



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

BACHARELADO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

MAURICIO CORRÊA DA SILVA

**ENTRE O SOL E OS BYTES: DA PELEJA COM AS IMAGENS AOS
TEMPOS DOS ALGORITMOS - UMA AUTOETNOGRAFIA
AUDIOVISUAL**

Recife/PE

2026

MAURICIO CORRÊA DA SILVA

**ENTRE O SOL E OS BYTES: DA PELEJA
COM AS IMAGENS AOS TEMPOS DOS
ALGORITMOS - UMA AUTOETNOGRAFIA
AUDIOVISUAL.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao curso de Ciências Sociais da UFRPE –
Universidade Federal Rural de Pernambuco,
como requisito para obtenção do título de
Bacharel Ciências Sociais.

Orientadora: Ana Carolina Aguerri Borges da
Silva.

Recife/PE

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Bibliotecário(a): Lorena Teles – CRB-4 1774

S586e Silva, Mauricio Corrêa da.
Entre o sol e os bytes: da peleja com as imagens
aos tempos dos algoritmos: uma autoetnografia
audiovisual / Mauricio Corrêa da Silva. - Recife,
2026.
24 f.

Orientador(a): Ana Carolina Aguerri Borges da
Silva.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) –
Universidade Federal Rural de Pernambuco,
Bacharelado em Ciências Sociais, Recife, BR-PE,
2026.

Inclui referências.

1. Recursos audiovisuais - Efeito das inovações
tecnológicas. 2. Inteligência artificial. 3.
Autobiografia - Aspectos sociais. 4. Patrimônio
cultural 5. Soberania. I. Silva, Ana Carolina Aguerri
Borges da, orient. II. Título

CDD 300

MAURICIO CORRÊA DA SILVA

**ENTRE O SOL E OS BYTES: DA PELEJA COM AS IMAGENS AOS TEMPOS DOS
ALGORITMOS - UMA AUTOETNOGRAFIA AUDIOVISUAL**

Artigo apresentado ao curso de Ciências Sociais da UFRPE – Universidade Federal Rural de Pernambuco, como requisito para obtenção do título de Bacharel Ciências Sociais.

Aprovado em: _____

BANCA EXAMINADORA

Professora Doutora Rayane Maria de Lima Andrade –

Universidade Federal Rural de Pernambuco

Professor Doutor João Morais de Sousa –

Universidade Federal Rural de Pernambuco

ENTRE O SOL E OS BYTES: DA PELEJA COM AS IMAGENS AOS TEMPOS DOS ALGORITMOS - UMA AUTOETNOGRAFIA AUDIOVISUAL

Mauricio Corrêa da Silva

Discente do Curso de Bacharelado em Ciências Sociais da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE).

Orientadora: Prof. Ana Carolina Aguerri Borges da Silva.

Professora TCC2: Prof. Júlia Figueredo Benzaquen

RESUMO

Este artigo analisa como as sucessivas transformações tecnológicas no audiovisual brasileiro, do analógico à inteligência artificial generativa, reconfiguraram minha prática profissional ao longo de mais de quatro décadas de atuação no campo. A partir de uma abordagem autoetnográfica, mobilizo memória profissional documentada, observação participante e reflexão crítica para compreender como mudanças técnicas e econômicas alteraram modos de produção, noções de autoria e critérios de legitimidade no audiovisual independente, especialmente no contexto Recife/PE. Argumento que a inteligência artificial, embora se apresente como ferramenta de otimização, amplia disputas já presentes na digitalização e na plataformização, recolocando em novos termos a questão da autoria humana e da soberania cultural.

Palavras-chave: audiovisual; inteligência artificial; autoria; soberania cultural; autoetnografia.

1 INTRODUÇÃO

Não sei se é apropriado dizer, mas é a constatação mais honesta com que posso abrir este texto: início este artigo, em 2026, de certo modo concluindo uma etapa que começou em 1981, há quarenta e cinco anos, quando ingressei no Curso de Ciências Sociais da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). São momentos de vida distintos, contextos históricos distintos, e um mundo que muda a cada instante a ponto de a China, vista nos anos 1980 como ameaça comunista, tornar-se hoje uma das maiores potências comerciais e uma das principais desenvolvedoras de inteligência artificial do mundo. Esse contraste me faz recordar um elo entre meu passado universitário e minha atuação cultural: participei, em 1981, da organização do evento cultural "Prata da Casa" na UERJ, e uma das atividades se chamava, por uma coincidência que hoje ganha outro sentido, "A Última Sessão de Super 8".

Antes de segurar uma câmera de vídeo, eu já sabia o que era enquadrar o mundo. Nos anos anteriores a 1980, primeiro o 8 mm (oito milímetros era um formato de gravação em película) e depois o Super 8 (super oito era mais avançado do que o oito milímetros, vinha em cartucho e tinha banda sonora) havia me ensinado que a imagem em movimento é uma escolha de ângulo, de luz, de tempo. Mas foi no Rio de Janeiro do início dos anos 1980, entre palcos improvisados, manifestações de rua e salas de ensaio, que compreendi que essa escolha é também, sempre, uma escolha política. O Brasil vivia então um momento singular de sua história, marcado pelo esgotamento progressivo da ditadura militar e pela abertura política, que havia criado uma atmosfera contraditória: a censura ainda existia, os direitos políticos ainda estavam suspensos, mas os movimentos sociais respiravam com mais força. Era nesse caldo histórico que a cultura se tornava trincheira: sindicatos, associações de bairro, grupos culturais e organizações estudantis ocupavam as ruas e os palcos com uma energia que a repressão já não conseguia conter completamente, como evidencia minha própria atuação como coordenador do Grupo de Animação Cultural "Muitos Casos", projeto de cultura e arte-educação, desenvolvido entre 1983 e 1984 nas comunidades da Penha e da Gambôa, no Rio de Janeiro, aprovado pela Secretaria de Cultura da cidade e apoiado pelo Circo Voador, importante espaço multicultural da cena carioca.

Foi nesse contexto que iniciei minha atuação no campo cultural carioca. Entre 1980 e 1985, trabalhei intensamente no teatro como produtor executivo, iluminador cênico e depois como animador cultural. Participei de produções que iam da peça infantil ao teatro político: estive na equipe de iluminação de Jorginho de Carvalho, referência fundamental da iluminação cênica brasileira, produzi espetáculos no Teatro Cacilda Becker e no Teatro de Arena, e integrei o grupo Território Livre, com quem trabalhei na peça Ave o Canto da Ave, obra de caráter político que circulou pelo Rio de Janeiro e pelo Nordeste, conquistando premiações em festivais de Londrina e Campina Grande. Teatro, naquele momento, não era entretenimento: era resistência.

