio *Yum Algae* com o do *Accelbio*, podemos perceber a importância da preparação e da estruturação prévia na fluidez e eficiência do trabalho. Enquanto no *Accelbio* houve um pré-corte do *B-roll*, uma montagem de entrevistas bem estruturada e uma seleção de músicas antecipada, no caso do *Yum Algae*, o corte das entrevistas impreciso, feito por outra pessoa, resultou em desafios na construção da narrativa do episódio.

A necessidade de remontar as entrevistas e reestruturar todo o episódio permite pensar na importância de uma base sólida para um resultado coeso e satisfatório, preservando o tempo de interpretação e de revisão de um editor. Esta comparação ressalta a importância de uma abordagem organizada e bem estruturada desde o início do processo de criação de um episódio, destacando como uma preparação adequada pode influenciar consideravelmente a eficácia e a qualidade do produto final.

### **SEMANA 17 – 25 a 28 de março, 2024**

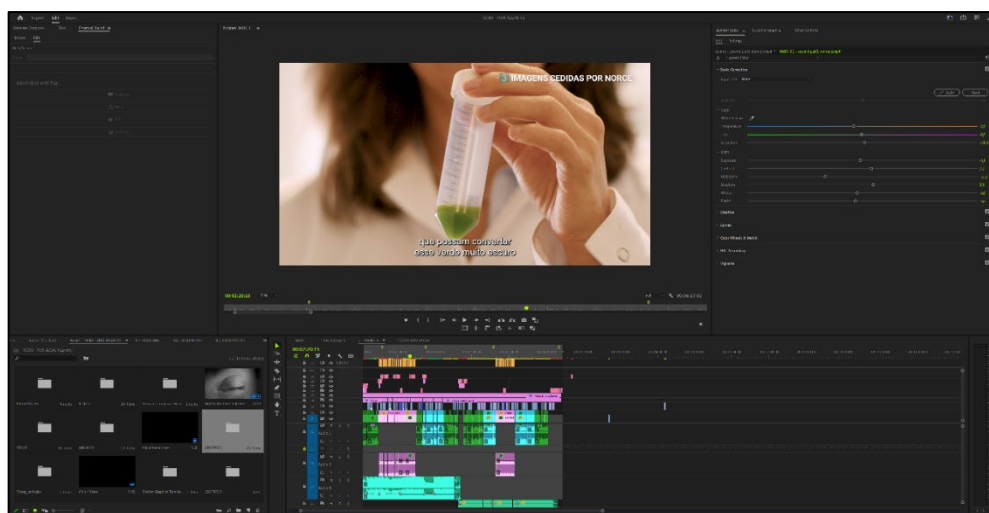
Na última semana do estágio (Figura 80), tive a oportunidade de avançar mais um pouco no relatório de estágio, bem como na preparação e planeamento de entrevistas para levantamento de dados, a serem realizadas no final da semana.

|                  | Março   |  |                                 |   |  |                                 |        | ALTERAÇÕES/<br>EXTRAS |
|------------------|---------|--|---------------------------------|---|--|---------------------------------|--------|-----------------------|
|                  | Domingo | 2ª   | 3ª                              | 4ª  | 5ª   | 6ª                              | Sábado |                       |
|                  | 24      | 25   | 26                              | 27  | 28   | 29                              | 30     |                       |
| <b>Beto</b>      |         | 2ª Edição PSE<br>ALTERAÇÕES - Edição<br>FPCEUP | Edição FPCEUP                   | APP ANDA -<br>VALIDAÇÃO   | Acompanhamento<br>dos projectos                            | F<br>e<br>r<br>i<br>a<br>d<br>o |        |                       |
| <b>Francisco</b> |         | AR + DRONE                                     | Grafismo FPCEUP                 | AR+Grafismo<br>FPCEUP   | AR   |                                 |        |                       |
| <b>Inês</b>      |         | Relatório de Estágio                           | Alterações ISA                  | Alterações ISA +<br>Teaser ISA +<br>ENTREVISTA<br>MANEL (estágio) | ENTREVISTA BETO +<br>ENTREVISTA JOÃO +<br>b-ROLL (estágio) |                                 |        |                       |
| <b>João</b>      |         | Acompanhamento<br>dos projectos                | Acompanhamento<br>dos projectos | Acompanhamento<br>dos projectos                                   | Acompanhamento<br>dos projectos                            |                                 |        |                       |

Fonte: Bubble Creative Studio, 2024

Figura 80 – Calendário da 4ª semana de março

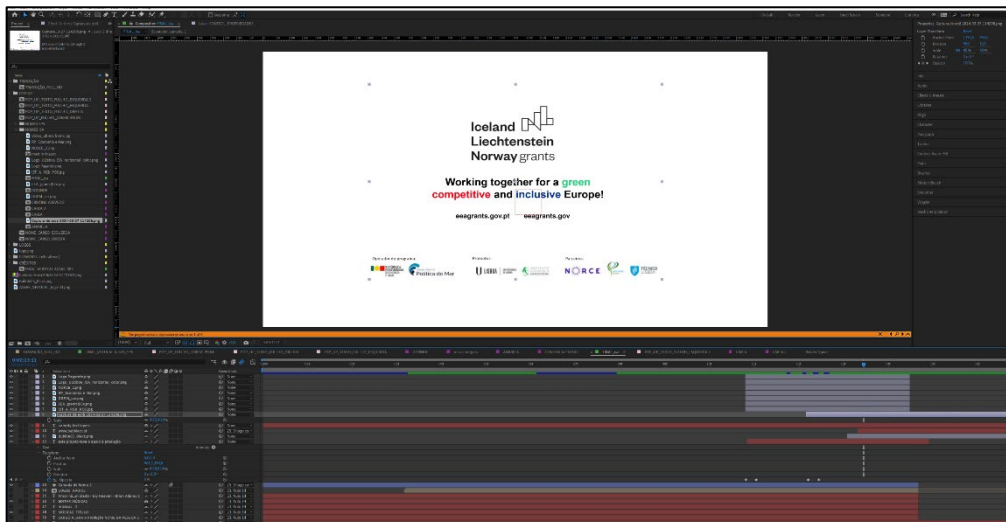
Entretanto, chegaram alterações do episódio *Yum Algae*, nomeadamente os textos para os *pop-ups*, a legendagem para português, os logotipos a serem inseridos nos créditos e algumas correções na escolha das imagens (Figuras 81 e 82). Além disso, o cliente solicitou que incluíssemos as imagens da entidade parceira do projeto, que tinham sido enviadas previamente por ele, mas que não tinham chegado até mim. Depois de fazer os ajustes necessários ao episódio, pude desenvolver o *teaser* do episódio (Figura 83).



