

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL**



GRADUAÇÃO EM  
**TECNOLOGIA EDUCACIONAL**  
LICENCIATURA

# Edição e Publicação de Vídeos Educacionais

**Carlos Augusto de França Rocha Júnior**

**2021**

**Secretaria de Tecnologia Educacional  
Universidade Federal de Mato Grosso**

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL



GRADUAÇÃO EM  
**TECNOLOGIA EDUCACIONAL**  
LICENCIATURA

# Edição e Publicação de Vídeos Educacionais

Carlos Augusto de França Rocha Júnior

2021

Secretaria de Tecnologia Educacional  
Universidade Federal de Mato Grosso

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP).

R672e

Rocha Júnior, Carlos Augusto de França.

Edição e publicação de vídeos educacionais / Carlos Augusto de França Rocha Júnior. – Cuiabá: Universidade Federal de Mato Grosso, Secretaria de Tecnologia Educacional, 2021.

58 p. : il. color. ; 30 cm.

ISBN 978-65-86743-35-7

Esta obra faz parte do curso de graduação em Tecnologia Educacional, na modalidade EaD, desenvolvido pelo Programa Universidade Aberta do Brasil e pela Universidade Federal de Mato Grosso.

1. Vídeos educacionais – Elaboração. 2. Linguagem audiovisual. 3. Vídeos – Edição – Softwares. 4. Tecnologias digitais – Educação. I. Título.

CDU 371.333

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL**

# **Edição e Publicação de Vídeos Educacionais**

**Carlos Augusto de França Rocha Júnior**

**2021**

**Secretaria de Tecnologia Educacional  
Universidade Federal de Mato Grosso**

**Ministro da Educação**

Milton Ribeiro

**Presidente da CAPES**

Benedito Guimarães Aguiar Neto

**Diretor Nacional da UAB**

Carlos Cezar Mordenel Lenuzza

**Reitor UFMT**

Evandro Aparecido Soares da Silva

**Pró-reitor Administrativo**

Adriano Aparecido de Oliveira

**Pró-reitora de Assistência Estudantil**

Lisiane Pereira de Jesus

**Pró-reitor de Cultura, Extensão e Vivência**

Renílson Rosa Ribeiro

**Pró-reitor de Ensino e Graduação**

Adelmo Carvalho da Silva

**Pró-reitor de Ensino de Pós-Graduação**

Jackson Antonio Lamounier Camargos Resende

**Pró-reitor de Pesquisa**

Leandro Dênis Battirola

**Pró-reitora de Planejamento**

Roberto Perillo Barbosa da Silva

**Secretário de Tecnologia Educacional**

Alexandre Martins dos Anjos

**Coordenador da UAB/UFMT**

Alexandre Martins dos Anjos

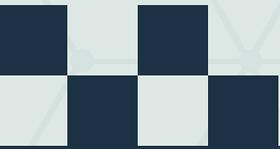
**Coord. do Curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional**

Silas Borges Monteiro

# SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>UNIDADE 1 - Técnicas e procedimentos para pós-produção e edição .....</b> | <b>9</b>  |
| <b>UNIDADE 2 - O processo de montagem e seus conceitos.....</b>              | <b>21</b> |
| <b>UNIDADE 3 - Práticas de edição e especificidade.....</b>                  | <b>33</b> |
| <b>UNIDADE 4 - Publicação de vídeos na internet .....</b>                    | <b>51</b> |





# UNIDADE 1



## BIBLIOTECA DE ÍCONES



**Reflexão** – Sinaliza que uma atividade reflexiva será desenvolvida. Para isso, sugerimos que leia a questão feita e anote o que você pensa a respeito da abordagem, antes de qualquer assimilação de novos conhecimentos. Você pode convidar seus colegas para debates, questionar a equipe de tutoria e docentes (usando a ferramenta *mensagem* ou *fórum*). No final do processo, faça uma síntese das ideias resultantes das novas abordagens que você assimilou e/ou construiu, de forma a se preparar para responder perguntas ou questionamentos sobre o assunto refletido.



**Pesquisa e Exercícios** – Indica uma atividade de pesquisa ou exercício propriamente dito, elaborada com a finalidade de conferir a sua compreensão sobre um determinado contexto informativo.



**Saiba mais** – Sugere o desenvolvimento de estudo complementar. No ambiente virtual do curso, na área de “Saiba Mais”, é possível localizar materiais auxiliares, como textos e vídeos, que têm por premissa apoiar o seu processo de compreensão dos conteúdos estudados, auxiliando-o na construção da aprendizagem.



**Atividades** – Aponta que provavelmente você terá uma chamada no seu Ambiente Virtual de Aprendizagem para desenvolver e postar resultados de seu processo de estudo, utilizando recursos do ambiente virtual.

## Vamos aos estudos?

# UNIDADE 1

## Técnicas e procedimentos para pós-produção e edição

Após a leitura deste capítulo, você será capaz de:

- Compreender como funciona a pós-produção, bem como a edição de imagem e som;
- Conhecer procedimentos de pós-produção em materiais audiovisuais;
- Situar tecnicamente procedimentos em edição de imagem e som;
- Apontar a importância da pós-produção e edição para os vídeos educacionais.

### 1.1 A importância da pós-produção para os vídeos educacionais

O processo de elaboração de vídeos educacionais não termina no momento em que as gravações são encerradas. Englobando as ações situadas após o desligamento das câmeras, o processo de pós-produção envolve a edição e outras ações que garantam a atenção do público. É a pós-produção que garante ao vídeo, educacional ou não, a qualidade representada pela eliminação daquilo que possa distrair o público, como erros de fala, ruídos vazados, iluminações diferentes ou a monotonia na passagem das imagens.

Imagine uma exposição de conteúdo por vídeo apenas com a fala do professor. Uma hora baseada apenas na explanação com a mesma imagem, somente o profissional falando a sua frente. Acaba por não ser atraente para acompanhar, não é mesmo? É monótono e faz com que você acabe desviando a sua atenção para qualquer coisa que estiver em volta. O papel da pós-produção, com os diferentes cortes de câmera, inserção de outros dados ou de efeitos, quebram essa monotonia e colaboram para que o aluno se mantenha atento.

O desafio do docente acaba por ser a produção de um material que seja informativo, sem perder de vista a finalidade educacional para a qual ele é concebido, ao mesmo tempo que estimulante para o público ao qual é destinado. Perder de vista qualquer desses aspectos resulta em prejuízo para o material audiovisual, pela possibilidade de perda de conteúdo ou de público. O aproveitamento do material depende de uma integração de forma e conteúdo para melhor aproveitamento de ambos.

Sobre os vídeos, em geral, Timm e outros (2003) destacam que há uma multiplicidade de elementos, cores, formas, tamanhos, movimentos e interações. A imagem acaba por ser cada vez mais hipertextual, com mais de uma fonte de informação. Isso precisa estar claro na preparação do material didático, a fim de se ter um conteúdo relevante em diferentes sentidos para o público ao qual está direcionado.

A pós-produção, em conjunto com a edição, tem um papel fundamental na composição de um material didático que alcance cada um que for assistir, seja onde for, a partir da sua particularidade como aluno. Os autores chamam a atenção para a necessidade de uma linguagem adequada ao espectador contemporâneo, favorecendo a interatividade e a integração com outros elementos que estimulem o aprofundamento do aprendizado.

A proposta deste material é estimular reflexões sobre como o material didático, em forma audiovisual, pode ser mais interessante para o público. Com isso, vamos buscar situar o que é necessário para construir vídeos de modo tecnicamente correto e visualmente estimulante para o seu público, a fim de que o aprendizado se realize de forma efetiva.



**Pesquisa:** Busque na web “Vídeos materiais didáticos” e assista pelo menos um deles. O conteúdo é compreensível naquilo que ele se propõe a abordar? A forma como ele é apresentado é atraente para que você acompanhe?



**REFLITA:** Entre os vídeos que você assiste na web o que mais se sobressai? O que caracteriza para você um vídeo interessante de ser assistido? Você sente vontade de buscar mais informações a partir de um vídeo que considere interessante?

## 1.2. A pós-produção para o audiovisual

A pós-produção é um momento de continuidade com tudo o que foi pensado na pré-produção, situado no roteiro para a gravação e na produção em si, que resulta no material gravado a ser utilizado para a geração do produto audiovisual. Tudo o que foi captado passa por tratamento, a fim de se contemplar aquilo que foi planejado anteriormente. O resultado é a peça final, que possui traços pensados inicialmente e ajustes com aquilo que está disponível nas tomadas. Trata-se de um momento importante, porque é a união dos materiais gravados com o tratamento da imagem, da cor, do som, aplicação de efeitos especiais e gráficos. É quando o produto audiovisual ganha seus contornos. Todo o tempo de gravação passa a compor o tempo do filme em si, a ser exibido posteriormente como recortes, com os melhores frames no que se refere a qualidade de som e luz.



**SAIBA MAIS:** Veja mais a respeito da importância da pós-produção para o audiovisual em <http://www.pretofilmes.com.br/pos-producao-audiovisual-ela-e-mesmo-importante/>



**Pesquisa:** Pesquise no buscador que achar mais adequado vídeos educacionais sobre um tema de seu interesse particular. Ele se mostrou atraente e relevante para você? O que você considera que mais se destaca no vídeo?

A pós-produção existe desde o princípio do cinema, e se consolida na atualidade como ainda mais importante, pelo processo de digitalização.