Em 1984 e 1985, fui convidado a integrar a equipe do então Vice-Governador do Estado do Rio de Janeiro, Darcy Ribeiro, na área de Coordenação de Animação Cultural dos CIEPs (Centros Integrados de Educação Pública) atuando diretamente em unidades de CIEPs da Prefeitura do Rio de Janeiro. Aquela experiência foi formadora em múltiplos sentidos. Os CIEPs eram, naquele momento, uma das apostas mais ambiciosas da educação pública brasileira: escolas de tempo integral que pretendiam transformar a relação entre o Estado e as camadas populares. Trabalhar

nesse projeto significava compreender que a cultura não é ornamento social: é infraestrutura democrática.

Foi também nesse período que o vídeo entrou definitivamente na minha vida como ferramenta de trabalho. O VHS, formato de fita magnética que chegou ao mercado brasileiro nos anos 1980, representou uma inflexão tecnológica de enorme significado político. Pela primeira vez, tornava-se possível produzir e distribuir imagens em movimento sem depender das grandes emissoras de televisão. Câmeras portáteis, fitas reproduzíveis, circuitos alternativos de exibição: a tecnologia do VHS permitia que movimentos sociais, organizações comunitárias e coletivos culturais produzissem sua própria comunicação. Em 1984, já participava das primeiras experiências com vídeo arte e cineclube no Rio, e integrei o grupo fundador da ABVP (Associação Brasileira de Vídeo Popular), entidade nacional que reunia produtores independentes empenhados em usar a câmera como instrumento de transformação social.

Em 1986, cheguei ao Estado de Pernambuco. O que era uma mudança geográfica tornou-se também uma mudança de escala: Pernambuco me apresentou outras dimensões da cultura popular brasileira o cordel, a xilogravura, o frevo, o maracatu e aprofundou minha compreensão de que o audiovisual, para ser relevante, precisa estar enraizado no território em que existe. Desde então, minha trajetória profissional se confunde com a história do audiovisual independente pernambucano: da comunicação comunitária nas ONGs à televisão pública, do vídeo analógico às plataformas digitais, da edição em fita à inteligência artificial generativa.

Este artigo nasce, ainda, da continuidade e da revisão crítica de um percurso iniciado no TCC I, apresentado em dezembro de 2025, no qual analisei o projeto documental Arretados Bytes Ensolarados: A Peleja da IA com a Criatividade como estudo de caso para discutir os potenciais e limites da inteligência artificial no fazer audiovisual, com foco em autoria e soberania cultural. Naquele momento, o problema de pesquisa estava formulado a partir de um olhar mais concentrado sobre o objeto e sobre os debates teóricos em torno da plataformização, do colonialismo de dados e das implicações éticas da IA no campo audiovisual. Ao longo de 2026, no entanto, a reflexão acumulada sobre minha própria trajetória, aprofundada após minha participação em maio de 2026 no Rio2C, principal encontro de criatividade e inovação da América Latina, deslocou esse olhar. Percebi que o problema não estava apenas no objeto, mas também no lugar a partir do qual eu o observava: minha experiência de mais de quatro décadas no audiovisual, atravessada por sucessivas

mudanças tecnológicas, pela atuação na economia criativa e pelas condições materiais da produção independente em Pernambuco, constituía ela própria um campo relevante de análise.

Assumo, com a transparência que a autoetnografia exige, que o documentário *Arretados Bytes Ensolarados*, interrompido por questões financeiras, deixou de ser objeto central de análise para se tornar contexto motivador desta pesquisa: foi a partir da experiência de tentar realizá-lo, e de enfrentar suas dificuldades concretas, que a pergunta sobre minha própria trajetória se impôs como objeto mais adequado ao alcance e ao rigor de um Trabalho de Conclusão de Curso.

Diante disso, este artigo assume a autoetnografia como abordagem central para investigar como as transformações tecnológicas no audiovisual brasileiro, culminando na inteligência artificial generativa, reconfiguram minha prática profissional, minha compreensão de autoria e minha relação com a soberania cultural. Mais do que representar uma ruptura em relação ao TCC I, essa mudança de enfoque funciona como um aprofundamento metodológico: o estudo de caso inicial permanece como ponto de partida e motivação, mas passa a integrar uma reflexão mais ampla sobre trajetória, tecnologia, trabalho criativo e desigualdades estruturais no campo audiovisual.

O objetivo geral deste trabalho é, portanto, analisar como as transformações tecnológicas no audiovisual brasileiro reconfiguram minha prática profissional, a noção de autoria e as disputas em torno da soberania cultural no contexto da produção independente pernambucana, examinando especificamente como as viradas do vídeo analógico às plataformas digitais e à inteligência artificial generativa impactaram essa trajetória, de que maneira a IA tensiona autoria e identidade narrativa regional, e como a situação de projetos como *Arretados Bytes Ensolarados* se relaciona às condições materiais do audiovisual independente.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Campo, autoria e capitais

Este artigo parte da sociologia do campo cultural de Pierre Bourdieu para compreender o audiovisual como um espaço de disputas por legitimidade, reconhecimento e diferentes formas de capital simbólico, cultural e econômico. Nessa perspectiva, a criação não se dá em um vazio, mas em um campo estruturado por relações de força, mecanismos de consagração, barreiras de acesso e disputas em torno do valor da obra e da posição do autor. Esse referencial é decisivo para pensar

como as transformações tecnológicas não produzem apenas inovações técnicas, mas também reconfiguram hierarquias, deslocam saberes profissionais e alteram as condições de entrada, permanência e reconhecimento no campo audiovisual. No meu percurso, essa chave ajuda a interpretar como cada virada tecnológica, do vídeo analógico ao digital, das plataformas à inteligência artificial, redistribui competências e redefine a própria noção de autoria. Ao mesmo tempo em que certas tecnologias ampliam possibilidades de produção e circulação, elas também podem fragilizar autonomias, concentrar poder em novos intermediários e subordinar a criação a métricas, formatos e padrões externos ao processo artístico.