Fonte: Inês Xará, 2024

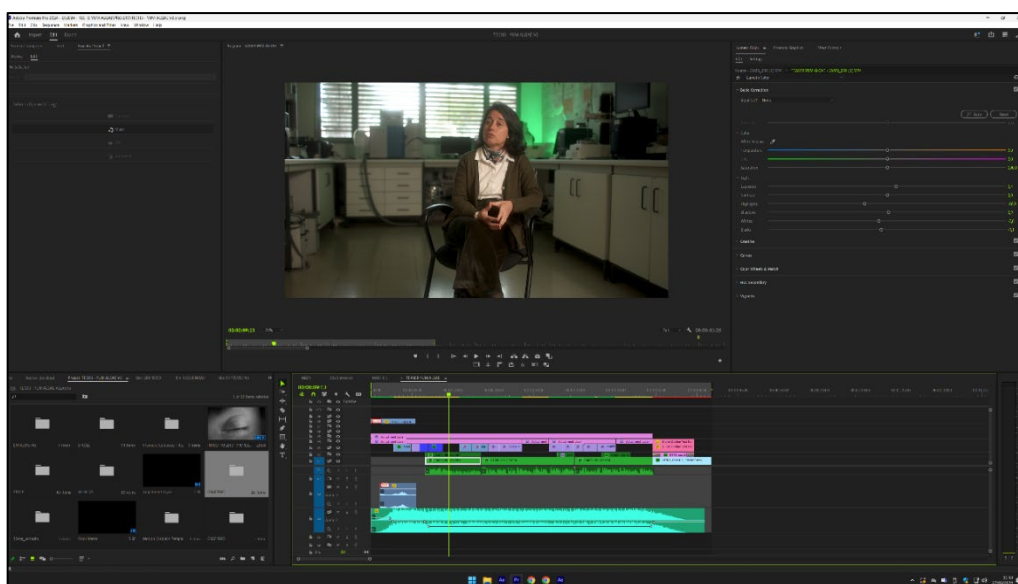
Figura 81 – Alterações no projeto de edição do episódio

*TECH3 – Yum Algae no Adobe Premiere Pro*



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 82 – Alterações no projeto de edição do episódio  
*TECH3 – Yum Algae* no *Adobe After Effects*



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 83 – Projeto de edição do *teaser* do episódio  
*TECH3 – Yum Algae* no *Adobe Premiere Pro*

Finalizando o estágio curricular com a entrega de um episódio *TECH3*, tive ainda a oportunidade de executar entrevistas que serviram de base teórico-prática ao relatório de estágio. A ideia era criar um episódio *TECH3*, que abordasse o próprio programa.

Para concretizar as entrevistas, selecionei 3 membros da produtora, nomeadamente o Diretor Geral e Sócio Fundador da empresa, Manuel de Melo, o Diretor de Vídeo e tutor de estágio, Alberto Magalhães, e o Produtor e Assistente de Imagem, João Ferreira.

As questões elaboradas para as entrevistas (Figura 84) foram desenvolvidas em conjunto com o meu orientador de estágio do mestrado da ESMAD, Filipe Lopes, e enviadas previamente a cada entrevistado. Dessa forma, facilitaria o processo de entrevistas e a construção das respostas.

Tecnicamente falando, toda a equipa da produtora esteve envolvida na execução das entrevistas (Figura 85). A execução seguiu o formato da produção do *TECH3*, tanto na utilização de multicâmaras, como, por exemplo, no planeamento de luz e escolha dos locais de cada entrevista. Desta vez, enquanto realizadora, estive mais concentrada nas escolhas criativas, nas entrevistas, com o objetivo de as conduzir da melhor forma possível, e na captação de *B-roll*. A produção deste episódio será abordada mais aprofundadamente no seguinte capítulo 3.

"Assumimos que televisão é RTP, ou seja, um sinal audiovisual emitido por uma operadora pública gerida pelo Estado. Perante isto:

– Apresentação nome e cargo

1 - Numa altura em que se disseminou a internet, ideias de fake news, programas de entretenimento, ou seja, acesso a informação diversa, que preocupações deve ter a televisão pública?

2 - Como se relaciona o TECH3 com essas preocupações que identificou?

3 - De que forma se relaciona com a televisão enquanto indivíduo?

4a - Baseia alguma decisão na informação vista na televisão?

4b - Sente que a televisão o ajudou a tornar-se mais autónomo nas decisões e trabalhos do dia a dia?

5 - Considera que a Bubble é parte integrante de um serviço público com dever moral? Se sim em que sentido isso acontece, como acontece e porquê?"

Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 84 – Perguntas para a produção de entrevistas do episódio *MetaTECH3*



Fonte: Inês Xará, 2024

Figura 85 – Colagem do registo fotográfico das filmagens do episódio *MetaTECH3*

## DESAFIOS E REFLEXÕES

Receber as últimas alterações do projeto *Yum Algae* representou um grande desafio, considerando que se aproximava o prazo de entrega do episódio à RTP. Lidar com as respostas tardias exigiu um esforço extra para garantir que o episódio fosse entregue dentro do prazo estabelecido, sem comprometer sua qualidade final.

Antes de realizar as entrevistas, enfrentar a dificuldade de contextualizar um assunto tão amplo e complexo, que ainda não estava completamente desenvolvido para a tese, foi um desafio significativo. Foi necessário encontrar uma maneira de fornecer informações relevantes e coerentes sobre o tema, mesmo que alguns detalhes não estivessem totalmente definidos ou debatidos.

Guiar o diálogo e o discurso com diferentes abordagens durante as entrevistas foi outra tarefa desafiante. Foi necessário realçar a espontaneidade dos entrevistados e garantir que as respostas refletissem opiniões autênticas, sem serem influenciadas por preconceitos ou premissas pré-estabelecidas. Além disso, preservar a veracidade das respostas dos entrevistados foi uma consideração importante. Isso exigiu formular perguntas cuidadosas para evitar limitar o discurso dos participantes e permitir que expressassem livremente as suas opiniões e pontos de vista sobre o tema em questão.

Embora as entrevistas tenham tomado posições completamente diferentes entre si, e tenha sido difícil prever uma futura narrativa para o episódio, foi interessante tentar pensar numa futura montagem à medida que as entrevistas progrediam. Antecipar como as diferentes partes do diálogo se viriam a encaixar na narrativa final foi bom para pensar em questões estratégicas para uma edição coesa e envolvente do episódio.

Por fim, filmei algum *B-roll* no escritório da Bubble mas isso acabou por levantar um desafio adicional à produção deste episódio. A falta de imagens para ilustrar visualmente o tema exigiu pensar em alternativas, como o recurso a imagens de arquivo (*stock footage*) sobre Televisão e restantes conceitos, para complementar o conteúdo do episódio sem que este se limite apenas ao ambiente de trabalho na Bubble.

Passar por esta experiência proporcionou uma série de aprendizagens valiosas que dizem respeito, não só à capacidade de comunicação e análise crítica, para transmitir as informações de forma clara e concreta ao longo de cada entrevista, mas também ao

pensamento estratégico, planeamento e criatividade, incentivando-me a encontrar soluções e recursos para enriquecer o conteúdo visual do episódio.

### 3 ABORDAGEM ETNOGRÁFICA E LEVANTAMENTO DE DADOS

O estágio curricular é uma oportunidade única para, não só me inserir num contexto profissional da área de estudos do mestrado, como também para integrar uma análise aprofundada sobre os temas da investigação. Ao longo deste capítulo é concretizado o cruzamento de ideias, entre as experiências vividas durante o estágio na Bubble Creative Studio, e os conceitos apresentados no capítulo 1, que serão agora desconstruídos.

#### 3.1 Análise e reflexão do conceito de Panoptismo na Televisão

Com a chegada da Internet e aumento exponencial de acesso à Informação, onde se inclui o aumento e proliferação das *fake news*, sente-se cada vez mais um perigo associado à forma de consumir informação. Num panorama em que a televisão vai deixando de ser apenas um objeto físico, que antes se entendia como o meio massificado para consumir informação, nota-se um afastamento do público para com este meio, principalmente nas camadas mais jovens. Como aborda Correia,

“A tecnologia é sempre uma vantagem e uma desvantagem. É muito fácil obviamente neste momento manipular, censurar e condicionar a formação da opinião pública através de ferramentas de desinformação. Os Deep Fakes, por exemplo – os vídeos manipulados – são difíceis de descortinar, o áudio manipulado também. À medida que há uma desintermediação do papel do jornalista e dos media, a informação tende a cair nesse abismo, nesse fosso da manipulação e da desinformação. Em sociedade, a confiança é menor no jornalismo porque ele tem menos qualidade, ou porque, de alguma forma, já está manietado.” (Correia, A. (2024). *Os media, a democracia e a cidade*. Index Of Art and Technology. Braga Media Arts. EU Digital Deal.)