Com as tecnologias digitais, há uma mudança radical na forma de representação e também nas formas de intervenção e tratamento de uma imagem. Os softwares permitem a alteração das matizes, luminâncias e saturações – em diferentes áreas – daquilo que foi captado nos sets de filmagem (COUTO, 2017).

O papel da pós-produção acaba por ser o de deixar o material, ao mesmo tempo, atraente e coerente para o público-alvo. Ao realizar a montagem e solucionar problemas de imagem, cor e áudio, há uma remodelagem de todo o material gravado, a fim de gerar o produto final com seus tratamentos que envolvem até efeitos especiais, animações, patrocínios, créditos e efeitos de áudio. Estas ações levam a um filme de qualidade, seja para salas de cinema, as janelas do streaming ou espaços educacionais em rede.

### 1.3. Técnicas de pós-produção para melhor aproveitamento do material gravado

A pós-produção de vídeos nada mais é do que os **ajustes necessários após as gravações para preparar a versão final do material audiovisual**. A ideia é retirar ou suavizar erros e imperfeições que prejudiquem a compreensão do vídeo para que o resultado final seja interessante e mantenha a atenção do público. É a pós-produção que dá sentido às imagens captadas durante a gravação, corrigindo ruídos, iluminação, cenas e realizando a inserção de outras informações que forem necessárias.

Basicamente, a pós produção consiste em realizar algumas atitudes, como:

- **Desmontar cenários:** Considerando que você gravou com um cenário montado ao fun-

do, o primeiro passo é organizar tudo o que foi utilizado neste cenário, bem como o equipamento. Tomando esses cuidados, você abre espaço para zelar pelos seus equipamentos, e pode começar a organizar as ideias para situar o que será necessário fazer na edição do conteúdo, priorizando o que for importante e corrigindo o que, por acaso, não estiver de acordo com o planejado.

- **Editar vídeo:** É o momento em que acontece a seleção do material utilizado para priorizar as cenas mais importantes, a fim de que possam receber tratamento no vídeo e no áudio para a composição do material em si. O som precisa estar nítido, e as imagens, com coloração adequada. A edição é o momento em que fica estabelecida uma conexão entre os cortes para a realização de um vídeo uniforme.
- **Revisar conteúdo:** Após editar, é preciso rever o material para checar se está como o planejado e corrigir qualquer novo erro que apareça. É mais fácil corrigir um erro ou fazer ajustes antes de um vídeo ir ao ar do que depois de publicado. O roteiro prévio é um bom guia para fazer a checagem do que está presente ou faltando em seu vídeo.
- **Publicar vídeo:** Com todas as etapas anteriores concluídas, chegou o momento de publicar o material. Trata-se de utilizar os programas adequados para exportar o vídeo, sempre atento à qualidade e ao tamanho do arquivo, bem como qual plataforma vai hospedar o material publicado. Importante lembrar que apenas publicar não é o melhor caminho. É preciso, também, dar divulgação, através de ferramentas como sites de redes sociais, fóruns e ferramentas de comunicação instantânea.

Ao longo das unidades, esses processos serão abordados em profundidade, e outras palavras ganharão espaço. A busca é por conferir a você o conhecimento necessário para realizar todas as ações de pós-produção para um vídeo atraente e cheio de conteúdo.



**SAIBA MAIS:** Veja aqui um pouco mais sobre os termos do audiovisual: [encurtador.com.br/frsx2](http://encurtador.com.br/frsx2)

## 1.4.Procedimentos de edição de imagens

Como é possível perceber, os conceitos se atravessam por muitas vezes, deixando claro que não se tratam de sinônimos. Por vezes, confunde-se a pós-produção com a edição, mesmo que a segunda seja uma etapa da primeira. Do mesmo modo, há confusão entre edição e montagem no meio audiovisual. As duas são etapas da pós-produção. Molleta (2019) explica

que há uma “diferença sutil” entre elas, que remete ao início da história do cinema, em que se emendavam os rolos de filmes fazendo pequenos cortes entre as tomadas. Então, trechos desnecessários e que alongavam o filme eram retirados, concedendo maior controle para a narrativa.

“Portanto, **editar é basicamente retirar pequenos trechos para que o público assista somente ao necessário**. Com isso, apenas os momentos mais representativos das cenas são mantidos, aprimorando o ritmo e a dramaticidade da história” (MOLETTA, 2019, p. 120). Então, qual a diferença entre edição e montagem? É que alguns diretores passaram a utilizar-se das técnicas da edição para montar um produto audiovisual de forma diferente, não de forma linear, mas quebrando a ordem cronológica das gravações. É o que garante a construção da narrativa cinematográfica atual, que se expande para outros produtos audiovisuais, como séries, novelas e, até mesmo, vídeos educacionais.

Simplificando: “Dessa forma, o conceito de edição está ligado a cortes e emendas em materiais lineares, enquanto o conceito de **montagem sugere uma construção da narrativa, de forma linear ou não**” (MOLETTA, 2019, p. 120). A edição e a montagem são responsáveis por conferir à cena os sentimentos propostos no roteiro e na captação. São processos que exigem atenção, a fim de adequar bem as imagens captadas em suas transições e cortes, assim como inserir efeitos sonoros, trilhas musicais, garantindo ao material o propósito formulado. Na prática, é a linguagem técnica e o olhar artístico juntos para alcançar a atenção e a compreensão do público.

O primeiro procedimento para a edição de imagem e som é **selecionar o material** considerando o roteiro que você tem para o seu projeto, do mesmo modo que as imagens e os sons coletados durante as gravações. Lies e Thrift (2017) comparam o projeto audiovisual a um ser vivo que precisa de equilíbrio para ter bons resultados. Segundo eles, o resultado depende de ser exigente na seleção das imagens. Isso passa por fazer destaques sobre as cenas coletadas para selecionar melhor quais as mais adequadas, entendendo que por vezes uma tomada não será utilizada de modo completo. Ela pode ser melhor compreendida caso seja utilizada em parte e emendada com outra cena.

Após as marcações e a seleção das imagens, a recomendação dos autores é **misturar e combinar**, a fim de obter um melhor aproveitamento das imagens. Reportagens de televisão, por muitas vezes, se apropriam deste recurso para obter maior dinamismo ao tratar de um determinado tema. Imagens relacionadas a ele entram enquanto informações são lidas sem a imagem do repórter aparecer. Tal estratégia permite abordar o assunto de modo mais abrangente, com imagens que transmitam informações de forma mais diversa. Além do mais, é possível também descartar imagens que estão imprestáveis.

Outra possibilidade, menos radical que o descarte de imagens, são os cortes que permitem separar os trechos que mais interessam do material. Para fazer esses cortes, tenha sempre em mente aquilo que atende ao propósito do seu produto final. O que vai atender ao seu público? Que imagens vão ajudar a repassar melhor a mensagem que você tem em mente com o vídeo? Neste aspecto, valem mais as imagens que interessam do que, necessariamente, as que você tenha gostado. Compreenda que o mais importante é obter um produto que atenda a finalidade proposta, seja mantendo o roteiro inicial ou mesmo fazendo mudanças com os cortes.

Em linhas gerais, algumas das técnicas para a edição de imagem são:

**Tabela 1. Diferentes técnicas para a edição da imagem, segundo Lies e Thrift (2017)**

| Técnica  | Resultado  |
|----------|--|
| Fading   | Representa um desaparecimento gradual entre cena, tela escura e a cena seguinte. Tem o efeito de passagem de tempo, mas representa quebra no ritmo do produto audiovisual.     |
| Jump Cut | Corte seco e rápido para criar um efeito inesperado em quem está assistindo com o efeito de “plano sobre plano”.   |
| Wipe     | Uma imagem desloca-se sobre outra tomando o lugar na tela. Visto como antiquado, também é chamado de transição, semelhante a efeitos adotados em apresentações de Power Point. |

O desafio, ao se apropriar desses recursos, é realizar uma edição que esteja presente sem chamar a atenção, ao mesmo tempo que é ferramenta de ritmo e dramaticidade, mas com a discricção necessária para não ser fonte de distrações. A edição é um processo de estabelecer um sequenciamento entre as tomadas em que haja sentido, criando uma narrativa coesa, inicialmente de modo mais simples e posteriormente agregando outros estilos, sempre preservando o sentido visual e narrativo.

## 1.5. Procedimentos de edição de som

Som e imagem precisam estabelecer uma união bastante fértil, sem dar chance para repetições ou obviedades. No caso do som, vale para o uso de todas as informações em áudio, seja o material gravado pelos participantes, músicas ou outros efeitos sonoros. Com relação à música, vale destacar a importância em ressaltar a emoção da cena. Ela é complemento da ação que está visível nas imagens, cujo objetivo é despertar a atenção e o sentimento em quem está acompanhando o material audiovisual. Se for óbvia ou literal, em excesso, gera cansaço e desatenção.

O som tem uma importância fundamental para o audiovisual desde o começo do cinema. Molleta (2019) aponta que na época do cinema mudo já havia música. Como era possível

haver som, sendo que o cinema era mudo? Execução ao vivo de músicas enquanto o público assistia a peça. De acordo com o autor, as escolhas eram motivadas pelo ritmo emocional das cenas, em uma união com cenas alegres ou trágicas.

O termo sonoplastia tem origem na palavra grega *plasto*, que significa organizar. Sonoplastia é, então, a organização do som, a união da música com o efeito sonoro. Enquanto a música, na trilha sonora, estabelece uma relação emocional com o espectador, o efeito sonoro proporciona a noção de realidade (MOLLETA, 2019, p. 132).