Cabe explicitar os conceitos de Bourdieu mobilizados nesta análise. Bourdieu (1998) distingue três estados do capital cultural: o estado incorporado, correspondente a disposições e saberes corporificados, adquiridos por prática e tempo de exposição; o estado objetivado, correspondente a bens culturais materiais; e o estado institucionalizado, correspondente ao reconhecimento formal conferido por instituições editais, premiações, vínculos com órgãos públicos, homenagens de parques tecnológicos. A esses estados soma-se o capital simbólico, associado ao prestígio e à legitimidade atribuídos por pares e pelo público (BOURDIEU, 1996). Ao longo da minha trajetória, esses capitais se acumularam de forma desigual: o saber-fazer técnico adquirido ao operar câmeras analógicas e ilhas de edição constitui capital cultural incorporado; prêmios como o DOC TV II e a homenagem do Porto Digital constituem capital cultural institucionalizado relativamente sólido, mas nem sempre esse capital institucionalizado se converteu em capital simbólico amplo fora dos circuitos especializados, tampouco em capital econômico estável o que ajuda a explicar por que um projeto consolidado como Arretados Bytes Ensolarados pode, ainda assim, paralisar por falta de recursos. Essa dissociação entre os diferentes estados do capital é, argumento, uma característica estrutural do audiovisual independente pernambucano, e não uma fragilidade pessoal ou conjuntural.

Assim, Bourdieu oferece a base para compreender o fazer audiovisual como prática social situada, atravessada por disputas materiais e simbólicas que se intensificam no atual contexto de automação e plataformação.

2.2 Técnica e reprodutibilidade

O segundo eixo do artigo dialoga com Walter Benjamin e sua reflexão sobre a reprodutibilidade técnica da obra de arte. Ao mostrar que a técnica transforma não apenas os meios

de reprodução, mas também a experiência estética, a recepção e o estatuto da obra, Benjamin oferece uma chave importante para compreender as mudanças provocadas pelas sucessivas tecnologias que atravessaram o audiovisual contemporâneo. No contexto atual, a inteligência artificial generativa radicaliza esse debate ao tensionar não só a circulação e a reprodução das imagens, mas a própria origem do gesto criativo e a pergunta sobre quem cria, decide e responde pela obra. Essa discussão ganha força quando observamos que ferramentas de IA já são capazes de gerar imagens, roteiros, vozes, trilhas e edições a partir de comandos textuais, comprimindo etapas antes associadas a processos longos de elaboração humana. Por isso, a contribuição benjaminiana permanece atual: a técnica não é neutra, pois modifica as condições de produção e recepção da cultura, assim como os sentidos de originalidade e presença que sustentam a experiência artística. No caso deste artigo, Benjamin ajuda a pensar a IA não apenas como inovação funcional, mas como parte de uma transformação mais profunda na relação entre técnica, sensibilidade, trabalho e autoria.

2.3 IA e soberania cultural

O terceiro eixo articula as discussões contemporâneas sobre inteligência artificial, plataformização e soberania cultural. Aqui, o debate se apoia em autores que analisam o colonialismo de dados, a dependência tecnológica, a soberania digital e os vieses algorítmicos, permitindo compreender a IA como tecnologia inscrita em relações desiguais de poder e não como ferramenta universal e neutra. Essa abordagem é especialmente importante para o audiovisual brasileiro e, de forma ainda mais aguda, para o contexto pernambucano, onde as assimetrias de infraestrutura, financiamento e acesso a tecnologias de ponta interferem diretamente nas possibilidades de produção e circulação de narrativas próprias.

Nesse ponto, a crítica de Adorno e Horkheimer à indústria cultural também se mostra pertinente. Se os autores já alertavam para a tendência de transformar a arte em mercadoria estética voltada ao consumo conformista, o ambiente contemporâneo aprofunda esse problema ao combinar plataformas, métricas de engajamento, sistemas de recomendação e ferramentas de geração automatizada de conteúdo. A padronização denunciada por Adorno e Horkheimer pode hoje ser relida à luz dos algoritmos e da IA: quanto mais a criação se submete à lógica da eficiência, da previsibilidade e da circulação em escala, maior o risco de enfraquecimento da diversidade estética, da autonomia criativa e das narrativas enraizadas em contextos culturais específicos.

No campo da pesquisa audiovisual brasileira, Roberto Tietzmann (2024) tem investigado o uso de plataformas de inteligência artificial generativa na realização audiovisual, apontando que essas ferramentas reconfiguram não apenas os fluxos técnicos de produção, mas as próprias categorias com que compreendemos autoria, originalidade e responsabilidade criativa. Essa perspectiva ressoa diretamente com a trajetória aqui narrada: a questão não é apenas se a IA substitui ou auxilia o profissional, mas de que forma ela transforma o próprio significado de ser um realizador audiovisual.

É nesse horizonte que as contribuições de Evgeny Morozov (2018), Sérgio Amadeu da Silveira (2023), Tarcízio Silva (2024) e Thomas Poell, David Nieborg e José van Dijck (2020) se tornam fundamentais para este artigo. Morozov problematiza o que chama de colonialismo de dados, processo pelo qual grandes corporações tecnológicas extraem valor de populações inteiras por meio da apropriação de seus dados. Sérgio Amadeu da Silveira, em capítulo publicado na coletânea *Plataformização, Inteligência Artificial e Soberania de Dados* (2023), organizada por Cláudio Penteado, Jerônimo Pellegrini e pelo próprio autor, discute os riscos de extração do capital cultural de regiões periféricas para alimentar sistemas de IA treinados em contextos hegemônicos, limitando a soberania digital de países como o Brasil. Tarcízio Silva (2024) desenvolve o conceito de racismo algorítmico, demonstrando como sistemas de IA, treinados sobre bases de dados hegemônicas, reproduzem hierarquias raciais e podem impor o que Bourdieu chamaria de violência simbólica contra identidades culturais minoritárias, incluída a narrativa pernambucana. Poell, Nieborg e Van Dijck (2020), por fim, oferecem o conceito de *plataformização*, central para compreender como infraestruturas digitais privadas penetram e reorganizam setores econômicos e práticas culturais inteiras, redefinindo as condições sob as quais a criação audiovisual circula e é reconhecida.

Essas contribuições permitem pensar que a disputa em torno da autoria no audiovisual não diz respeito apenas ao indivíduo criador, mas também ao controle das infraestruturas, à extração de dados, ao treinamento dos modelos e à capacidade de uma sociedade preservar sua autonomia narrativa diante de sistemas construídos a partir de centros hegemônicos. Desse modo, a soberania cultural aparece aqui como questão inseparável do debate sobre tecnologia: discutir IA no audiovisual é também discutir quem narra, com quais ferramentas, segundo quais valores e a favor de quais imaginários.