Na palestra online *Os media, a democracia e a cidade* (2024)<sup>8</sup> – que integrou o programa “Index Of Art and Technology”, organizado pela Braga Media Arts – o jornalista Amílcar Correia explica que, pelo desenvolvimento da tecnologia e inteligência artificial,

---

<sup>8</sup> Disponível em: <https://youtu.be/SG0y3Vl9rtg?si=Xzlikzs3hkLdGSMW>

atualmente há uma crescente tendência para procurar informação através de canais de comunicação como o Telegram<sup>9</sup> ou o Youtube, que não têm o ónus de ser um canal de informação, mas sim canais individuais que alguém cria para produzir determinado tipo de opinião. Sem opinião e sem informação, explica que estes canais não respeitam as questões básicas do que concerne à atividade jornalística, como a deontologia, a ética, entre outros.

Com as questões de inteligência artificial que permitem que a manipulação seja prato do dia, e ainda que haja programas de informação – como a Prova dos Factos da RTP, o Polígrafo da SIC e outro tipo de debates e palestras sobre inteligência artificial – que servem e promovem a regulamentação da desinformação e os perigos das tecnologias, a desconfiança para com a televisão ainda é notória. Além disso, em conversas e discussões com jovens de diferentes grupos sociais, fico com a sensação de que a maioria das pessoas não consome informação na televisão porque, além do tradicionalismo<sup>10</sup> presente no formato dos programas de televisão, nomeadamente nos canais de informação, ‘a televisão só alimenta desgraças’.

A verdade é que o surgimento dos canais individuais e das redes sociais, como o Facebook, o Instagram, o Tik Tok e o X (ainda conhecido por muitos como Twitter), os perigos associados ao consumo da informação passam a ser cada vez maiores, adotando um corpo omnipresente que, na maioria das vezes, é impercetível. Além disso, e cada vez mais ligados ao consumo de entretenimento, de fácil acesso e com um sabor anestésico, as redes sociais podem gerar este afastamento, não só para com a televisão e informação, mas também para com a realidade em que vivemos. Associado a isto está a bolha algorítmica que as redes sociais implementam ao selecionar e manipular o conteúdo que surge diariamente nos nossos telemóveis. Como afirma McMullan (2015), em paralelismo com o modelo do Panóptico, “There may not be a central tower, but there will be

---

<sup>9</sup> O Telegram é uma *app* de comunicação gratuita, que, tal como o WhatsApp, serve para os usuários trocarem mensagens e fazerem chamadas de voz e de vídeo. Tem a capacidade de criar grupos privados, públicos e comunidades, que podem chegar até cerca dos 200 mil membros.

<sup>10</sup> Por “tradicionalismo”, entenda-se a natureza antiquada do formato dos programas de televisão, especialmente nos canais de informação. Seguindo antigos padrões, a falta de inovação na apresentação dos conteúdos pode ser vista como algo ultrapassado ou pouco atraente para os jovens.

communicating sensors in our most intimate objects”. Sobre este assunto, Nicolau comenta,

“Olhando para a tecnologia, (...) tem sempre o ponto positivo, mas há o outro lado da moeda, de todos os perigos que vêm da tecnologia. Por exemplo, falando das redes sociais (...), obviamente pode ter um papel positivo, do direito à pessoa se expressar, do direito à pessoa conviver com outros e encontrar outras pessoas que têm os mesmos valores, de se juntarem e promoverem petições, promoverem também uma política de oposição, que é importante, tudo isso é crucial, mas depois há o outro lado da moeda, que é a tirania algorítmica que coloca as pessoas numa bolha e não mostra o outro lado do mundo, o que é que os outros pensam. E de alguma forma isola as pessoas e não promove uma conversa, um diálogo entre pessoas que têm ideias diferentes. Promove sim o isolamento e as pessoas ficam na sua bolha. Porque estes algoritmos, o que estão a fazer é competir pela atenção dos utilizadores, e chega a um ponto que a verdade é pouco importante.” (Nicolau, H. (2024). *Os media, a democracia e a cidade*. Index Of Art and Technology. Braga Media Arts. EU Digital Deal.)

Michel Foucault (1987) entendia que o isolamento do Panóptico realizava uma espécie de autorregulação da pena, através da individualização e solidão do indivíduo. Ou seja, o isolamento de cada prisioneiro, agregado à possibilidade de estar a ser ou não vigiado, permitia que ele se formatasse a si mesmo com um bom comportamento, já que o tempo de reflexão também o permitia culpabilizar-se por cometer o próprio crime.

No entanto, “o isolamento dos condenados garante que se possa exercer sobre eles, com o máximo de intensidade, um poder que não será abalado por nenhuma outra influência; a solidão é a condição primeira da submissão total” (Foucault, M. 1987, p.266). Com esta passagem, Foucault (1987) sugere que o isolamento dos condenados é uma estratégia para exercer sobre eles um controlo absoluto. Ao mantê-los isolados, é possível aplicar um poder intenso e inabalável, sem interferências externas. A solidão, portanto, é vista como uma condição essencial para alcançar a submissão total dos prisioneiros. Noutras palavras, o isolamento garante que os indivíduos fiquem completamente sob o domínio da autoridade que os controla, sem a influência de outras

pessoas ou fatores que possam enfraquecer essa autoridade e, neste caso, enriquecer o consumo da informação.

Desta forma, perante o conceito de Panoptismo, ao isolar cada indivíduo na transmissão de conteúdo – individualizado e desenhado para ele mesmo – a bolha algorítmica não permite, em primeiro lugar, que cada indivíduo tome consciência de todo o conteúdo que pode consumir e, em segundo lugar, como Nicolau (2024) descreve, que haja espaço para compreender outras formas de pensar e consumir informação, promovendo a formação de uma opinião pública consciente.

Parece existir o que se assemelhará a um Panóptico Invertido, e ainda mais exagerado do que o modelo proposto sociologicamente até então: Até que ponto nós temos esta consciência de que somos sequer prisioneiros? O Panóptico atual não nos dá a percepção da prisão digital, permitindo que o *zapping* ou *scroll* vá parar àquilo que estamos condicionados a gostar sem nos apercebermos. Por exemplo, ao aceitarmos as cookies ou fornecimento de dados para determinados fins, que ocorre na instalação de uma *app* ou na pesquisa de um *website*, estamos a concordar com que os nossos dados sobre navegação e pesquisa, preferências, configurações e comportamentos, sejam recolhidos para a torre central digital. Através dela, vamos ser controlados por uma análise aos nossos gostos, fomentando dados sobre o conteúdo que mais nos alicia, que, na maior parte das vezes, não correspondem à verdade e fortalecem aquilo que já é o nosso próprio preconceito ou crenças, sem mostrar e confrontar-nos com outras perspetivas. Quantas vezes já terá acontecido pesquisarmos determinado tipo de conteúdo na internet e, pouco tempo depois, nas apps, plataformas de *streaming* e redes sociais, começam a surgir publicidades ligadas ao tipo de conteúdo que procuramos? Testando esta experiência de forma real, desde que comecei a trabalhar neste tema de investigação, cada vez mais me são sugeridos conteúdos ligados à televisão. Apesar de já seguir várias redes sociais mediáticas, elas nunca me apareceram tanto no *feed* do Instagram, por exemplo, como aparecem agora.

Sem existir uma consciência e um cuidado redobrado no consumo de informação, esta questão do algoritmo desenhado para uma experiência individual provoca o estado de controlo absoluto que Panóptico original propõe. E pior do que isso, é não ter qualquer tipo de interação consciente com este ‘sistema prisional’. A falta de

vigilância crítica e reflexão sobre a informação consumida permite que os algoritmos controlem as experiências e comportamentos dos indivíduos de forma totalitária, sem que percebam ou questionem essa influência.