O autor destaca três elementos sonoros principais: a trilha sonora, pautada pelo bom senso e o sentimento; o efeito sonoro, aproximando a obra da realidade; e o som direto, aquele captado pela câmera. Cada um, ao seu modo, confere à obra uma perspectiva diferenciada e rica, principalmente nessa combinação entre imagem e som. Com elegância, é possível unir estes dois aspectos para montar uma peça audiovisual que seja um exemplo de estímulo à atenção, pela forma, e de relevância, pelo conteúdo.

Especificamente sobre a trilha sonora, para Lies e Thrift (2017), o mais importante é alcançar a emoção como retorno da inserção de um motivo musical. **Não perca de vista as questões legais envolvendo os direitos autorais**, até mesmo pelo aspecto financeiro, já que o uso de uma música com autorização de direitos pode ter custo elevado. Os autores lembram que há músicas de domínio público ou disponíveis para uso em material audiovisual. Tudo passa pelo equilíbrio baseado no diálogo, seja do autor do produto com os músicos ou da música com a imagem e os outros elementos.

É preciso ter em mente que enquanto as imagens mexem com o lado racional, a música alcança a emoção. É um encaixe que depende muito do bom senso para estabelecer o diálogo claro e pleno entre imagens e trilha. Nada de repetir o que aponta a imagem na trilha sonora, a não ser que isso seja estritamente necessário. O complemento vale mais, principalmente em trilhas sonoras que são faladas. É possível também a contradição entre imagem e música, desde que isso seja previsto no roteiro.

Do mesmo modo que a trilha sonora, os efeitos sonoros se sobressaem e são importantes para a compreensão das cenas na tela. A proposta dos efeitos sonoros é conferir credibilidade ao que está presente na cena. **Efeitos simples, como o passar de um apagador em um quadro ou uma porta que se abre, podem colaborar para que o espectador sinta melhor a sensação de estar em um ambiente educacional, desde que usados com parcimônia.** O mesmo ocorre com a trilha sonora, pois, quando mal utilizados, os efeitos sonoros podem produzir desconforto e desviar o foco do tema proposto.

Cabe destacar a necessidade de equilíbrio também no uso do som direto, principalmente por se tratar de um som captado e não produzido. Por isso mesmo, o som direto é controlado apenas parcialmente. Tenha em mente que a captação do som direto vai acontecer por **microfone interno e microfone externo**. O primeiro é da própria câmera, abrangendo tudo na

volta (ruídos e som ambiente inclusive) e com qualidade decrescente no distanciamento. Já o microfone externo diminui a interferência de outros fatores, favorecendo os diálogos, principalmente no caso do microfone unidirecional. Este tipo de microfone é importante para gravações como as de vídeos educacionais pela captação voltada para o apresentador que fala.

## 1.6. A importância dos silêncios e textos na edição de vídeo

Ao falar da presença da imagem e do som, não é possível perder de vista também as ausências e o quanto elas são importantes para o produto audiovisual. O silêncio se faz presente de diferentes modos no áudio e no vídeo. Nas imagens, este silenciamento é captado principalmente através da escolha pelo que é mais representativo. Em vídeos educacionais, é a opção pelo destaque naquela imagem que mais representa o conteúdo apresentado, para realçar esse silenciamento e mostrar ao alunado o quanto aquele conteúdo é relevante.

Molleta (2019) ressalta o silêncio como muito importante para a sonoplastia, a partir da gama de emoções que ela é capaz de despertar. A ausência de som pode estabelecer aproximações entre quem está no vídeo e quem está assistindo. **O silêncio é capaz de estabelecer reflexão que transcende o conteúdo exposto na tela** e criar uma aproximação que se reflete também com o conteúdo apresentado em uma maior receptividade com o tema. O autor pontua diferentes tipos de silêncio e sua utilidade técnica, no que trata de limpar ruídos indesejáveis, substituindo-os por “silêncios” captados como som ambiente.

Além das pausas, é preciso destacar também a necessidade dos créditos. Seja como créditos iniciais ou finais, é possível a inserção de textos narrativos como legenda no corpo do vídeo. Esses créditos são de grande ajuda em dois aspectos: buscar mais informações sobre profissionais e autores mencionados nos créditos, assim como uma explicação mais aprofundada sobre temas abordados no material audiovisual. É uma chance de agregar informações, o que é muito precioso para vídeos educacionais, no que se refere a manter a atenção do público e estimular atividades.

A compreensão da importância da pós-produção e da edição é fundamental para elaborar vídeos educacionais que sejam, ao mesmo tempo, informativos e estimulantes para o aluno que acompanha o material. Familiarizar-se com esses termos e possibilidades é fundamental para realizar um trabalho de edição mais amplo do que a ação técnica de cortar e colar trechos gravados anteriormente. Técnicas e ideias unem-se em prol de agregar forma e conteúdo para o melhor aprendizado possível.

Vamos adiante, então, para aprofundar ainda mais a nossa reflexão a respeito da edição e publicação de vídeos educacionais.

## Referências

EISENSTEIN, Serguei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zaar, 2002.

LIES, Little White; THRIFT, Matt. **Guia para fazer seu próprio filme em 39 passos**. São Paulo: Editora G. Gili, 2017.

MOLETTA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital [recurso eletrônico]** : uma proposta para produção de baixo custo. 4. Ed. São Paulo: Summus, 2019.

PATERNOSTRO, Vera Íris. **O texto na TV**: manual de telejornalismo. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

TIMM, M. I. ; SCHNAID, F. ; ZARO, M. A. ; FERREIRA FILHO, R. C. M. ; CABRAL JR, P. A. F. ; ROSA, A. M. O. ; JESUS, M. A. S. . Tecnologia Educacional: mídias e suas linguagens. **RENOTE** - Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 1, n. 1, p. ., 2003.

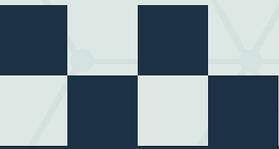


### Atividade

Pense em um tema que você considere relevante e busque vídeos educacionais online a respeito. Com pelo menos dois vídeos, analise como as técnicas de pós-produção e edição influenciaram na qualidade do material. Os vídeos geram uma sensação agradável a você? Comente o que você percebe que eles têm em comum. Os produtos audiovisuais facilitam a compreensão do conteúdo abordado?

Em seguida, busque mais vídeos relacionados aos mesmos temas pesquisados inicialmente. Que estratégias de pós-produção e edição são comuns e diferenciadas? Em qual dos vídeos o conteúdo ficou mais fácil e mais difícil de entender e por quê?





# UNIDADE 2





# UNIDADE 2

## O processo de montagem e seus conceitos

Após a leitura deste capítulo, você será capaz de:

- Compreender a importância da montagem para o produto audiovisual;
- Abordar os métodos de montagem com suas aplicações em produtos audiovisuais voltados para a educação;
- Discutir a importância do material bruto para a montagem como matéria-prima para o vídeo educacional;
- Pontuar a importância da continuidade para a montagem de vídeos educacionais de qualidade.

### 2.1 O que é montagem?

Após organizar todo o material no processo de pós-produção e pensar em como é o processo de edição, é tentador imaginar que agora é avançar para cortar imagens e sons, mesclar e, a partir daí, produzir o vídeo educacional. Antes disso, porém, é preciso compreender muito bem o que é o processo de montagem do produto audiovisual e suas implicações para que, ao final, haja qualidade técnica e sucesso nos propósitos que foram traçados.

Então, a primeira resposta consiste em entender o que é o processo de montagem. Até caberia pensar que se trata de juntar pedaços nas faixas de vídeo e de áudio para compor o material. Contudo, é mais que isso. Para Shklovski e Eisenstein (2002), a ideia de montagem extrapola o juntar pedaços de filmes em ordem para ir além. Na verdade, é buscar uma composição, em sentido amplo, que estabeleça uma interação entre eles para que o filme tenha um sentido. “Para Eisenstein, diz Shklovski, o pensamento humano é montagem e a cultura humana é resultado de um processo de montagem onde o passado não desaparece e sim se reincorpora, reinterpretado no presente” (EISENSTEIN, 2002, p. 5). A montagem passa a ser como a obra faz sentido.

Em se tratando de material didático, a montagem ganha função especial, justamente porque é a partir dela que o vídeo educacional pode ser um exemplo de sucesso, com a compreensão plena por parte do conjunto de alunos, ou apenas um conjunto de informações agrupadas sem maior nexos ou estímulo. É a organização das imagens e sons atendendo ao propósito

de estabelecer um todo coerente que permite àquele que acompanha o vídeo educacional compreender o conteúdo, refletir sobre ele e ampliar horizontes criando novos debates.

A montagem antecede a imagem em movimento, como aponta Eisenstein. Ela estava presente na pintura, em representações de diversos artistas, bem como na música, na prosa e na poesia. O que guia todas estas artes na montagem é o mesmo que vai encaminhar o processo para os produtos audiovisuais: as possibilidades de construção de uma ordem.

[...] o encadeamento das partes que formam o todo de uma obra de arte se faz em obediência à estrutura especial dos pensamentos, não formulados através da construção lógica em que se expressam os pensamentos elaborados, mas sim em obediência a processos sensuais e de fantasia do pensamento - como se fosse uma escrita do sonho (EISENSTEIN, 2002, p. 7).