A dimensão ética e civilizatória dessas transformações ganhou ainda voz em um documento de alcance global: a encíclica Magnifica Humanitas, publicada em 25 de maio de 2026 pelo Papa Leão XIV, dedicada à salvaguarda da pessoa humana na era da inteligência artificial. O documento alerta para o risco da idolatria do progresso técnico que sacrifica os mais fracos, anula as diferenças e reduz o ser humano a dado e desempenho, perguntando, em essência, quem detém o poder das ferramentas de IA e para que fins o orienta (LEÃO XIV, 2026). Transposta para o campo audiovisual, essa pergunta se torna: quem controla as ferramentas de IA usadas na produção cultural brasileira? Quais valores estão embutidos em modelos treinados predominantemente com dados do Hemisfério Norte? O que ocorre com narrativas da cultura pernambucana o cordel, o frevo, o maracatu, o imaginário do semiárido quando passadas pelo filtro de sistemas treinados com padrões estéticos de Hollywood e das grandes produções europeias?

Complementarmente, dados recentes da realidade brasileira contextualizam essa discussão. A indústria audiovisual nacional é um setor de relevância econômica significativa, tendo contribuído com R\$ 70,2 bilhões para o Produto Interno Bruto e gerado 608.970 empregos em 2024, com remuneração média 84% superior à média nacional (OXFORD ECONOMICS, 2025). Ao mesmo tempo, o setor enfrenta uma crise de transformação acelerada: equipes de produção audiovisual têm encolhido globalmente diante do avanço de geradores de vídeo por IA, fenômeno que Ronaldo Lemos (2025) descreve, ao analisar a retração da ocupação de estúdios em Hollywood, como parte de um colapso mais amplo da economia de conteúdo na internet. No plano nacional, dados do Cetic.br (2025), com base na pesquisa TIC Cultura 2024, indicam que o uso de inteligência artificial em equipamentos culturais brasileiros ainda é incipiente, mas cresce em ritmo acelerado, especialmente nos segmentos ligados à produção audiovisual independente.

2.4 Autoetnografia e reflexividade

O quarto eixo do referencial teórico se apoia em Deborah Reed-Danahay (1997), cuja formulação da autoetnografia oferece uma base importante para legitimar a escrita deste artigo em primeira pessoa, entendendo a experiência situada como via legítima de produção de conhecimento sobre processos sociais mais amplos. Em diálogo com essa perspectiva, trabalhos recentes de pesquisadoras brasileiras, como Márcia Malcher, que discute as relações entre cinema documentário e pesquisa social e explora os processos de "fazer pesquisa fazendo documentário", ajudam a aproximar o método autoetnográfico das práticas audiovisuais e a pensar o trabalho.

E incluo também o artigo "Autoethnography: An Overview" (Autoetnografia: Uma Visão Geral) de Carolyn Ellis, Tony E. Adams e Arthur P. Bochner (2011, p. 1)

A autoetnografia é uma abordagem de pesquisa e escrita que busca descrever e analisar sistematicamente a experiência pessoal para compreender a experiência cultural. Essa abordagem desafia as formas canônicas de fazer pesquisa e representar o outro, tratando a pesquisa como um ato político, socialmente justo e socialmente consciente. O pesquisador utiliza princípios da autobiografia e da etnografia para realizar e escrever a autoetnografia. Assim, como método, a autoetnografia é tanto processo quanto produto.

Ellis, Adams e Bochner (2011) reforçam ainda que a autoetnografia articula três movimentos indissociáveis descrever a experiência, refletir sobre ela e interpretá-la à luz de categorias sociais mais amplas, estrutura que orienta a organização deste artigo: cada seção da trajetória (4.1 a 4.4) busca não apenas narrar, mas interpretar sociologicamente o episódio relatado.

Essa perspectiva é reforçada por Santos (2017), que sistematiza a autoetnografia a partir de três dimensões complementares: metodológica, de base etnográfica e analítica; cultural, de base interpretativa; e de conteúdo, de base autobiográfica e reflexiva e aponta quatro razões para a prática autoetnográfica: estender a pesquisa e a teoria existentes, compreender emoções por meio da vulnerabilidade, romper silêncios e recuperar vozes desconsideradas, e tornar a pesquisa acessível a públicos diversos (CHANG, 2008; ADAMS; ELLIS; JONES, 2015 apud SANTOS, 2017). Essas razões dialogam diretamente com o objetivo deste artigo, que é tornar a experiência de um realizador audiovisual pernambucano legível como dado sociológico. Nessa mesma direção, Reed-Danahay (2017) aproxima a autoetnografia da sociologia de Bourdieu, ao argumentar que o método permite ao pesquisador situar a própria trajetória dentro de um campo e de suas disputas por capital. É exatamente isso que este artigo procura fazer: tratar minha trajetória profissional como dado empírico atravessado pelas categorias de capital discutidas na seção 2.1.

Nesse sentido, a autoetnografia aqui adotada é informada tanto por uma discussão internacional quanto por contribuições nacionais que tratam o audiovisual como espaço privilegiado de reflexão sobre experiência, memória e processos sociais.

3 METODOLOGIA

Este artigo adota a autoetnografia como abordagem metodológica central, entendida como uma modalidade de pesquisa qualitativa que articula experiência pessoal, reflexão crítica e interpretação sociológica. Escolho esse caminho porque o problema investigado não está separado

da minha trajetória: ao longo de mais de quatro décadas de atuação no audiovisual, acompanhei de dentro as transformações técnicas, econômicas e simbólicas que reconfiguraram o campo, do vídeo analógico à inteligência artificial generativa. Nesse sentido, minha experiência não aparece aqui como relato biográfico isolado, mas como material empírico situado, capaz de iluminar processos mais amplos ligados ao trabalho criativo, à autoria e à soberania cultural no audiovisual brasileiro.