Relativamente à Televisão como sistema, também é possível ver uma estrutura panóptica, na medida em que é um canal audiovisual que controla a informação, emitida por uma torre central. A televisão define grelhas de programação, seleciona o conteúdo que quer mostrar, e ainda como e a quem mostra. No entanto, com a quantidade exacerbada de informação que vemos atualmente, a televisão, principalmente a Televisão Pública, tem esta responsabilidade e dever de selecionar a informação de uma forma educativa, inteligente e imparcial, permitindo a formação, diversificada e consciente, da opinião pública. E isso diferencia um canal televisivo de qualquer outro canal de informação que não siga os princípios do jornalismo. Ou seja, paradoxalmente, mesmo sendo uma estrutura que é controlada e vigiada, enquanto indivíduos é possível tirar benefício da informação filtrada. Como afirma Foucault,

“Mais que manter os condenados “a sete chaves como uma fera em sua jaula”, deve-se associá-lo aos outros, “fazê-los participar em comum de exercícios úteis, obrigá-los em comum a bons hábitos, prevenindo o contágio moral por uma vigilância ativa, e mantendo o recolhimento pela regra do silêncio”.” (Foucault, M. 1987, p.267)

Com esta afirmação, Foucault (1987) defende uma abordagem de reabilitação, que envolve interação social e atividades estruturadas, em vez de um isolamento punitivo. Olhando para a televisão, esta afirmação reflete que, mais do que manter os indivíduos condicionados a uma só bolha de informação, a televisão deve associá-los a outros, incentivando a participação do público em discussões significativas mais conscientes. Deve também prevenir influências negativas através de uma vigilância ativa, o que implica em fornecer confiança nas suas fontes de informação. No geral, a televisão deve promover a consciencialização através, não do silêncio de Foucault (1987), mas do diálogo, evitando passividade e isolamento.

Além disso, apesar da estrutura do Panóptico estar presente através dos nossos dispositivos digitais, mesmo que não pareça, nós continuamos a ter controle sobre a informação. Como explica Correia,

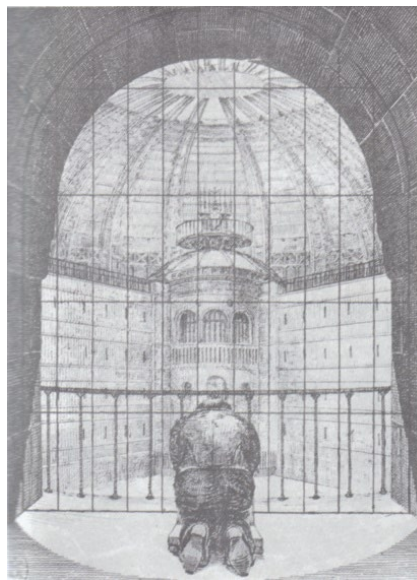
“(…) como é que eu olho para as redes sociais e vejo aquela barafunda toda? A barafunda toda exige também, não é paternalismo, não é controle, é alguma informação que permita às pessoas perceber que podem condicionar o seu feed de modo a poderem ver aquilo que mais lhes interessa, e que têm essa possibilidade. Portanto, eu quando entro num supermercado ou numa biblioteca, vou à procura da estante que me interessa e consumo aquilo que me interessa. Nesse grande labirinto das redes, é possível fazê-lo. As redes têm um papel destrutivo quando confundiram deliberadamente (…) a ideia de story e a ideia de news que (…) põe ao mesmo nível o início do bombardeamento de Rafah e uma fotografia do meu gato a fazer uma acrobacia, portanto, não há aqui nenhuma ponderação. E se não existe essa ponderação, temos de ser nós a dá-la e atribuí-la, mas para isso precisamos de ser cidadãos mais criativos, sobretudo consumidores de redes sociais mais exigentes. E para isso, precisamos se calhar de algumas sugestões e acompanhamento, com fontes de várias origens, escolas, casas, etc.” (Correia, A. (2024). *Os media, a democracia e a cidade*. Index Of Art and Technology. Braga Media Arts. EU Digital Deal.)

Conjugando todos os pensamentos propostos até aqui, pensemos agora que a estrutura do Panóptico atual pode perfeitamente residir nos próprios indivíduos. Já que, apesar de sermos muitas vezes controlados e manipulados pela informação, continuamos a ter um poder de decisão e de análise crítica, podendo perfeitamente adotar uma postura de torre central do poder, exercendo controle sobre nosso próprio entendimento e percepção.

Como afirma Steadman (2007), “If the fronts of the cells are barred, Bentham’s desire for ‘one-way vision’ is enormously difficult to achieve. Once the warders come out of their hiding places, the prisoners can see them coming.” (STEADMAN, P. 2007. p, 23.). Ou seja, o Panóptico de Bentham foi projetado para permitir que os guardas pudessem observar os prisioneiros sem que eles tivessem essa consciência. No entanto, os prisioneiros conseguem ver os guardas quando estes saíam da torre (Figura 86).

Esta afirmação contraria a eficácia da vigilância panóptica total, porque há sempre uma forma de os prisioneiros perceberem quando estão a ser observados. Analogamente, na era atual, apesar do excesso de informação e potenciais manipulações, os indivíduos têm a capacidade de discernir e adotar uma postura crítica em relação ao que consomem e acreditam.

Portanto, o conceito de Panóptico pode ser visto não apenas como uma estrutura física de vigilância, mas também como uma metáfora para refletir sobre o poder e a responsabilidade que cada um de nós possui em relação ao nosso entendimento e decisões relativas ao contexto mediático em que vivemos.



Fonte: *Webpage* da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa, 2024<sup>11</sup>

Figura 86 – Cella do Panóptico de Bentham, 1787

### 3.2 O papel da Televisão Pública no contexto audiovisual e social

“As mensagens dos media não são uma janela transparente para a realidade, mas sim construções dessa realidade, influenciadas pelo suporte, pela linguagem, pelo contexto

---

<sup>11</sup> Disponível em:

<https://webpages.ciencias.ulisboa.pt/~ommartins/images/hfe/momentos/sociedade%20disciplinar/Pan%C3%B3ptico.htm>

e pelos valores e atitudes dominantes. É, por isso, fundamental que os cidadãos saibam como funcionam os media e as suas produções, que encarem esses conteúdos com um ceticismo saudável, analisando-os de forma crítica e aprendendo a produzir conteúdos mediáticos, participando ativamente na sociedade através da sua disseminação.” (Tomé, V. (2021). Literacia dos média, enquadramento e desafios. Associação Literacia para os Media e Jornalismo (ALPMJ). RTP Ensina.)

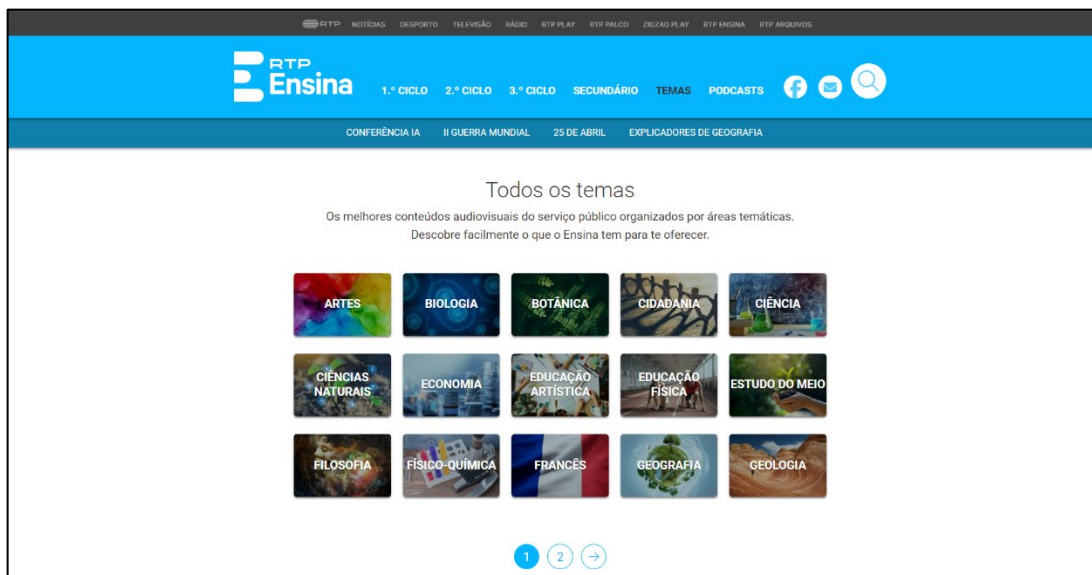
A RTP, enquanto operadora pública gerida pelo Estado, adquire uma função de responsabilidade maior para com a sociedade, destacando aqui a literacia mediática e digital, mas também a qualidade informativa para uma melhor educação e formação da opinião pública. Tomé (2021) sublinha a importância da alfabetização mediática e a necessidade de uma abordagem abrangente e colaborativa para promovê-la, acreditando que esta não é apenas responsabilidade televisiva, mas também das famílias, escolas e toda a sociedade, incluindo autoridades locais, governo, associações, ONGs e todos os principais canais de comunicação.