Sonhos e fantasias são agradáveis. E este é um propósito do produto audiovisual: ser agradável a quem tem contato com ele, de modo que a combinação das cenas e dos sons compo-nham uma unidade orgânica, centrando a atenção do espectador apenas nas informações e não nos cortes escolhidos. O maior exemplo de sucesso do vídeo é exatamente quando quem assiste fica completamente imerso no material, sem se dar conta das passagens das cenas, mudanças nas imagens e cortes que alcançam também o som reproduzido.

Mioni (2016) destaca o papel do editor/ montador para a elaboração do vídeo como o de um artista que, ao estabelecer a conexão entre cenas e sons, apropria-se da tecnologia como ferramenta de criação. Ao ajustar imagens e sons, o montador é um personagem importante para o significado que as cenas possuem na narrativa audiovisual. Quanto mais habilidade houver na montagem maior o ganho para a interpretação do espectador.



**SAIBA MAIS:** É preciso compreender que, apesar da proximidade, há diferenças entre os processos de edição e montagem. Eles estão interligados e permitem que a história seja contada do melhor modo possível. Veja um pouco mais a respeito em <https://www.avmakers.com.br/blog/regras-de-montagem-e-edicao-parte-i/>

## 2.2 Métodos de montagem

Com a noção de montagem mais clara, é possível avançar para compreender as possibilidades que envolvem o processo, tendo em mente que, conforme aponta Eisenstein, plano e montagem são os elementos básicos. “Em minha opinião, porém, a montagem é uma ideia que nasce da colisão de planos independentes - planos até opostos um ao outro: o princípio “dramático”. Um sofisma? Certamente não” (EISENSTEIN, 2002, p. 70). Para o autor, há uma busca por uma definição de toda a natureza a partir da base técnica, a ótica.

Eisenstein delimita alguns tipos especiais de montagem a partir de descobertas e experiências. Na prática, ele aponta algumas reflexões para compreender o processo de montagem sem criar uma restrição aos avanços posteriores.

### 2.2.1 Montagem métrica

Aqui valem os **comprimentos absolutos dos fragmentos**. Eles se unem como um compasso musical, segundo Eisenstein (2002). É o primeiro tipo de montagem, o mais básico, que considera a duração dos planos filmados. Tratam-se de fragmentos únicos em que a tensão da cena é alcançada pela aceleração dela, como em uma música, com o encurtamento do fragmento.

Uma cena em que o personagem está falando sobre um tema tranquilo pode fluir em “ritmo normal”, nem rápido e nem lento demais. Para um vídeo educacional, o exemplo se encaixa bem para uma introdução em que o tema é apresentado em uma perspectiva inicial. A medida que o assunto despertar mais interesse, a cena pode ser mais acelerada, do mesmo modo que pode ser retardada quando houver a necessidade de uma explicação mais detalhada.

A proposta é obter um ritmo pela sequência de cortes e aceleração sincronizada, sem que seja algo fechado e perceptível. A busca é por construir uma sensação de emoção para a cena. Para o conteúdo educacional, a ideia é de **não deixar o conteúdo cair em monotonia** e manter o estudante estimulado para acompanhar o vídeo do começo até o final com empolgação de buscar mais informações a respeito do tema.

Eisenstein defende justamente que esse ritmo não seja reconhecido, e que faça parte da organização da impressão sensorial em uma sintonia entre o filme e quem assiste, naquilo que o autor chama de “pulsção”. O autor aponta modulações deste tipo de montagem, como no momento de alternar fragmentos de comprimentos diferentes em dois tipos de conteúdos. Contudo, não há fuga daquilo que é proposto no que se refere ao envolvimento a partir da conexão entre público e filme pela mesma pulsção.

### 2.2.2 Montagem rítmica

Como o próprio nome aponta, a montagem rítmica trata mais do **conteúdo do quadro do que a duração da cena em si**. O conteúdo e seu sentido para a narrativa passam a ser mais importantes. Assim, trata-se de uma montagem em que o ritmo do corte dos quadros vai intensificar as sensações do público. Eisenstein explica que há uma relação elástica entre os comprimentos reais das cenas que, de acordo com o conteúdo, pode ser mais alongada ou comprimida para alcançar melhor o espectador.

As variações de sentido para o produto audiovisual vão estar na velocidade dos cortes do montador. Planos mais longos, com ritmo mais lento, são para despertar a atenção para uma informação mais detalhada e um tema mais complexo. Bem conduzido, pode demonstrar ao espectador que o tema merece um olhar mais acurado. Mal conduzido, pode transmitir tédio e outros efeitos de sentido.

Por outro lado, os cortes mais curtos podem ser estimulantes para mostrar a evolução do tema tratado. Do mesmo modo, uma organização bem feita pode dar resultado positivo, como a sensação de envolvimento com o assunto, enquanto escolhas equivocadas podem gerar sensações como nervosismo e tensão.

Segundo Eisenstein “A tensão formal pela aceleração é aqui obtida abreviando-se os fragmentos não apenas de acordo com o plano fundamental, mas também pela violação deste plano. A violação mais efetiva é conseguida com a introdução de material mais intenso num tempo facilmente distinguível” (2002, p. 106). O autor apresenta exemplos em que a sequência rompe exigências métricas para mostrar que é possível não haver sincronia entre o desenvolvimento das cenas e o ritmo dos cortes. Isso possui um sentido e desperta sensações sobre quem está assistindo a película.

Em vídeos educacionais, é preciso atenção ao ritmo, principalmente pela perspectiva de que um público heterogêneo acompanha o material. Com diferentes perspectivas e referências, se o ritmo estiver muito acelerado ou muito lento em determinadas partes do vídeo, é possível que quem esteja assistindo simplesmente se perca ou desista de assistir àquele material. Vale pensar em como deixar o produto audiovisual mais atraente e, neste processo, realizar escolhas que possam manter a atenção de seu espectador a maior parte do tempo possível.

Na prática, trata-se de optar por um ritmo mais lento quando for necessário mais explicações e detalhamento, mas sem gerar abatimento, e fazer a escolha por um ritmo mais acelerado quando precisar ganhar agilidade. **Tudo para que o vídeo educacional possa ser uma peça de aprendizado eficaz em seus propósitos de absorver conhecimento e gerar transformações a partir do público.**

### 2.2.3 Montagem tonal

Abordar a montagem tonal representa um passo além das montagens anteriores. Eisenstein explica que enquanto a montagem rítmica trata do movimento dentro do quadro para impulsionar o movimento de montagem de um quadro a outro, na montagem tonal o movimento apresenta-se em uma perspectiva mais ampla. “O conceito de movimentação engloba todas as sensações do fragmento de montagem. Aqui a montagem se baseia no característico

**som emocional do fragmento - de sua dominante. O tom geral do fragmento”** (EISENSTEIN, 2002, p. 108). Não se trata de tomar o som a partir de impressões, segundo o autor, mas por medidas exatas, como na montagem métrica.

Com isso, o som é fundamental, já que está sobre ele o papel de impulsionar toda a emoção que está se passando na tela. A música ou o volume do diálogo na tela transformam as emoções que aparecem em sequência. Por exemplo, em filmes de faroeste, as sequências de som por parte de Ennio Morricone, por muitas vezes, carregam a cena de toda a tensão possível. O som sinaliza, então, a relevância que aquelas cenas em curso possuem para a narrativa na tela e ganha papel fundamental na montagem realizada.

É um estilo que não parece ter ligação com os vídeos educacionais, considerando ser baseado em um tom emocional. Contudo, é importante refletir que o produto audiovisual precisa manter a atenção de seu público. Por vezes, apenas o interesse no tema não é suficiente para sustentar a atenção do público naquele conteúdo em questão, e a escolha de uma montagem que valorize a qualidade expressiva ajuda a estabelecer uma imersão no tema. É uma escolha que permite ao espectador entender o assunto e envolver-se com ele de modo mais profundo, a fim de produzir conhecimento a respeito.

Pensar em uma montagem tonal para vídeos educacionais consiste em valorizar a importância do som com a inserção de efeitos sonoros que possam manter o espectador atento, mesmo que o tema abordado não seja simples de ser compreendido. A inserção do som através da música, de efeitos sonoros ou de modulações relacionadas às vozes que estão no vídeo são estratégias que podem representar estímulos importantes para quem está acompanhando o material, desde que não haja excesso.

#### 2.2.4 Montagem atonal e montagem intelectual

Para Eisenstein, a montagem atonal é mais avançada que a tonal pelo que ele chama de “cálculo coletivo de todos os apelos do fragmento”. Há uma relação entre este método e os anteriores pelo aspecto “melodicamente emocional”. Há uma superioridade em relação a montagem tonal em uma **percepção fisiológica como a construção de conflitos de cena**. Trata-se de uma superação dialética em relação aos anteriores, sem uma linha dominante e com todas as possibilidades mencionadas utilizadas de certa maneira.

O tempo do plano é manipulado para mexer com ideias e emoções e alcançar os efeitos desejados sobre a plateia. Trata-se da busca pelo conflito entre o fragmento dominante e seu entorno. Os elementos secundários funcionam como elementos de ruído na construção do dominante. É um método baseado em movimentos mais livres com a ausência de movimentos de tensão e criando estímulos igualmente sensíveis. Representa um estilo de montagem

que não desgasta quem assiste e cria a possibilidade de acompanhar o produto audiovisual de forma mais atenta por completo.

Dentro de um esquema de relações mútuas, ecoando e conflitando umas com as outras, elas se movem em relação a um tipo de montagem cada vez mais fortemente definido, cada uma crescendo organicamente a partir da outra. Assim, a transição da métrica para a rítmica ocorreu no conflito entre o comprimento do plano e o movimento dentro do plano. A montagem tonal nasce do conflito entre os princípios rítmicos e tonais do plano. E finalmente - a montagem atonal, do conflito entre o tom principal do fragmento (sua dominante) e uma atonalidade (EISENSTEIN, 2002, p. 112).