Em termos operacionais, a análise se apoia em três frentes complementares: a memória profissional documentada, a observação participante continuada e a análise de materiais produzidos ao longo da trajetória e dos projetos recentes. Entre esses materiais, mobilizo registros de obras audiovisuais, anotações de processo, documentos de produção, materiais institucionais da 3 Brasis empresa que fundei em 2017, que atua na área da economia criativa e está instalada no Porto Digital-Recife/PE, considerado um dos maiores Parques de Tecnologia, Comunicação e Economia Criativa do Brasil, e reflexões produzidas no contexto do TCC I, no qual Arretados Bytes Ensolarados foi tomado como estudo de caso para discutir IA, autoria e soberania cultural. No momento da realização deste artigo, esse projeto encontra-se temporariamente paralisado por falta de recursos financeiros, condição que incorporo como parte do próprio campo empírico, por evidenciar as tensões materiais que atravessam a produção independente e ajudam a explicar por que a adoção de tecnologias como a IA se dá, muitas vezes, em contextos de escassez e pressão por eficiência. Dessa forma, o documentário deixa de ocupar a posição de objeto central de análise para constituir-se como contexto motivador da pesquisa: foi a partir do enfrentamento concreto de suas dificuldades de produção que a trajetória do próprio pesquisador se impôs como campo empírico mais adequado.

A seleção das memórias mobilizadas neste artigo seguiu três critérios explícitos. Primeiro, o critério de inflexão tecnológica: priorizei episódios que marcam a chegada de uma nova tecnologia à minha prática (Super 8, VHS, digital, plataformas, IA), por serem momentos em que as disputas de campo ficam mais visíveis. Segundo o critério documental: dei preferência a experiências para as quais existe registro material matérias de jornal, cartazes, editais, certificados, prêmios, contratos, o que permite ancorar a memória em evidências e não apenas em recordação subjetiva. Terceiro, o critério de relevância analítica: descartei episódios pessoalmente significativos, mas pouco relevantes para o argumento sociológico do artigo, mantendo apenas aqueles que iluminam questões de autoria, capital e soberania cultural. A análise desses materiais não seguiu um protocolo estatístico, mas um procedimento interpretativo qualitativo: a cada

documento ou lembrança, perguntei o que aquele episódio revela sobre o funcionamento do campo audiovisual naquele momento histórico, e não apenas sobre minha trajetória individual.

Do ponto de vista analítico, não busco generalizar estatisticamente a minha experiência, mas utilizá-la como entrada densa e reflexiva para compreender dinâmicas mais amplas do campo audiovisual. Isso implica reconhecer os limites e a posição específica a partir da qual escrevo: a de um realizador com trajetória consolidada em Pernambuco, inserido em redes da economia criativa e em espaços institucionais do setor. Longe de invalidar a pesquisa, essa explicitação do lugar de fala fortalece o rigor do artigo, porque torna visíveis as mediações concretas por meio das quais observo e interpreto as relações entre tecnologia, trabalho criativo e disputa por narrativas culturalmente situadas.

4 TRAJETÓRIA E TRANSFORMAÇÕES

4.1 Anos 1980: a câmera como trincheira

Minha entrada no audiovisual foi atravessada pelo contexto político da redemocratização e por uma compreensão da cultura como prática de resistência. No início dos anos 1980, atuando no teatro, na animação cultural e depois em experiências ligadas ao vídeo popular, fui formando uma percepção segundo a qual a imagem não era apenas recurso técnico ou linguagem artística, mas também instrumento de intervenção social. A passagem pelo Rio de Janeiro, o trabalho em projetos culturais e educacionais e, posteriormente, a chegada a Pernambuco, em 1986, consolidaram uma visão do audiovisual enraizada no território, na cultura popular e nas disputas por representação.

Pernambuco me apresentou outras dimensões dessa convicção. Integrei o trabalho audiovisual da ONG ECOS (Equipe de Comunicação Sindical), entidade ligada a sindicatos progressistas que investia em comunicação popular por meio de jornais, fanzines e vídeos. Posteriormente, fui convidado a produzir vídeos para a TV VIVA, vinculada ao Centro Luiz Freire de Olinda, um dos mais ousados experimentos de comunicação popular do país: produzia vídeos em U_MATIC, BETAMAX e VHS e os exibia em praças públicas, em telões improvisados, devolvendo às comunidades a imagem que os grandes meios nunca lhes haviam dado. Entre 1989 e 1990, trabalhei com esse projeto e aprendi ali uma lição que nenhum manual de produção audiovisual ensina: a imagem tem dono, e quando o povo produz sua própria imagem, o ato em si já é transformador.

Sociologicamente, essa experiência revela um mecanismo estrutural do campo audiovisual brasileiro daquele período: o capital cultural incorporado (saber operar câmeras, editar em fita) e o capital simbólico (o prestígio de "produzir imagem própria") estavam distribuídos de forma radicalmente desigual entre grandes emissoras e produção comunitária. A TV Viva não apenas produzia conteúdo alternativo; ela disputava, em pequena escala, a legitimidade de quem tem autoridade para narrar a própria comunidade o que Bourdieu chamaria de uma tentativa de subversão das posições de força no campo, ainda que sem alterar as posições dominantes de fato. Essa experiência inicial já antecipa o padrão que vou identificar em outras viradas tecnológicas ao longo deste artigo: cada nova ferramenta amplia o acesso à produção, mas não redistribui automaticamente o capital simbólico de quem é reconhecido como narrador legítimo.

Do ponto de vista técnico, esse período era marcado pelo predomínio do analógico: câmeras de tubo pesadas, fitas U-Matic, Bertamax e VHS, ilhas de edição lineares que exigiam paciência e precisão cirúrgica. Editar era, literalmente, um processo físico e irrevogável, que não admitia o "ctrl+z" que as gerações seguintes tomariam como dado natural do trabalho criativo. O saber técnico era um capital raro, corporificado e socialmente valorizado, mas o acesso ao fazer audiovisual permanecia restrito por equipamentos caros e redes de distribuição controladas pelas grandes emissoras. Ainda assim, experiências de comunicação comunitária mostravam que tecnologias como o VHS podiam ser apropriadas de forma contra-hegemônica, abrindo espaço para circuitos alternativos de produção e exibição, e essa escassez compartilhada forjava a solidariedade de um campo que resistiria às transformações das décadas seguintes. A TV Viva, aliás, foi uma das poucas produtoras brasileiras a também operar com o sistema Betamax, da Sony tecnicamente superior, mas que acabou não se consolidando no mercado frente ao VHS.

4.2 Virada digital

A transição para o vídeo digital, entre os anos 1990 e 2000, alterou profundamente o modo de produzir audiovisual. A redução de custos, a popularização das câmeras digitais e a edição não linear ampliaram as possibilidades de experimentação e trouxeram uma democratização relativa do acesso aos meios de produção. Digo relativa porque, embora as barreiras técnicas tenham diminuído, outras desigualdades continuaram pesando, como o acesso a financiamento, circulação e reconhecimento dentro do campo audiovisual exatamente como Bourdieu nos ensinaria a esperar: a redução de barreiras técnicas deslocou as disputas para outros territórios.