Correia (2024) sublinha a necessidade crescente de criar sistemas educativos que tenham em consideração as exigências atuais que vivemos. Sobre este assunto, ainda afirma,

“As últimas gerações, têm aprendido muito mais nas escolas sobre Antiga Mesopotâmia do que sobre o Portugal Contemporâneo. (...) No caso da desinformação da literacia mediática então a questão coloca-se aí muito mais. Não há qualquer tipo de preocupação do sistema educativo com isto e acho que é uma questão que tem de ser devidamente enquadrada e ponderada.” (Correia, A. (2024). Os media, a democracia e a cidade. Index Of Art and Technology. Braga Media Arts. EU Digital Deal.)

Enquanto canal de serviço público, a RTP tem vindo a desenvolver iniciativas – como, por exemplo, a implementação do RTP Ensina, disponível na plataforma da RTP e difundido no ensino em escolas (Figura 87) – para que a educação e opinião informada sobrevivam aos perigos associados às novas tecnologias. Lopes (2012) considera que “a RTP tem tido a capacidade de se adaptar aos novos tempos, dando continuidade à sua longa história como canal de serviço público” (Lopes, D. 2012. p.4), não só pela

abrangência de todos canais que incorpora – incluindo a RTP Play virada para os dispositivos móveis –, mas também pela promoção da literacia dos media, entre outros temas, no RTP Ensina.



Fonte: Plataforma Online da RTP, 2024

Figura 87 – Página de temas da plataforma RTP Ensina

É evidente que, com a proliferação das redes sociais, “os produtores de televisão começaram a notar a necessidade de se interligarem com o mais novo meio de comunicação, a internet” (Lopes, D. 2012. p.19). Pela nova forma de criar e distribuir conteúdos, tirar proveito das tecnologias para informar a sociedade de uma forma mais abrangente e cuidada, é uma estratégia que, segundo Correia (2024), todos os canais de informação devem incluir. Explica que,

“(…) os media têm de ser capazes de criar um sistema de confiança, com base, exatamente, na tecnologia. É possível desenvolver um software que garanta que uma determinada publicação está isenta de caso de plágio e de desinformação, se criar uma plataforma necessária para impedir que tais coisas aconteçam. Portanto, a tecnologia tem de estar também no lado do cidadão e, neste caso, do lado dos media, caso contrário, os media perderão essa corrida pela conquista de novos leitores.” (Correia, A. (2024). Os

media, a democracia e a cidade. Index Of Art and Technology. Braga Media Arts. EU Digital Deal.)

Perante este panorama, as estratégias da Televisão devem incluir a sua difusão em redes sociais, comunicando com uma linguagem atual, com mais proximidade ao público, nomeadamente ao público jovem. “Tal como a linguagem do newsletter é diferente do podcast, ou a televisão diferente da rádio, é preciso adaptar a linguagem (...) nas redes sociais, que vai de encontro ao perfil de quem os segue.” (Correia, A. 2024). Sem esse apoio tecnológico, os meios de comunicação podem falhar em conquistar, aproximar e manter a confiança do público, já que a forma como o conteúdo é desenhado também vai influenciar a receção da informação.

Desta forma, o papel da Televisão Pública no contexto audiovisual e social, é fundamental na educação e formação informativa – através da promoção literacia mediática e da educação formal e informal; na preservação da identidade cultural nacional – com conteúdos que refletem a diversidade cultural, seja em reportagens, documentários, filmes ou programas que destacam o património cultural e as artes; na partilha de informação cuidada e imparcial – fomentando um jornalismo responsável, no combate à desinformação com análise verificadas e investigações profundas; na prestação de serviço público – garantindo acessibilidade, diversidade e inclusão de todo o tipo de conteúdos com relevância social; na adaptação às novas tecnologias – seja com a sua presença em plataformas digitais, seja na interatividade com o público; e também no suporte à Democracia – promovendo a discussão de diferentes opiniões e perspetivas.

### 3.3 O *MetaTECH3*

Como referido anteriormente, no final do capítulo 2.5.1., durante a realização do estágio surgiu a ideia de criar um episódio *TECH3* que abordasse o programa *TECH3* e os temas que crucialmente são levantados nesta investigação. A ideia foi consolidada junto da empresa acolhedora do estágio e surgiu, então, a produção do *MetaTECH3* (Figura 88).

Como também já referido, para a produção deste *MetaTECH3*, fiz uma seleção de 3 entrevistados que fizesse sentido para a construção do episódio. Neste caso, os

entrevistados foram o Diretor Geral e Sócio Fundador da Bubble Creative Studio, Manuel de Melo, o Diretor de Vídeo, Alberto Magalhães, e um dos Produtores da empresa, João Ferreira.

Relativamente à Realização e Produção deste episódio, apesar de seguir com a linha de conceção do programa, o processo foi ligeiramente diferente. Em vez de 3 perguntas, foram estruturadas cerca de 5 perguntas que faziam sentido para o tema de investigação. Mesmo sabendo que era provável não vir a usar todas as perguntas e respostas, na montagem do episódio final, sendo um tema completamente diferente para o registo do programa *TECH3* era importante recolher o máximo de informação possível, podendo vir a ser útil.



Fonte: *MetaTECH3*, 2024

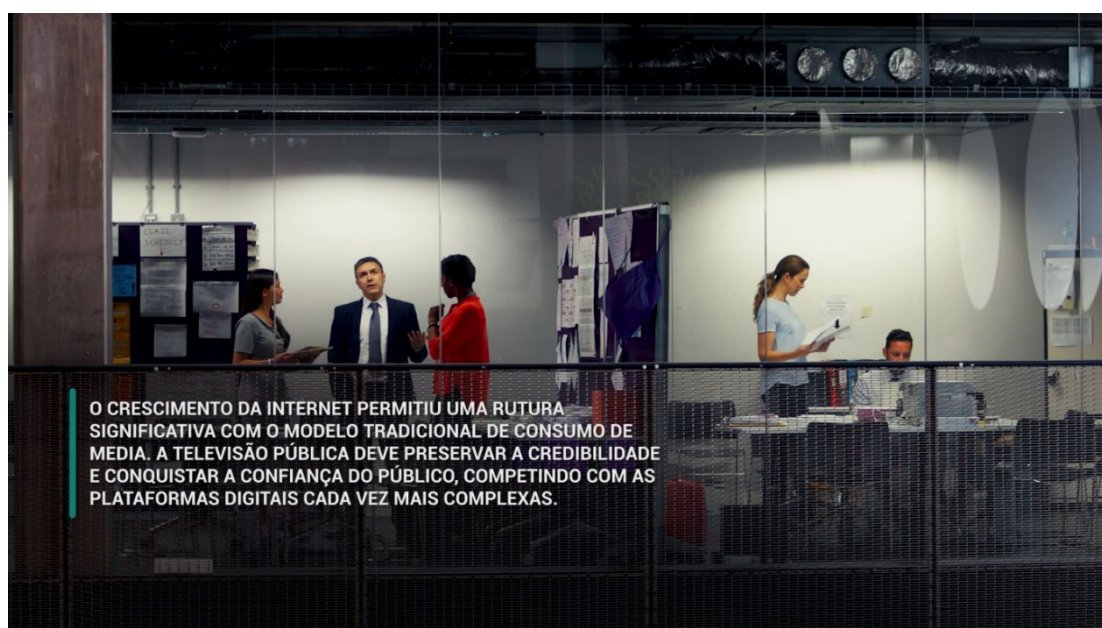
Figura 88 – Frame do Episódio *MetaTECH3*#1