Já a montagem intelectual é voltada para estabelecer uma relação entre sensações associativas pela justaposição. Na prática, é o **conflito em que as cenas são organizadas para desempenhar um papel intelectual com acontecimentos organizados lado a lado**.

A qualidade de gradação é determinada pelo fato de que não há diferença de princípio entre o movimento de um homem balançando sob a influência da montagem métrica elementar e o processo intelectual dentro deste, porque o processo intelectual é a mesma agitação, mas no campo dos centros nervosos superiores (EISENSTEIN, 2002, p. 115).

Tomados em separado pelo autor, aqui os dois métodos estão juntos pela sua proximidade de organização. Cabe então pensar que não se trata apenas de aplicar um método para a montagem do vídeo educacional. Na realidade, apropriam-se elementos de cada um dos métodos para que o vídeo alcance a finalidade proposta, de estímulo ao aprendizado. De acordo com o tema em discussão ou a particularidade dele, os exemplos adotados, entre outras possibilidades, cabe aplicar uma ou outra estratégia de montagem. O destaque precisa ir para a estratégia que permite a melhor compreensão do tema abordado. A montagem que facilita a assimilação do assunto, sem deixar o espectador desgastado, é aquela a ser preferida.



**Pesquisa e Exercícios** – Como conseguir diferenciar todos estes métodos para a montagem? O caminho mais adequado é com exemplos. Para ilustrar melhor os métodos de montagem de Eisenstein cabe assistir ao vídeo <https://youtu.be/7mk0wQHvxUk> com filmes recentes que exploram mais a fundo os métodos de montagem e sua importância para o produto audiovisual.

## 2.3 Técnicas de montagem

A extinta União Soviética foi um espaço de muita inovação. Eisenstein elaborou sua reflexão a respeito dos métodos de montagem considerando como referência o cinema e as obras soviéticas. O autor faz referência a Pudovkin, um dos que estabeleceram as técnicas que mar-

cam a montagem pelo mundo. São regras pensadas durante o século XX para a edição dos primeiros filmes e que se aplicam na atualidade. Para Pudovkin, o mais importante era que a edição cinematográfica estabelecesse uma condução para o público, até mesmo psicológica, através dos quadros. Isso está traduzido em cinco princípios, que são:

- **Contraste:** Duas imagens combinadas que fazem o público estabelecer uma comparação entre elas. Em um vídeo educacional que aborda os acontecimentos do dia 11 de setembro de 2001, uma montagem que considera a ideia de contraste seria a apresentação da programação de tv daquela manhã no Brasil em conjunto com a imagem de um dos aviões arremessados contra as torres. Esta seria uma estratégia para mostrar o quanto houve um rompimento da normalidade naquele dia com a quebra de um dia comum para um cenário de transformação daquela década e das seguintes.
- **Paralelismo:** De certo modo, há uma proximidade entre paralelismo e contraste. A diferença é que não há um confronto entre as cenas montadas no paralelismo. As imagens são complementares e evoluem conforme o filme avança. Há acontecimentos em paralelo que estão interligados no filme, mesmo que não aconteçam em igual momento. Um exemplo seria um vídeo educacional sobre a pandemia de Covid-19 que mostra líderes mundiais de vários países pelo mundo em pronunciamentos nos quais apresentem suas estratégias contra a pandemia, como aconteceu na Europa. Ao mostrar a mobilização europeia alternando com os números de casos e mortes cria-se um efeito de paralelismo.
- **Simbolismo:** Por sua vez, o simbolismo é um caminho em que as cenas estão unidas simbolicamente por uma mensagem. A proposta é que o conjunto de imagens esteja unido para compor um significado comum. A mensagem é construída na montagem a partir da junção de cenas. Um vídeo temático a respeito do trabalho em linhas de produção que alterna cenas do filme “Tempos Modernos” e as linhas automatizadas da atualidade simboliza o quanto este processo mudou, mas não perdeu a sua essência de ser repetitivo e de descartar as pessoas tão logo seja possível.
- **Simultaneidade:** Como o nome já aponta, trata de mais de uma narrativa apresentada ao mesmo tempo. Os personagens estão unidos no clímax da história, mas suas narrativas desenvolvem-se em separado até este momento. Um vídeo educacional que trate de redes sociais e seus problemas na atualidade pode explorar muito bem essa narrativa em simultaneidade, já que muito da história de Google, Facebook, Twitter e outras redes acontecem simultaneamente. O clímax seria a atualidade em que estas empresas são extremamente influentes e questionadas por pessoas, governos e outras instituições.
- **Leitmotiv ou repetição:** É a aplicação de uma marca que pode ser uma música ou uma imagem para demarcar um acontecimento que se repete. Essa reinserção do trecho na

montagem prepara o espectador para o acontecimento importante que está por vir. Para um vídeo educacional, tal aspecto pode estar representado pelo som de um sinal de escola para indicar o final do vídeo ou uma imagem muito importante para indicar uma informação fundamental que será apresentada a seguir. Retomando o primeiro exemplo, a imagem do avião chocando-se com as torres gêmeas pode ser reapresentada para apresentar as consequências do 11 de setembro.



## Atividade

Considere os exemplos selecionados anteriormente envolvendo os vídeos educacionais no que se refere às técnicas de pós-produção e edição. Analise que aspectos da montagem são adotados para que esses produtos audiovisuais sejam considerados como interessantes ou relevantes. Há traços das montagens propostas por Eisenstein? O processo de montagem tornou o tema do vídeo mais agradável ou facilitou a compreensão? É possível notar as técnicas de montagem propostas anteriormente? Comente sobre como você percebe a montagem nos vídeos que pesquisou.

## 2.4 Reflexões sobre montagem

Em linhas gerais, o processo de montagem é entender como ligar o plano “A” ao plano B, não somente como um movimento mecânico, mas como uma estratégia que atribui sentido ao produto audiovisual como um todo. A montagem e a edição, como comentado anteriormente, já começam no roteiro e prosseguem durante as filmagens quando as cenas são encerradas. Por isso, é bastante reforçada a ideia de que é preciso organizar bem o material durante o processo de pós-produção. A montagem passa por tomar estes takes de modo que ele possa se transformar em um filme.

Essa transformação que resulta, ao final, no filme é baseada em uma noção fundamental, a de continuidade. O espectador precisa compreender que a história está seguindo em frente sem cortes bruscos que o desorientem. Qualquer corte que aconteça de modo a quebrar a continuidade gera incômodo e leva a perda da atenção por parte do público, quando não planejada. Neste momento, a mensagem a ser repassada fica perdida. Isso, em um vídeo educacional, representa a fuga do espectador, que pode desistir de assistir ou simplesmente ignorar o tema abordado.

É importante não perder de vista o fato de que o propósito das ações a serem adotadas para o vídeo educacional é de manter a atenção do espectador no produto por completo. As

técnicas de pós-produção e a montagem/edição vêm justamente para garantir que o público sintam-se atraído a manter-se atento àquele material o maior tempo possível. Este produto audiovisual precisa ser atraente ao mesmo tempo que é instrutivo. Os dois aspectos não caminham em separado, e sim representam uma oportunidade para a elaboração de algo que seja agradável a olhos e mente.

## 2.5 Resumo

Ao diferenciar a montagem da edição, realiza-se uma importante delimitação sobre cada um dos processos e como, em suas particularidades, eles contribuem para a elaboração de um produto audiovisual de qualidade. Como consequência da pós produção bem realizada, a montagem flui como processo estético em cada uma das suas particularidades, que podem colaborar para um vídeo educacional que agregue informação e beleza para o público interessado.

Aplicar as técnicas de montagem mencionadas não somente cria um efeito estético para o material, mas atua como estímulo para que o espectador assista ao material em questão e absorva o conteúdo abordado com mais estímulo.

## Referências

BARBOSA, Paulo Alexandre Rosa Amorim. **Produção de sentido na linguagem audiovisual através da montagem**. Lisboa: Instituto Politécnico de Lisboa, 2011.

EISENSTEIN, Serguei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zaar, 2002.

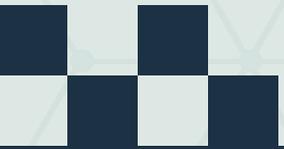
LIES, Little White; THRIFT, Matt. **Guia para fazer seu próprio filme em 39 passos**. São Paulo: Editora G. Gili, 2017.

MIONI, SAT. Edição de vídeos educacionais: a experiência envolvendo o Windows Movie Maker. In: PERINELLI NETO, H., org. **Ver, fazer e viver cinema: experiências envolvendo curso de extensão universitária** [online]. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2016, pp. 109-121. ISBN 978-85-7983-758-6. Available from: doi: 10.7476/9788579837586. Also available in ePUB from: <http://books.scielo.org/id/k53tv/epub/perinelli-9788579837586.epub>.

MOLINA, T. V.; GOSCIOLA, V. . A Montagem da Narrativa Documental 360° e o Método de Eisenstein. In: **INTERCOM** - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2018, Joinville. 41º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. São Paulo: INTERCOM, 2018. v. 1. p. 1-11.