Foi nesse contexto que as políticas públicas de fomento ganharam centralidade na minha trajetória e no próprio fortalecimento do audiovisual independente pernambucano. Minha participação em processos ligados à estruturação do FUNCULTURA-PE, em 2003/2004, e a realização de obras como Ensolarado Byte evidenciam como a digitalização abriu novos caminhos criativos sem eliminar as disputas por legitimidade e sustentabilidade econômica um acúmulo de capital cultural institucionalizado que, embora relevante, não se traduziu automaticamente em estabilidade econômica ou em capital simbólico fora dos circuitos especializados. Lançado em 2005/2006 e premiado pelo DOC TV II do Ministério da Cultura, com exibição em rede nacional de TV aberta e por assinatura, e tendo sido o primeiro da série DOC TV a obter o selo do Creative Commons ou seja, liberado gratuitamente para exibição, Ensolarado Byte já tematizava a relação entre cultura e tecnologia, antecipando questões que mais tarde reapareceriam com força no debate sobre inteligência artificial. A edição não-linear, viabilizada por softwares como Adobe Premiere e Final Cut, alterou ainda a própria fenomenologia do processo criativo, tornando-o mais próximo do trabalho do escritor que risca, reescreve e revisa do que do artesão que molda o barro com as mãos.

4.3 Plataformas

Na década de 2010, a principal transformação deixou de ser apenas a digitalização dos meios e passou a ser a plataformização da circulação audiovisual, impulsionada pela consolidação global das plataformas de streaming e pela reorganização das redes de distribuição em torno de infraestruturas privadas. As grandes plataformas ampliaram o alcance potencial das obras e abriram novos canais de exibição para produções fora do eixo Rio-São Paulo, mas também introduziram novas formas de mediação, baseadas em algoritmos, métricas de engajamento e padrões de visibilidade definidos por essas próprias corporações. Para quem produz a partir de Pernambuco e busca preservar uma linguagem enraizada na cultura local, isso significou novas oportunidades, mas também novas formas de dependência.

Essa ambivalência aparece com clareza no projeto Marco Zero (2013-2015), desenvolvido no Portomídia/Porto Digital, que buscou explorar formatos multiplataforma sem abrir mão de narrativas culturalmente situadas. O projeto foi destaque em reportagem especial da GloboNews sobre o ecossistema do Porto Digital,-Portomídia e a experiência mostrou que a inovação digital não precisa levar automaticamente à homogeneização estética, mas também revelou que a inserção nessas novas lógicas exige adaptação constante, repertório técnico ampliado e negociação com

formatos orientados pela circulação em rede. Esse reconhecimento institucional ao percurso construído no Porto Digital também se manifestou nesse mesmo período: em 2015, na comemoração dos quinze anos do parque tecnológico, fui um dos agraciados com a homenagem "Aos que Constroem o Futuro", reconhecimento que simboliza a minha trajetória nesse ecossistema de inovação mais um episódio de acúmulo de capital cultural institucionalizado que reforça, sem substituir, o capital simbólico construído junto ao público e aos pares. Hoje em 2026, ficou mais evidente para mim que a disputa por autoria não passava apenas pela obra em si, mas também pelos modos de distribuição, indexação e acesso ao público.

4.4 IA, crise e reconfiguração da prática

A chegada da inteligência artificial generativa ao audiovisual, entre 2022 e 2025, representa a inflexão mais radical de toda a trajetória analisada neste artigo. Diferentemente de mudanças anteriores, que alteraram ferramentas e fluxos de trabalho de forma mais gradual, a IA incide diretamente sobre tarefas antes consideradas centrais à criação, como roteirização inicial, geração de imagens, organização de materiais e testes visuais. Por isso, o problema não é apenas técnico, mas conceitual e político: a IA reabre de forma intensa o debate sobre autoria, originalidade, trabalho criativo e responsabilidade sobre a obra.

Na minha experiência recente na 3 Brasis, o uso dessas ferramentas não surgiu de entusiasmo abstrato com a inovação, mas de necessidades concretas de sobrevivência produtiva em um cenário de escassez de recursos, retração de mercado e pressão por eficiência. A IA passou a ser utilizada em tarefas operacionais e de desenvolvimento, funcionando menos como substituição total da criação e mais como redistribuição do esforço criativo. Foi exatamente nesse cenário de escassez que o projeto Arretados Bytes Ensolarados: A Peleja da IA com a Criatividade, concebido originalmente como atualização direta de Ensolarado Byte vinte anos depois, encontrou-se paralisado por falta de recursos financeiros. Mais do que um contratempo, essa paralisação tornou-se reveladora: ela expôs, na própria carne da produção, a contradição entre a promessa de eficiência da IA e a persistente fragilidade econômica do audiovisual independente brasileiro, evidenciando que nenhuma ferramenta tecnológica resolve, por si só, os problemas estruturais de financiamento que atravessam o setor.

Ao mesmo tempo, projetos como a série documental Eu, Ariano Suassuna, premiada pelo 14º FUNCULTURA Audiovisual e produzida inteiramente antes da disseminação massiva das

ferramentas de IA, mostram o limite atual dessa automação: obras dependentes de confiança, pesquisa prolongada, enraizamento cultural e relações humanas densas continuam exigindo uma experiência que não se reduz à geração algorítmica. Quatro episódios sobre a vida e obra do maior artista da cultura nordestina exigiram anos de pesquisa, dezenas de entrevistas e acesso privilegiado a diversos arquivos um tipo de trabalho que depende de relações humanas e de conhecimento incorporado, precisamente o que a IA não consegue reproduzir, pelo menos por ora.

5 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, AUTORIA E SOBERANIA CULTURAL

A análise da minha trajetória mostra que a inteligência artificial não pode ser compreendida apenas como mais uma ferramenta de aumento de produtividade. Assim como ocorreu com o vídeo analógico, com a digitalização e com a ascensão das plataformas, a IA reconfigura o campo audiovisual ao alterar relações de poder, hierarquias profissionais e critérios de legitimidade. A diferença, no entanto, é que agora essa transformação alcança diretamente o núcleo do trabalho criativo, incidindo sobre atividades que antes eram associadas à sensibilidade, à experiência e à decisão humana.