Além disso, na pós-produção do episódio, concretizada apenas depois de concluir o estágio, o processo de montagem mostrou-se desafiante como já era previsto. Tendo em consideração os desafios refletidos no capítulo anterior, a seleção e montagem da informação dada pelos entrevistados, bem como a pesquisa e coleção de imagens de arquivo, foram processos complexos e demorados. Apesar da complexidade, a narrativa final demonstra clareza e fluidez na sua estrutura, como qualquer episódio *TECH3* o

garante. Mesmo integrando uma duração de 10 minutos, excedendo o formato do habitual do programa, o episódio materializa o estágio curricular, complementando a investigação.

O *MetaTECH3* é um episódio *TECH3* sobre a televisão e a sua relação com o *TECH3*. É através da construção de uma metanarrativa – ou seja, “um discurso narrativo que faz uma reflexão sobre o processo narrativo ou a construção da narração”<sup>12</sup> – que este episódio permite uma reflexão dual.

Por um lado, narrativamente, o *MetaTECH3* permite uma análise crítica da televisão, destacando a sua evolução, função e impacto cultural e na sociedade. Além disso, a adaptação ao mundo cada vez mais digitalizado, o conteúdo apresentado, a integração em plataformas digitais e a necessidade de inovação contínua da televisão, também são temas discutidos ao longo do episódio (Figura 89). A narrativa do episódio *MetaTECH3* permite também discutir como o *TECH3* contribui para a divulgação de inovações e tecnologias na literacia digital e de inovação, realçando ainda a importância da literacia dos media e do conhecimento geral no consumo de informação.



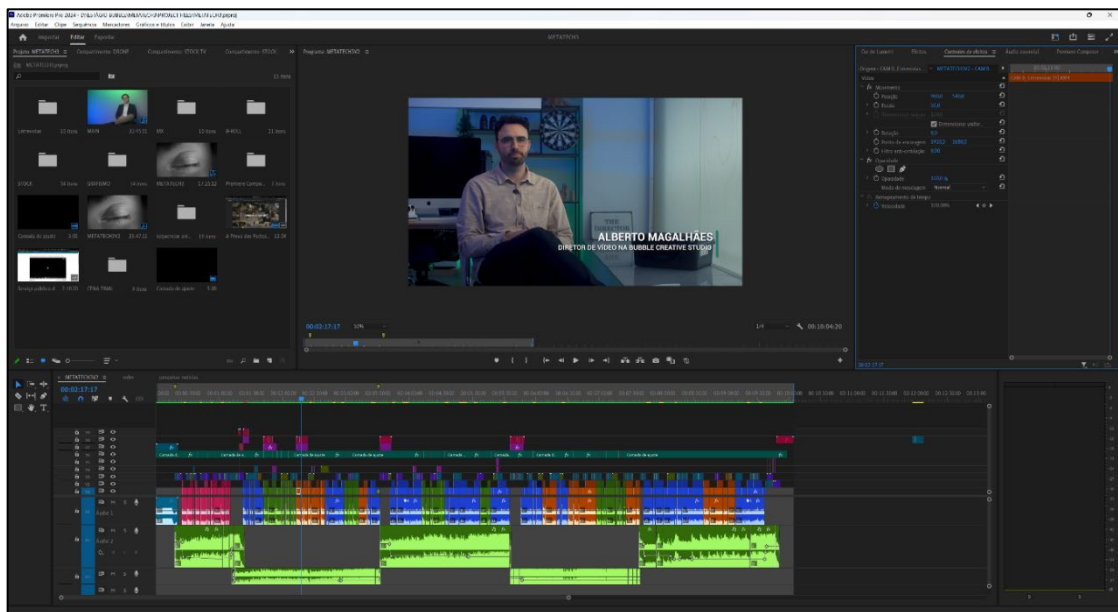
---

<sup>12</sup> "metanarrativa", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2024, Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/metanarrativa>

Fonte: *MetaTECH3*, 2024

Figura 89 – Frame do Episódio *MetaTECH3*#2

Por outro lado, explorar a metanarrativa, faz com que o episódio integre uma reflexão sobre si mesmo. Isso envolve a autorreflexão sobre os processos de produção, os desafios enfrentados ao longo das entrevistas e filmagens, as decisões narrativas que moldam o conteúdo, a colaboração entre os diferentes departamentos, o processo criativo de montagem (Figura 90), na forma como o conteúdo é moldado para atender tanto aos objetivos do programa e do próprio tema da investigação, quanto às expectativas do público, na receção de uma mensagem clara.



Fonte: *MetaTECH3*, 2024

Figura 90 – Projeto de edição do episódio *MetaTECH3* no *Adobe Premiere Pro*

Desta forma, ao abordar os mesmos temas e questões que a investigação propõe, o episódio integra em si mesmo uma maior consolidação da relevância dos assuntos. A criação e registo do *MetaTECH3*<sup>13</sup>, permitiu não só uma reflexão mais profunda dos

<sup>13</sup> Disponível em: <https://youtu.be/s8iK7MmTavg>

temas aqui analisados, como também a integração de todos os conhecimentos e ferramentas adquiridas durante o estágio.

### 3.4 À procura de um novo formato

Pouco tempo depois do terminar o estágio curricular na Bubble Creative Studio, foi realizada uma queixa anónima contra o programa *TECH3* no portal *Provedor do Espectador da RTP* (Figura 91). Esta queixa foi direcionada à RTP, pelo valor que a produtora cobra às empresas para produzir um episódio *TECH3*. Utilizando a premissa de que a RTP se integra na qualidade de televisão pública, a queixa sublinhava que o valor não é justificado e que, integrando serviço público, os episódios *TECH3* deveriam ser gratuitos.



The image shows a screenshot of the RTP website's 'Provedor do Espectador' portal. The header features the RTP logo and a search bar. Below the header, there is a navigation menu with various categories like 'A RTP', 'Órgãos Sociais', 'Conselho de Opinião', and 'Provedores'. The main content area is titled 'PROVEDORES > ENVIAR MENSAGEM À PROVEDORA DO TELESPECTADOR' and contains a 'Formulário' (Form) for sending a message. The form includes fields for 'Nome\*' (Name), 'E-mail\*', 'Sexo\*' (Gender), and 'Grupo etário' (Age group). The 'Nome\*' field is split into 'Primeiro' and 'Último' (Last) name fields. The 'Sexo\*' field has radio buttons for 'F' (Female), 'M' (Male), 'Outra' (Other), and 'Prefiro não responder' (I prefer not to answer). The 'Grupo etário' field is a dropdown menu. A note at the top of the form states: '\*campos de preenchimento obrigatório' (required fields).