Terra, F. M. (2012). O conceito de montagem de Eisenstein na animação Mary e Max. **Anagrama**, 5(4), 1-6. Recuperado de <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/3565>





# UNIDADE 3





# UNIDADE 3

## Práticas de edição e especificidade

Após a leitura deste capítulo, você será capaz de:

- Conhecer as ferramentas de edição de vídeo pagas e gratuitas disponíveis no mercado;
- Entender as etapas de realização de um projeto e os caminhos para se apropriar melhor do áudio e do vídeo;
- Praticar o uso das ferramentas de edição de vídeo;
- Utilizar a edição de vídeos em um projeto educacional.

Em capítulos anteriores, o caminho foi de preparação para o que vem nesta unidade: o processo de edição de vídeo. Desde o começo da pós-produção, há ações que desaguam no editar, que é mais do que um simples cortar e colar de cenas. A compreensão de que uma boa montagem é fundamental para a compreensão do vídeo demonstra que um vídeo de qualidade é fruto de escolhas pensadas e direcionadas para o propósito do material em questão. Com estas noções em mente, é possível avançar para o trabalho de edição, não como ação mecânica, mas como um trabalho de valorização do produto audiovisual para atender ao objetivo de ser um bom vídeo educacional.

### 3.1 O que é edição?

De acordo com Moletta (2019), a ideia de edição é baseada na **seleção de trechos de todo o material bruto para que o público tenha acesso ao necessário para entender a narrativa**. A opção é por aquilo que for representativo das cenas e da história. O autor reconhece que há uma confusão entre edição e montagem, mas aponta uma diferença sutil entre eles. Basicamente, trata-se de pensar a montagem como o encaixe das imagens, enquanto a edição nasce com os cortes e emendas dos filmes, onde tomadas eram diminuídas e trechos desnecessários acabavam suprimidos.

Para o autor, “[...] o conceito de edição está ligado a cortes e emendas em materiais lineares, enquanto o conceito de montagem sugere uma construção da narrativa, de forma linear ou não” (MOLETTA, 2019, p. 120). Ele destaca que a popularização da edição veio quando foi possível editar fitas sem alterar o conteúdo original através da reprodução em outra fita.

Equipamentos novos passaram a ser adotados para fazer este processo, que era diferente da montagem de negativos na moviola, extremamente manual. Neste aspecto, tanto edição quanto montagem vão tornar-se mais complexos com os avanços tecnológicos, como a inclusão do som no cinema.

Imagem e som precisam se encaixar em prol de uma boa narrativa e, por isso, é necessário muita coerência e sensibilidade para a edição e a montagem. Para Moletta, a edição e a montagem são artes que exigem domínio da linguagem técnica e olhar artístico em igual medida, para poder captar aspectos estéticos e artísticos.

### 3.1.1 Edição linear e não linear

Como toda arte, a edição tem seus mistérios, representados principalmente pela sua linguagem. Não são apenas nomes técnicos, mas representam a linguagem de comunicação do filme ou vídeo. Compreender essa linguagem técnica é também uma chance de avançar pela história da edição. A ideia de “**ilha de edição**” é o melhor exemplo dessa evolução. No passado, o espaço para o trabalho de edição correspondia a uma série de equipamentos para reprodução em videotape (VT) e um sistema de edição ocupando uma sala inteira, a ilha. O avançar da tecnologia reduziu toda a parafernália a uma estação de trabalho de edição não linear em um computador com software de edição. A “ilha” encolheu de tamanho e ocupa muito menos espaço.

Para aprofundar, Moletta (2019) explica que a edição não linear consiste em um “Sistema analógico de edição de vídeo, por meio de gravação de fita para fita, no qual se interligam no mínimo quatro equipamentos: dois que reproduzem a imagem bruta, um que grava as imagens selecionadas e outro que as edita” (MOLETTA, 2019, p.123). **Na prática, as imagens em videocassete e na câmera são lançadas para outro videocassete de forma sequencial e cronológica. Depois disso, o material bruto passa por seleção para, a partir daí, escolher as imagens e fazer os cortes.**

Como é possível perceber, há um trabalho considerável, além do risco de erro, como o editor precisar refazer todo o trabalho, caso faça uma nova sequência em cima daquela que estava errada. Não há uma versão de segurança guardada em outro lugar. Moletta explica que tudo é feito na hora, e outras partes como créditos, aberturas e vinhetas entram na versão final por um gerador de caracteres (GC) conectado ao sistema.

Já na edição não linear, há uma transformação com a transferência das imagens para um hard disk (HD) do computador, e o **processo de edição em si acontece por meio de um software.**

Nesse sistema, as imagens não precisam ser editadas na sequência temporal nem são necessários outros equipamentos além do computador. Como todo o material bruto está armazenado no HD, o editor tem a liberdade de manipular as imagens como preferir, podendo apagar e reeditar uma sequência do início, do meio ou do fim sem prejudicar o resultado final (MOLETTA, 2019, p. 123).

A manutenção do material bruto no HD e o software cria uma ligação da imagem com o corte realizado pelo editor, nesse caso, virtualmente. Na prática, o corte acontece apenas com a “exportação” do material para um arquivo de vídeo. Nesta perspectiva, os efeitos são visualizados antes do produto ser concluído, permitindo a realização de ajustes com maior facilidade. Os avanços tecnológicos têm permitido mudanças dentro do processo não linear, seja na transmissão do material, hoje mais simples, ou no computador utilizado, antigamente com maior necessidade de memória e processamento.



**Pesquisa e Exercícios** – As mudanças no processo de edição não afetam somente quem produz filmes ou vídeos educacionais. Editores de matérias jornalísticas também são exemplos dessas transformações. Pesquise na internet relatos escritos ou em vídeo de como era o processo de edição a partir de ilhas lineares e como eles são na atualidade, a partir de ilhas não lineares.

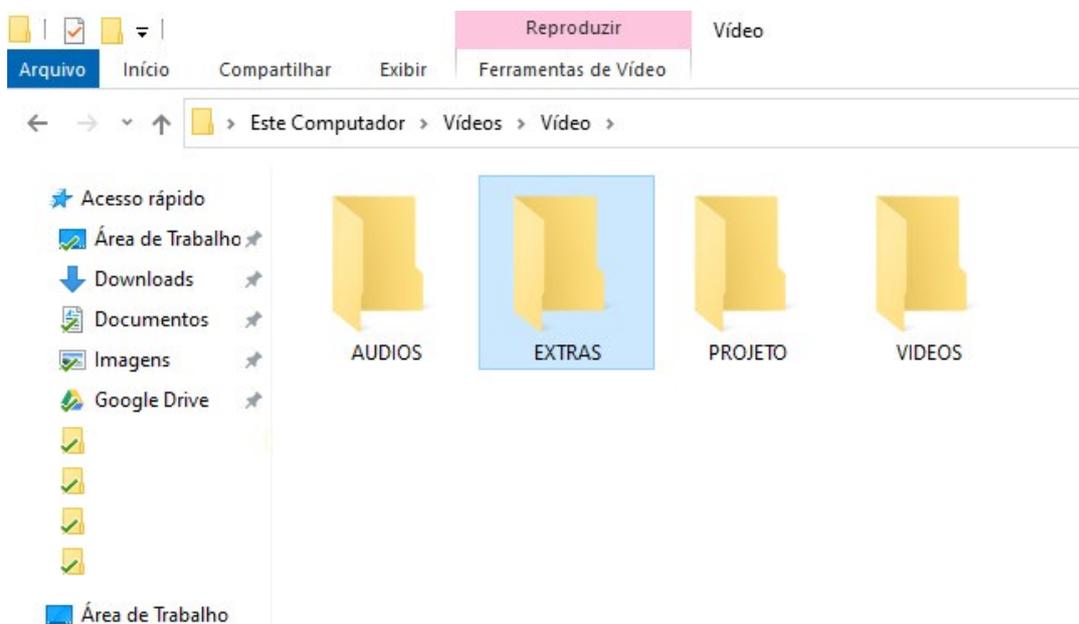
Hoje, o processo de edição é basicamente não linear, a partir dos softwares especializados, como o Premiere Pro, da Adobe, e voltado para o sistema operacional Windows, Final Cut, da Apple, e ligado diretamente ao Macintosh e outros que são de uso gratuito com aplicação mais livre, como o Shot Cut. Em linhas gerais, eles funcionam de modo bem semelhante, e a escolha por um deles depende de um conjunto de critérios a serem abordados mais adiante.

### 3.2 Trabalho prévio: Descarregar e organizar o material

Ao diferenciar a edição linear da não linear, destaca-se o fato de que o segundo processo permite salvar melhor o material do que o primeiro. Contudo, a edição não linear não está a salvo de problemas que podem comprometer o uso do material e, por consequência, o produto audiovisual. Por isso, alguns cuidados são necessários para garantir que o editor tenha acesso a todo o material bruto, a qualquer momento, e possa estar prevenido contra perdas de conteúdo que comprometam o seu trabalho.

O primeiro cuidado está justamente em fazer uma cópia de segurança para o material gravado. Lies e Thrift (2017) falam em fazer até mesmo duas cópias, ou backups. A ideia é verificar se tudo está salvo e copiado. Com o material a salvo, cabe criar pastas no computador para melhor aproveitar os áudios, os vídeos, o projeto e materiais extras que venham a ser utiliza-

dos. “Pode ser um processo tedioso, mas o correto gerenciamento das imagens lhe poupará muitas dores de cabeça no longo prazo. Além disso, manter tudo em um único lugar permite facilidade de acesso e espontaneidade na sala de edição” (LIES; THRIFT, 2017, p. 135).