Na prática, isso significa que o debate sobre IA no audiovisual não se resume a saber se ela acelera etapas de produção ou reduz custos. O que está em jogo é também a redefinição da autoria: quando uma obra passa a ser mediada por sistemas capazes de sugerir, gerar, reorganizar e simular soluções criativas, torna-se mais complexo determinar onde termina o apoio técnico e onde começa a substituição parcial do gesto autoral. Na minha experiência, porém, o uso da IA tem mostrado que a autoria humana não desaparece automaticamente; ela tende a se deslocar, concentrando-se menos na execução de determinadas tarefas e mais na curadoria, na escolha, no direcionamento estético e na responsabilidade final pelo sentido da obra.

Essa constatação não elimina os riscos envolvidos. Quando ferramentas treinadas a partir de grandes bases de dados globais passam a interferir no processo criativo, a questão da soberania cultural se torna incontornável, sobretudo em contextos periféricos e desiguais como o do audiovisual independente pernambucano. Se os modelos embutem padrões estéticos, linguísticos e narrativos produzidos em centros hegemônicos, há o risco de que narrativas locais sejam progressivamente filtradas, traduzidas ou padronizadas segundo lógicas externas ao seu contexto de origem. Por isso, discutir inteligência artificial no audiovisual brasileiro é também discutir política cultural, regulação e acesso desigual às infraestruturas tecnológicas. A experiência

acumulada ao longo da minha trajetória reforça que nenhuma transformação técnica é, por si só, democratizante: sem políticas públicas, formação crítica e condições materiais de apropriação, a inovação tende a aprofundar assimetrias já existentes. Defendo, assim, que o desafio não está em rejeitar a IA de modo abstrato, mas em disputar social e politicamente seus usos, para que ela não se converta em mais um mecanismo de concentração de poder, apagamento estético e enfraquecimento da autonomia narrativa no audiovisual brasileiro.

Da perspectiva de quem atravessou essas quatro décadas de dentro, é possível afirmar algo que os dados e os autores apenas insinuem: cada vez que uma nova tecnologia chegou ao audiovisual brasileiro prometendo democratização, ela democratizou o acesso às ferramentas e concentrou o poder sobre as infraestruturas. O VHS permitiu que movimentos sociais produzissem imagens, mas quem controlava a distribuição seguia sendo as emissoras. O digital permitiu que realizadores pernambucanos editassem sem ilha linear, mas quem definia quais obras circulavam eram os festivais e os editais do eixo Sul-Sudeste. A IA promete eficiência a custo zero, mas quem treina os modelos, quem define os parâmetros estéticos e quem lucra com os dados são corporações do Hemisfério Norte. O padrão se repete, e reconhecê-lo não é pessimismo tecnológico: é memória profissional funcionando como instrumento crítico.

A diferença desta vez é que a IA não apenas redistribui quem tem acesso às ferramentas ela intervém na própria linguagem com que as narrativas são construídas. Um cordel gerado por IA treinada em padrões de Hollywood não é cordel: é simulacro de cordel. E é justamente essa distinção entre ferramenta que serve à narrativa e ferramenta que formata a narrativa que o realizador experiente precisa ser capaz de nomear e disputar.

Chego a essa conclusão de que a IA intensifica, e não apenas repete, disputas anteriores a partir da comparação sistemática entre as quatro viradas tecnológicas narradas neste artigo. Em cada uma delas, identifiquei o mesmo padrão estrutural: ampliação do acesso às ferramentas, seguida de concentração de poder sobre as infraestruturas de distribuição, treinamento ou circulação. A diferença qualitativa da IA, que a distingue do VHS, do digital e das plataformas, é que ela não apenas media a circulação da narrativa, mas intervém na sua composição interna na escolha de imagens, palavras e estruturas narrativas geradas automaticamente. É esse deslocamento, da mediação da circulação para a mediação da própria linguagem, que me permite afirmar que a IA não apenas reproduz, mas intensifica as disputas de autoria e soberania cultural já

presentes nas etapas anteriores. Essa é, entendo, a principal contribuição analítica deste artigo: identificar, a partir de uma trajetória situada, o mecanismo preciso pelo qual essa intensificação ocorre.

6 CONSIDERAÇÕES EM JUNHO DE 2026

Este artigo partiu da pergunta sobre como as sucessivas transformações tecnológicas no audiovisual brasileiro, do analógico à inteligência artificial generativa, reconfiguraram minha prática profissional ao longo de mais de quatro décadas. A análise mostrou que essas mudanças não podem ser lidas apenas como evolução técnica, pois cada virada alterou também relações de poder, formas de trabalho, critérios de legitimidade e modos de construção da autoria no interior do campo audiovisual. Nesse percurso, a autoetnografia revelou-se uma abordagem pertinente justamente por permitir que uma trajetória singular fosse mobilizada como via de acesso a dinâmicas sociais mais amplas, especialmente aquelas que atravessam o audiovisual independente pernambucano.

Ao retomar essa trajetória, compreendo que a inteligência artificial representa uma inflexão especialmente sensível porque incide não apenas sobre instrumentos e rotinas, mas sobre o próprio sentido do trabalho criativo. Embora seu uso possa ampliar eficiência e oferecer soluções práticas em contextos de escassez, a IA também intensifica problemas já presentes nas etapas anteriores da digitalização e da plataformização, como concentração de poder, dependência tecnológica, padronização estética e fragilização da autonomia autoral. Por isso, a discussão sobre IA no audiovisual não deve ser reduzida a um dilema entre adesão entusiasmada e rejeição absoluta, mas entendida como disputa política e cultural sobre os modos de produzir, narrar e sustentar a diversidade de vozes no país.

O que esta reflexão me permite afirmar, ao final, é que nenhuma inovação tecnológica substitui plenamente o acúmulo de experiência, repertório cultural, vínculos humanos e pertencimento territorial que sustentam a criação audiovisual situada. Se a inteligência artificial pode automatizar etapas, sugerir caminhos e reorganizar fluxos de trabalho, ela ainda não substitui o gesto de quem conhece por dentro os contextos que narra, nem a responsabilidade de quem transforma experiência em forma e sentido. Como nos adverte Bourdieu (1996), quando a cultura perde sua autonomia e se submete inteiramente aos mecanismos de distinção e mercado, deixa de ser campo de resistência para se tornar espaço de consagração simbólica das elites; e como já

alertavam Adorno e Horkheimer (1985), a indústria cultural tende a produzir não arte, mas mercadoria estética voltada ao consumo conformista.