Fonte: Plataforma Online da RTP, 2024

Figura 91 – Portal do *Provedor do Espectador* da RTP

Como é descrito no site da RTP, por Oliveira e Martins (2006), os Provedores do Ouvinte e do Telespectador têm como missão “Representar e defender, no contacto com as Empresas de Serviço Público de Rádio e de Televisão, as perspetivas dos Ouvintes e

dos Telespectadores diante da oferta radiofónica e televisiva” (Oliveira, J, M, P. Martins, J, N. 2006. *Estatuto dos Provedores*. RTP)<sup>14</sup>. Isto significa que têm a responsabilidade de atender às expectativas e necessidades do público, promovendo práticas éticas na receção de críticas construtivas. No fundo, um dos objetivos desta plataforma é manter uma cultura de autocrítica e evitar atitudes que comprometam a confiança e a credibilidade do serviço público.

Obviamente, existindo uma queixa, os provedores da RTP têm de fazer uma análise e atuar em conformidade com os seus próprios valores. No entanto, é necessário pensar que a relação da Bubble Creative Studio com a RTP, era apenas construída através da emissão do programa, ou seja, a RTP apenas servia de antena aberta à produtora e ao programa *TECH3*, como um espaço mediático para a promoção de empresas e projetos que atuam na área da Inovação e Tecnologia.

Sendo pública, a RTP não tem como direcionar todas as despesas ou apoios do Estado para todos os programas de televisão. Assim como a Bubble Creative Studio, enquanto empresa independente, tem de cobrar um determinado valor pelo seu trabalho e pelas despesas de produção do programa, que precisam de ser pagos por alguma entidade. A produção de qualquer programa de televisão implica custos significativos que precisam ser assegurados, caso contrário, o programa não pode existir. Como já referi anteriormente, no capítulo 2, existem cada vez mais verbas para a área Inovação e muitas delas são direcionadas para a disseminação e divulgação dos resultados, nomeadamente através de contextos audiovisuais, como o programa *TECH3*.

Claro que, adotando a característica de Serviço Público, a RTP deu a devida atenção à queixa do cidadão e cortou a emissão do programa. Mesmo com episódios já produzidos e por lançar na RTP, a Bubble Creative Studio teve de se adaptar às mudanças estruturais e encontrar soluções para o novo desafio que lhe surgira. Reconhecendo a importância do programa para a educação e literacia digital, na promoção da inovação e tecnologia em Portugal, a produtora reformulou o programa e apresentou-o à CNN Portugal, um canal de informação privado, que aceitou a proposta para lançar o novo programa *TECH4*.

---

<sup>14</sup> Disponível em: <https://media.rtp.pt/empresa/provedores/estatuto-dos-provedores/>

Desta forma, a produtora reuniu todos os ajustes necessários para reafirmar o programa num novo contexto, sem que ele perdesse a sua identidade construída até então. Esta reformulação focou-se numa nova identidade visual, mas que contém a mesma premissa: atuar na área da disseminação de resultados na Inovação, junto de empresas, universidades e projetos. A decisão da RTP de atender à queixa e consequente adaptação da Bubble Creative Studio, demonstra a complexidade em equilibrar as necessidades do Serviço Público com a sustentabilidade financeira de determinados programas de televisão.

### 3.5 O Impacto do *TECH3* no contexto audiovisual e televisivo

Apesar de já não ser emitido na RTP, e de ser um programa que necessita do investimento das empresas para a produção dos episódios, o *TECH3* pode ser considerado um programa que fomenta a prestação do serviço público, na medida em que informa sobre os avanços e resultados de empresas na área da tecnologia e inovação e permite uma difusão da sua rede, na mostra de oportunidades e integração do público no contexto real.

Como é abordado no *MetaTECH3*, o programa *TECH3* está desenhado para ter uma relação estreita e significativa com o público e audiências (Figura 92). Ao apresentar ideias e projetos de professores e alunos com potencial científico, atrai um público interessado em inovação, tecnologia, ciência e empreendedorismo, incluindo estudantes, profissionais da área, investidores e o público em geral interessado em avanços tecnológicos. O sucesso inicial junto da RTP, ampliou significativamente o alcance das inovações apresentadas, proporcionando visibilidade internacional aos projetos. Isto é uma vantagem para os jovens e indivíduos da comunidade científica e académica, que poderão ver no *TECH3* um palco para a divulgação dos projetos.



Fonte: *MetaTECH3*, 2024

Figura 92 – Frame do Episódio *MetaTECH3*#3

A contínua colaboração com diversas entidades públicas e privadas, como universidades, câmaras municipais, e empresas de diferentes setores, demonstra a credibilidade e a relevância que este programa tem. Além de que, aumenta o interesse de outras organizações em participar, sabendo que o *TECH3* é uma plataforma eficaz para divulgar inovações.

Relativamente ao formato, com episódios curtos até 7 minutos, o programa mantém a atenção do público, facilitando a visualização em diferentes plataformas como televisão, sites e redes sociais. A brevidade dos episódios é especialmente eficaz para o público atual, que, como mencionado no *MetaTECH3*, tende a preferir conteúdos rápidos e diretos. Além disso, a preocupação em conciliar a visão criativa da Bubble Creative Studio com a visão científica dos projetos, garante que o conteúdo seja tanto visualmente atrativo quanto informativo. Isso influencia a dinâmica do programa, na criação de uma narrativa que facilita na compreensão e o interesse do público.

Desta forma, o *TECH3* tem uma relação multifacetada com o público e audiências, já que proporciona um conteúdo educativo de uma forma acessível e envolvente. Alargando o alcance das inovações, o *TECH3* – agora conhecido como *TECH4* – pode vir a estabelecer-se cada vez mais como uma plataforma de referência na divulgação da tecnologia e inovação em Portugal.

## CONCLUSÃO

O Panóptico de Jeremy Bentham do século XVIII, transcendeu o seu design original de prisão, tornando-se uma poderosa metáfora para pensarmos a vigilância e o controlo que atualmente experienciamos. O princípio central de criar uma sensação de observação constante, levando os indivíduos a autorregularem comportamentos, encontrou uma relevância renovada na era digital. Ao expandir essa ideia, Michel Foucault (1975) demonstrou como estes mecanismos de vigilância se estendem além das prisões para escolas, hospitais, fábricas e, agora, espaços digitais.

No século XXI, a proliferação de tecnologias e ferramentas digitais – como a Internet, *fake news*, redes sociais, recolha de dados, manipulação algorítmica, plataformas de *streaming* e inteligência artificial – criou um estado passivo de vigilância que relembra o conceito de "Big Brother" de Orwell (1984). Estas tecnologias incorporam os princípios do Panóptico na vida quotidiana, onde os indivíduos são constantemente monitorizados e os seus comportamentos regulados sem uma consciência direta.

O papel da Televisão neste Panoptismo digital é particularmente significativo. A Televisão, como plataforma de comunicação e informação, pode perpetuar este estado de vigilância e controlo descrito pelo Panóptico. No entanto, também se estabelece como um meio para o público observar e criticar esses mesmos mecanismos, a partir das suas torres centrais – a sua casa e, paralelamente, a sua própria consciência. Mesmo com limitações, a Televisão ainda tem um papel crucial ao oferecer uma fonte de informação filtrada e confiável, que contrasta com a desordem presente nas redes sociais.

O Panóptico evoluiu para um quadro de compreensão da vigilância digital contemporânea, levantando questões urgentes sobre privacidade, poder e controlo na era digital. Neste cenário, e para que não sejamos meramente objetos de informação, fechados numa bolha algorítmica, deve recair sobre nós a responsabilidade de adotar uma postura crítica e exigente em relação ao conteúdo que consumimos. Enquanto as estruturas panópticas evoluem e se manifestam na era digital, cabe aos indivíduos incorporarem a própria vigilância com uma análise crítica sobre a informação que consomem, tendo mais consciência do seu próprio entendimento e perceção.