Exemplo de distribuição do material para edição posterior

Todas essas pequenas ações permitem uma melhor seleção de imagens e também dos áudios. A ideia é que não se descarte nenhuma cena, porque sempre é possível retomar uma ideia que seria inútil em um primeiro momento. Não há cena completamente perdida até a finalização do projeto. É importante também estar atento ao formato do material bruto, que pode ser em terminações como .mov, .mpeg, .avi, .mp4 e que podem representar problemas na edição caso sejam utilizados de forma incorreta.



**Pesquisa e Exercícios** –Por mais que pareça apenas uma questão técnica, a compreensão sobre os formatos dos vídeos é necessária para evitar problemas no processo de edição que acabem por comprometer todo o produto audiovisual. A escolha de um formato que não seja interpretado por um dispositivo pode resultar em um conflito que prejudique completamente o seu trabalho. Pesquise sobre “formatos de vídeo digital” para entender melhor as diferenças e saber quais os mais comuns.

### 3.3 Ferramentas pagas x ferramentas gratuitas

Uma discussão bastante comum é a respeito de quais os melhores softwares para trabalhar com a edição de vídeo. Há uma certa variedade de softwares, como os mencionados anteriormente. Alguns com licença paga e outros com utilização gratuita. Sobre tal questão, Moletta (2019) destaca o:

A única resposta sensata a essa pergunta é: “Aquele que você saiba utilizar melhor, que posua maior rapidez e segurança de trabalho e cujos recursos você conheça e domine”. Não é software que faz um bom editor e montador, mas o trabalho constante, a experiência adquirida (MOLETTA, 2019, p. 124).

O mais importante da resposta de Moletta é que ela vale para os programas pagos tanto quanto para os gratuitos. O fundamental é que o editor se sinta seguro para utilizar a aplicação e, a partir disso, faça escolhas que domine para aproveitar o máximo do material bruto, ao mesmo tempo em que possa explorar todas as potencialidades do programa escolhido.

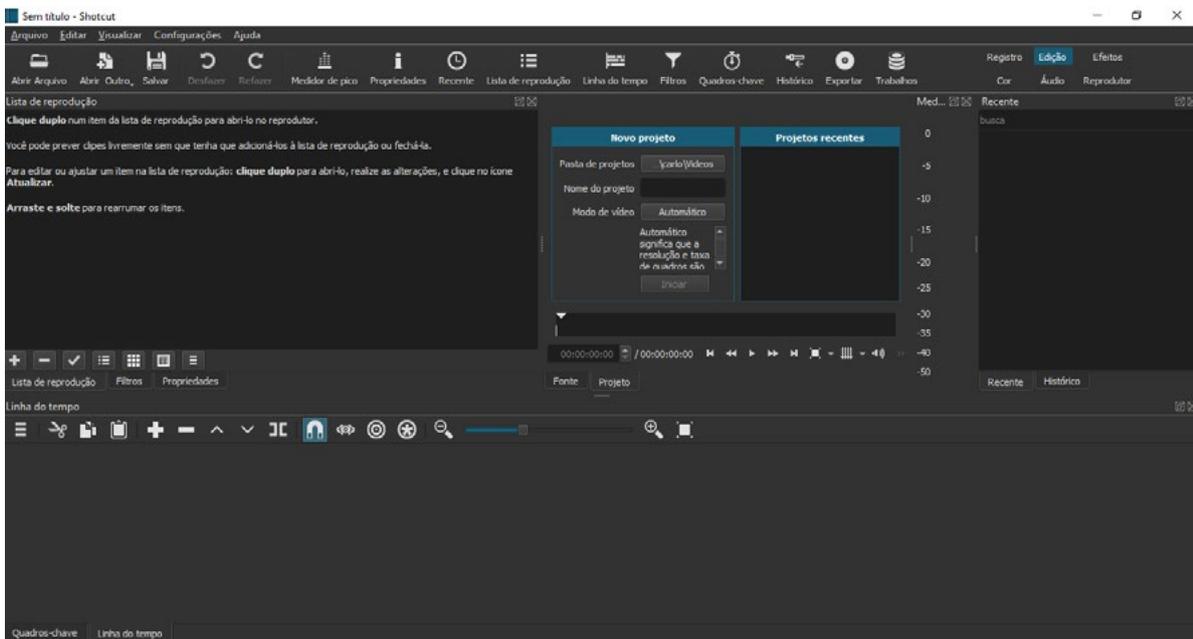
Vale destacar que a partir de cada particularidade os editores de vídeo funcionam de modo semelhante. Isso permite até mesmo alternar entre um editor e outro, conforme a necessidade, sem passar maiores dificuldades. São programas, em maioria, simples de operar, mesmo que com recursos avançados.



**SAIBA MAIS:** As diferenças entre editores pagos e gratuitos, por vezes, estão em funcionalidades, mais relacionadas a capacidade de memória e processamento do computador do que necessariamente a necessidade do trabalho a ser desenvolvido. Cabe pensar nisso ao decidir por investir ou não na compra de um determinado programa ou na opção por uma versão gratuita. Veja aqui uma lista de programas pagos para editar vídeos: <https://youtu.be/oZGy3uGP11Y>. Aqui está disponível uma lista de programas gratuitos também utilizados para a edição: <https://youtu.be/ZZ3U0d2c-Vk>.

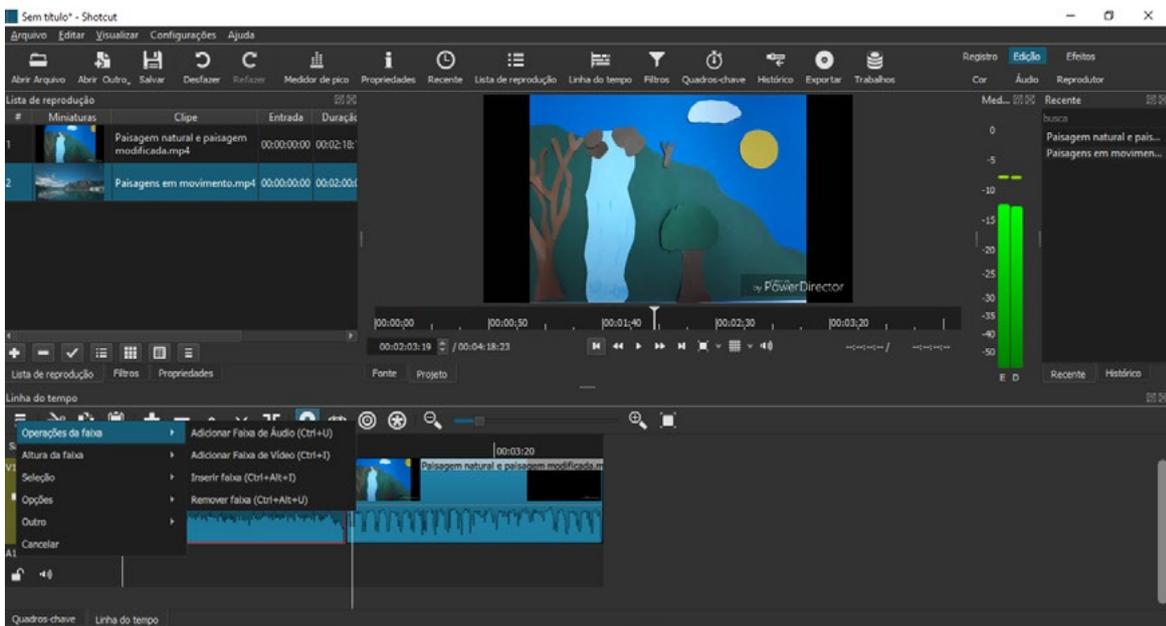
#### 3.3.1 Shotcut

O primeiro passo para usar o Shotcut é justamente fazer o download do programa a partir do site [www.shotcut.org/download](http://www.shotcut.org/download). **Como se trata de um programa gratuito, é possível utilizá-lo tanto para o sistema GNU/Linux quanto para o MacOS e Microsoft Windows.** A partir do download, será preciso executar o programa para que ele possa entrar em funcionamento. A interface inicial é semelhante a da figura a seguir, com todas as guias para o projeto a ser realizado. Basicamente, o programa é composto por uma barra de menus, uma barra de ferramentas e o player de vídeo, na ordem de cima para baixo.



Interface inicial do Shotcut que a partir do comando “Configurações / Idiomas” pode estar em outras línguas.

Ainda acompanhando a imagem acima, a área de trabalho é composta pela playlist / Lista de reprodução e timeline / Linha do tempo. Para iniciar o trabalho, é preciso trazer os vídeos para a timeline. Os caminhos são Arquivo>Abrir Arquivo ou arrastando o arquivo da pasta onde ele está salvo para a Lista de reprodução. Em seguida, cabe arrastar os trechos salvos na Lista de Reprodução para a Linha do Tempo. Outro caminho é clicar no primeiro ícone da Linha do Tempo para depois clicar em Opções de Faixa e escolher um tipo de faixa para adicionar. Neste momento, começa de fato a edição em si.