Não sei se é a forma mais ortodoxa de encerrar um texto acadêmico, mas é a constatação mais honesta que posso oferecer ao leitor agora: este artigo é, necessariamente, um registro datado. Escrito em junho de 2026, ele captura um momento específico de uma transformação que segue em curso acelerado e cujos desdobramentos eu mesmo não consigo antecipar plenamente. Por isso, tenho consciência de que ele certamente será visto no futuro como um documento de experiência profissional e de análise social deste instante pois há uma questão sobre a qual existe consenso: a tecnologia em torno da inteligência artificial avança em velocidade e escala sem precedentes na história dos processos tecnológicos humanos. Nesse horizonte, defender a autoria humana e a soberania cultural no audiovisual brasileiro, especialmente no Nordeste, significa não recusar a técnica, mas disputar criticamente suas mediações, seus usos e suas consequências.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 165-196.

BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

BOURDIEU, Pierre. Os três estados do capital cultural. In: NOGUEIRA, Maria Alice; CATANI, Afrânio (org.). **Escritos de educação**. Petrópolis: Vozes, 1998. p. 71-79.

CETIC.BR. **TIC Cultura 2024: uso de inteligência artificial em equipamentos culturais brasileiros**. São Paulo: Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação, out. 2025. Disponível em: <https://cetic.br>. Acesso em: 14 jun. 2026.

ELLIS, Carolyn; ADAMS, Tony E.; BOCHNER, Arthur P. Autoethnography: an overview. Forum: Qualitative Social Research, Berlin, v. 12, n. 1, art. 10, 2011. Disponível em: <https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1589/3095> Acesso em: 07 jul.

LEÃO XIV, Papa. **Magnifica Humanitas: carta encíclica sobre a salvaguarda da pessoa humana na era da inteligência artificial**. Vaticano: Libreria Editrice Vaticana, 25 maio 2026. Disponível em: <https://www.vatican.va/content/leo-xiv/pt/encyclicals/documents/20260515-magnifica-humanitas.html> . Acesso em: 14 jun. 2026.

LEMOS, Ronaldo. O colapso da economia do conteúdo na internet. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 12 out. 2025.

MALCHER, Márcia. Cinema e sociologia: relações e processos entre o documentário e a pesquisa social. **Revista Novos Rumos Sociológicos**, Pelotas, v. 13, n. 23, jan./jul. 2025.

MOROZOV, Evgeny. **Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política**. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

OXFORD ECONOMICS. **A contribuição econômica da indústria audiovisual brasileira em 2024**. Relatório para a Motion Picture Association. Oxford: Oxford Economics, 2025.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. Plataformização. **Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, v. 22, n. 1, p. 2-10, jan./abr. 2020.

REED-DANAHAY, Deborah E. (org.). **Auto/ethnography: rewriting the self and the social**. Oxford: Berg, 1997.

REED-DANAHAY, Deborah. Bourdieu and critical autoethnography: implications for research, writing, and teaching. **International Journal of Multicultural Education**, v. 19, n. 1, p. 144-154, 2017. Disponível em: <https://www.academia.edu/31650282>. Acesso em: 14 jun. 2026.

SANTOS, Silvio Matheus Alves. O método da autoetnografia na pesquisa sociológica: atores, perspectivas e desafios. **Plural: Revista do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da USP**, São Paulo, v. 24, n. 1, p. 214-241, 2017.

SILVA, Tarcízio. **Racismo algorítmico: inteligência artificial e discriminação nas redes digitais**. São Paulo: Edições Sesc, 2024.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Inteligência local, soberania digital e soberania de dados. In: PENTEADO, Cláudio; PELLEGRINI, Jerônimo; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da (org.).

Plataformização, inteligência artificial e soberania de dados: tecnologia no Brasil 2020-2030.

São Paulo: Ação Educativa, 2023.

TIETZMANN, Roberto. Inteligência artificial generativa e realização audiovisual. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 47., 2024, Natal. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2024.

Agradecimento aos que compartilharam da minha trajetória audiovisual, cultural e política ao longo dos últimos 40 anos.

A minha Orientadora Prof.^a Ana Carolina Aguerri Borges da Silva, a Professora de TCC 2 Prof.^a Júlia Figueredo Benzaquen, aos professores doutores da Banca Examinadora Prof.^a Rayane Maria de Lima Andrade e Prof. João Moraes de Sousa.

Agradecimento a Viviane Werustsky prima professora doutora pelo auxílio no trabalho de TCC e a Cristiane de Souza Pacheco (Secretária DECISO_UFRPE) pelo auxílio na formatura.

Aos meus pais Aminelles Dolores Corrêa da Silva (*in memoriam*) e Maurílio Corrêa da Silva (*in memoriam*); aos meus filhos Ramon Debarssoles Sofia Debarssoles, a Família D' Barssolles, aos meus irmãos Márcia Cristina Corrêa da Silva, Mauro Corrêa da Silva, Maurílio Corrêa da Silva.

A minha companheira Ana Patrícia Lopes de Farias e aos meus netos João Romeu e Celina Iluminata.

E aos amigos e amigas que estiveram comigo nesta caminhada Oscar Barreto, Antonio Roberto, Alessandra Olímpio, Renato Nery, Ana Lima dos Santos, Ranusia dos Santos Barbosa, Jorge Filó, Flávio de Souza, Damião Araújo, Igor Santos, Ana Ferraz, Kaika Luiz, Ioanna Pappou, aos companheiros e companheiras do Instituto Menino Jesus, aos companheiros de Equipe 3 Brasis, as entidades que participo, Porto Digital; ABI – Associação Brasileira de Imprensa; ABD/APECI – Associação Brasileira de Documentaristas Seção Pernambuco e Associação Pernambucana de Cineastas; Conselho Consultivo do Audiovisual de Pernambuco; Câmara Setorial do Audiovisual de Pernambuco; ABCCOM – Associação Brasileira de Canais Comunitários; ABRANIMA – Associação Brasileira das Empresas de Animação; CONNE – Conexão Audiovisual Centro Oeste Norte e Nordeste; BRAVI.TV- Brasil Audiovisual Independente; THE TECH HUB Coworking Recife/PE e as Universidades que cursei UERJ- Universidade do Estado do Rio de Janeiro e UFRPE_ Universidade Federal Rural de Pernambuco.