Como vimos, a Televisão enfrenta uma série de desafios atualmente, desde a conquista pela credibilidade e confiança, à competição com as plataformas digitais cada vez mais complexas. Para enfrentar esses desafios, os canais de informação, particularmente canais públicos como a RTP, devem adotar uma abordagem estratégica e inovadora que vá de encontro às novas formas de consumir conteúdo na realidade digital, sem nunca comprometer os valores fundamentais do jornalismo, ética e imparcialidade e, no último caso, do Serviço Público.

É por isso que, programas como o *TECH3* continuarão a ser importantes, já que ‘informar’ também se estende a um dos seus principais objetivos. Além de procurar sempre aproximar-se do público, com narrativas que se adaptam constantemente às necessidades do mesmo, ao promover a literacia digital e dar palco a projetos na área da Inovação e Tecnologia, o *TECH3* – a partir de agora conhecido como *TECH4*, com emissão na CNN Portugal – pode ser considerado um programa que, na teoria, contribui para os mesmos valores que a televisão pública incorpora.

Esta pesquisa permite, não só ampliar o entendimento teórico sobre Panóptico na era digital, como também descortinar uma perspetiva atual sobre o tema contemporâneo. Com proximidade a temas relevantes para o mestrado – como a televisão e os media, a perceção pública com novas necessidades; a criação e eficácia das narrativas (nomeadamente, documentais ou de reportagem) e as novas formas de construí-las; os novos formatos digitais do conteúdo; o compromisso com a ética, a sociedade e o diálogo – esta investigação contribui para a construção de uma maior consciência crítica e social, oferecendo ferramentas que de outra forma não seria possível.

A componente prática do estágio curricular na Bubble Creative Studio também foi essencial, não só para a investigação, como para complementar a formação académica no mestrado de Cinema e Fotografia – Especialização em Cinema de Ficção. Ao inserir-me num ambiente profissional, o estágio ofereceu a oportunidade de consolidar as ferramentas aprendidas no curso, em situações reais, seja na realização, produção, filmagem ou edição de projetos.

Participar nos projetos da Bubble Creative Studio também possibilitou o contínuo desenvolvimento do portfólio audiovisual <sup>15</sup>, considerado essencial para futuras oportunidades de trabalho na área. Além de receber *feedback* de profissionais experientes acerca do meu trabalho, que me permitiu crescer pessoal e profissionalmente, o estágio oferece *insights* sobre o funcionamento do mercado audiovisual, nomeadamente as tendências e expectativas atuais na relação com clientes. Isso é crucial para criar conteúdo que seja não apenas artisticamente satisfatório, mas também comercialmente viável.

A Bubble Creative Studio pode oferecer um ambiente que incentiva a inovação e a experimentação e isso é especialmente relevante para explorar, não só determinados temas de investigação, como a criação de novos projetos. Por fim, estagiar a produtora também permitiu fazer *networking* e estabelecer contacto com alguns dos profissionais da área, proporcionando algumas colaborações noutros projetos que me encontro de momento a realizar em paralelo.

---

<sup>15</sup> Portfólio e projetos desenvolvidos na Bubble disponíveis em:  
<https://www.youtube.com/playlist?list=PL1VhSoFqrWY2JCpjQ6McYgNS4t36OakxT>

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barros, B. S. Carvalho, V. Correia, A. Nicolau, H. (2024). *Os media, a democracia e a cidade*. Index Of Art and Technology. Braga Media Arts. EU Digital Deal. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=SG0y3VI9rtg&ab\\_channel=indexofartandtechnology](https://www.youtube.com/watch?v=SG0y3VI9rtg&ab_channel=indexofartandtechnology)

Foucault, M. (1987). *Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão*. Editora Vozes, Petrópolis. Brasil. 20ª Edição. Tradução: Ramalhete, R. ISBN 85.326.0508-7

Galamba, S. A. M. (2014). *A Televisão em Portugal: Um Estudo sobre Géneros Televisivos nos Canais Generalistas em Perspetiva Comparada*. Departamento de Sociologia e Políticas Públicas. ISCTE.

Kietzmann, J. Angell, I. (2010). *Panopticon revisited*. Communications of the ACM. Volume 53, Number 6 (2010), Pages 135-138. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/fullHtml/10.1145/1743546.1743582#body-1>

Marwick, A. Lewis, R. (2017). *Media Manipulation and Disinformation Online*. Data & Society Research Institute.

McMullan, T. (2015). *What does the panopticon mean in the age of digital surveillance?*. The Guardian. Disponível em: <https://amp.theguardian.com/technology/2015/jul/23/panopticon-digital-surveillance-jeremy-bentham>

Miller, T. (2010). *Television Studies: The Basics*. Routledge. Taylor & Francis Group. New York. ISBN 0-203-85419-5 Master e-book ISBN.

Lopes, D. (2012). *A Influência das novas tecnologias na produção televisiva atual*. Universidade do Minho. Instituto de Ciências Sociais.

Sobral, F. A. (2012). *Televisão em Contexto Português: uma abordagem histórica e prospetiva*. Millenium, 42 (janeiro/junho). Pp. 143-159.

Steadman, P. (2007). *The Contradictions of Jeremy Bentham's Panopticon Penitentiary*. Bartlett School, University College. London.

Tomé, V. (2021). *Literacia dos média, enquadramento e desafios*. Associação Literacia para os Media e Jornalismo (ALPMJ). RTP Ensina. Disponível em: <https://ensina.rtp.pt/explicador/literacia-dos-media/>

Torres, E. C. (2011). *A Televisão e o Serviço Público*. FFMS e Relógio d'Água. ISBN 978-989-8424-31-0.

## ANEXOS

### Anexo A – Exemplar de Folhas de Serviço - Rodagens do GreenCoLab

[Anexo A - Exemplar de Folhas de Serviço da Bubble Creative Studio - Rodagens do GreenCoLab.pdf](#)

### Anexo B – Dossier de produção da série *TECH3 – Vertical Algas*

[Anexo B - Dossier de produção da série TECH3 –Vertical Algas.pdf](#)

### Anexo C – Documentos de planificação de filmagens do *TECH3 – AccelBio*

[Anexo C - Documento de planificação de filmagens doTECH3 – AccelBio.pdf](#)

### Anexo D – Documento de produção de rodagens *TECH3 – AccelBio*

[Anexo D - Documento de produção de rodagens TECH3 – AccelBio.pdf](#)

### Anexo E – Documentos de planificação de filmagens da peça da Ascedi “Patrulha Júnior”

[Anexo E - Documentos de planificação de filmagens da peça da Ascedi “Patrulha Júnior” \(Doc1\).pdf](#)

### Anexo F – Documento de planificação de filmagens do *TECH3 – Yum Algae*

[Anexo F - Documento de planificação de filmagens do TECH3 – Yum Algae.pdf](#)

### Anexo G – Documento de produção de rodagens do *TECH3 – Yum Algae*

[Anexo G - Documento de produção de rodagens do TECH3 – Yum Algae.pdf](#)

### Anexo H – Documento com indicações técnicas do *TECH3 – Yum Algae* para a Norce (Noruega)

[Anexo H - Documento com indicações técnicas do TECH3 – Yum Algae para a Norce \(Noruega\).pdf](#)

### Anexo I – Documento planificação de filmagens do *TECH3 – INNOV4LIFE*

[Anexo I - Documento planificação de filmagens do TECH3 – INNOV4LIFE.pdf](#)

Anexo J – Documento de produção de rodagens do *TECH3 – INNOV4LIFE*

[Anexo J – Documento de produção de rodagens do TECH3 – INNOV4LIFE.pdf](#)

Anexo K – Argumento do 1º vídeo promocional da *App Anda* (Metro do Porto)

[Anexo K - Argumento do 1º vídeo promocional da App Anda \(Metro do Porto\).pdf](#)

Anexo L – Argumento do 2º vídeo promocional da *App Anda* (Metro do Porto)

[Anexo L – Argumento do 2º vídeo promocional da App Anda \(Metro do Porto\).pdf](#)