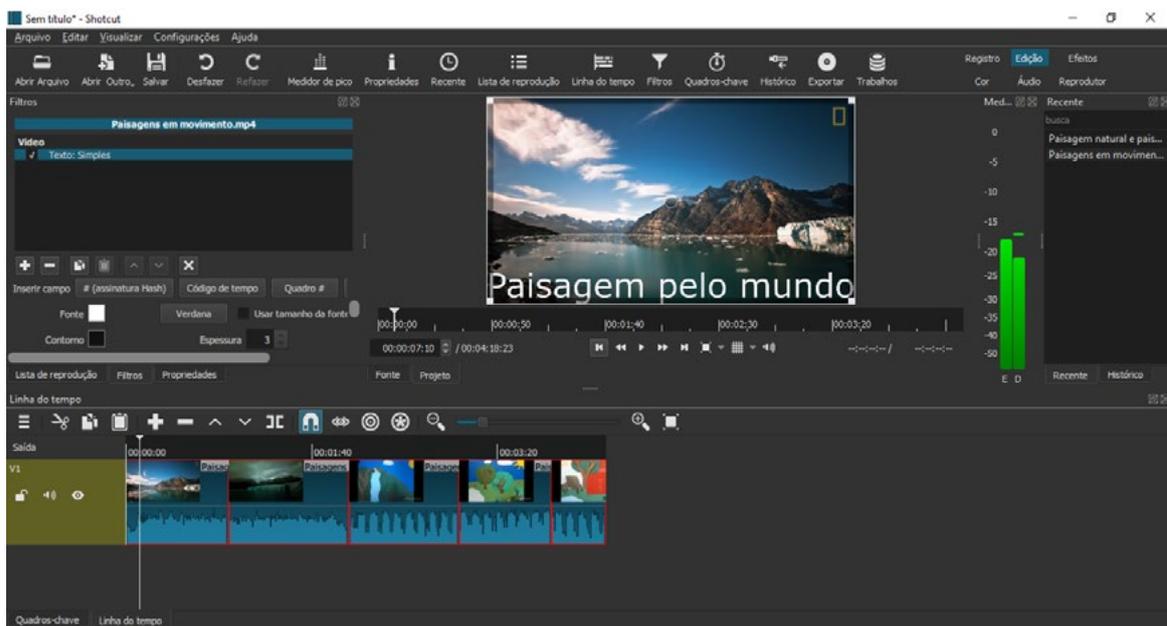


É possível inserir faixas de áudio e/ou vídeo para o trabalho de edição

Com as faixas criadas, é necessário fazer alguns cortes, e isso será possível a partir da ferramenta Split / Dividir em Indicador de Reprodução, representada pelo atalho (S). Ao posicionar o cursor no lugar em que o corte é desejado, cabe a quem editar somente clicar em Split ou na letra (s) para fazer o corte. O corte delimita um trecho que pode ser apagado usando a tecla delete do teclado, ou através do comando “Remover”, que também pode ser executado com a letra (X). Para desfazer qualquer movimento, é preciso ir até a barra de menus, clicar em Editar e desfazer as ações realizadas.

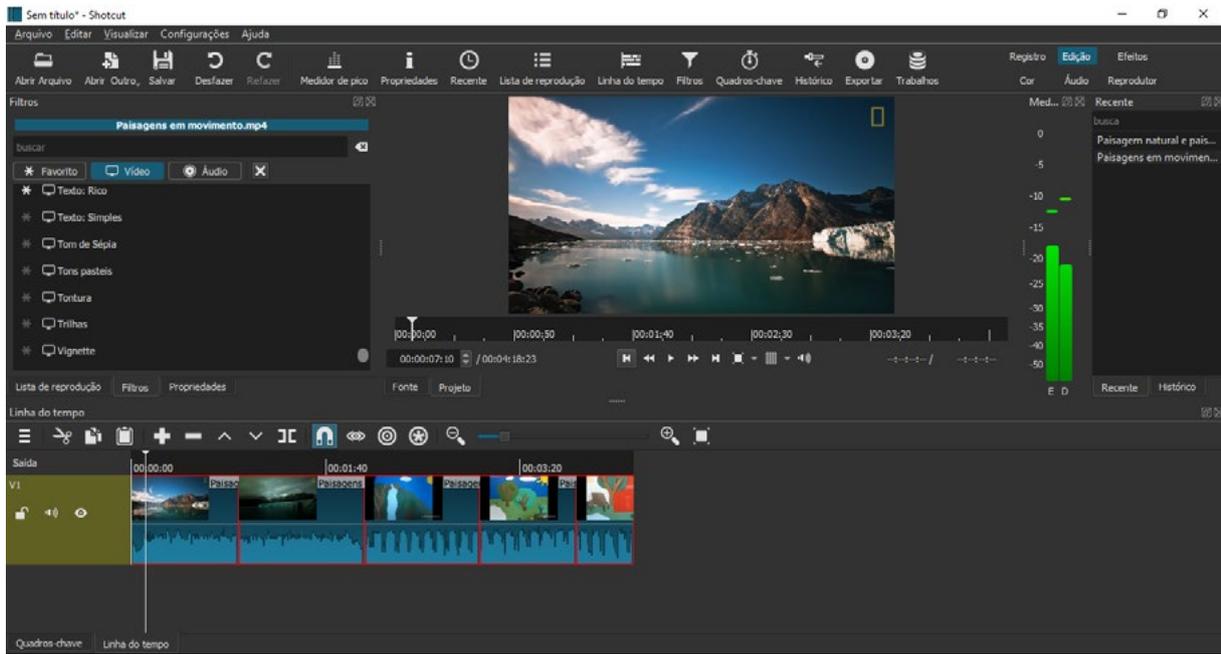
Importante destacar que **“Cortar” é diferente de “Recortar”**. Os comandos de corte explicados anteriormente podem ser confundidos com o de recorte, representado pelo ícone que se assemelha a uma tesoura. Diferente do comando de corte, o ato de recortar permite a extração de um trecho do vídeo ou áudio para inserção em outra seção do projeto. Estas ações básicas colaboram sobremaneira para a elaboração de vídeos no que se refere a ordenar as informações e tornar o material atrativo para o público.

Contudo, muitas vezes será preciso inserir informações como texto. Supondo que o desejo é de inserir o nome da aula ou outra informação a parte, o caminho no Shotcut é de ir a “Filtros”, seja na barra de ferramentas ou logo abaixo da Lista de Reprodução. Abre-se uma janela a partir dos filtros com uma série de opções para efeitos de áudio e de vídeo. Ao clicar em texto, aparece a minutagem do vídeo como modelo. Ela pode ser substituída pelo texto que o editor desejar, com a possibilidade de modificações também para a fonte, cor e contorno.



É possível alterar cores, fontes, tamanho do texto a partir dos filtros e também do vídeo.

Os filtros são muito valiosos também para a realização de outros efeitos, como alterar o brilho, a cor, o contraste, a saturação. Uma medida importante para os filtros é o equilíbrio. Eles não podem sobrecarregar o vídeo a ponto de distrair o espectador do mais importante, que é o tema abordado. Em casos de discordância com o resultados efeitos, é possível retirá-los a partir do símbolo de menos que aparece no campo dos filtros.

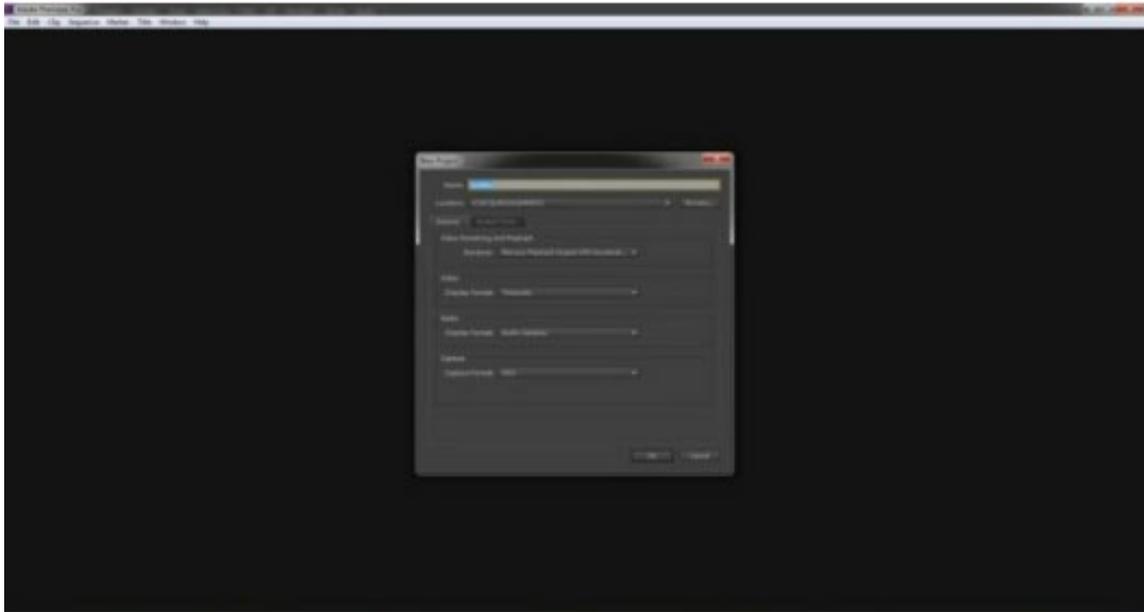


Transições também podem ser inseridas no vídeo a partir dos filtros, seja como fade-in (aparecimento) ou fade-out (desaparecimento).

Do mesmo modo que para os efeitos de vídeo, é preciso ter bom senso também para os efeitos de áudio, que podem ser inseridos a partir dos filtros, como o uso da trilha sonora. Não é possível descuidar dos direitos autorais envolvendo a sonorização que você escolher, do mesmo modo que ela não pode se sobrepor aos outros elementos do vídeo. Um volume muito alto ou muito baixo podem ser uma distração ou um incômodo a quem estiver assistindo.

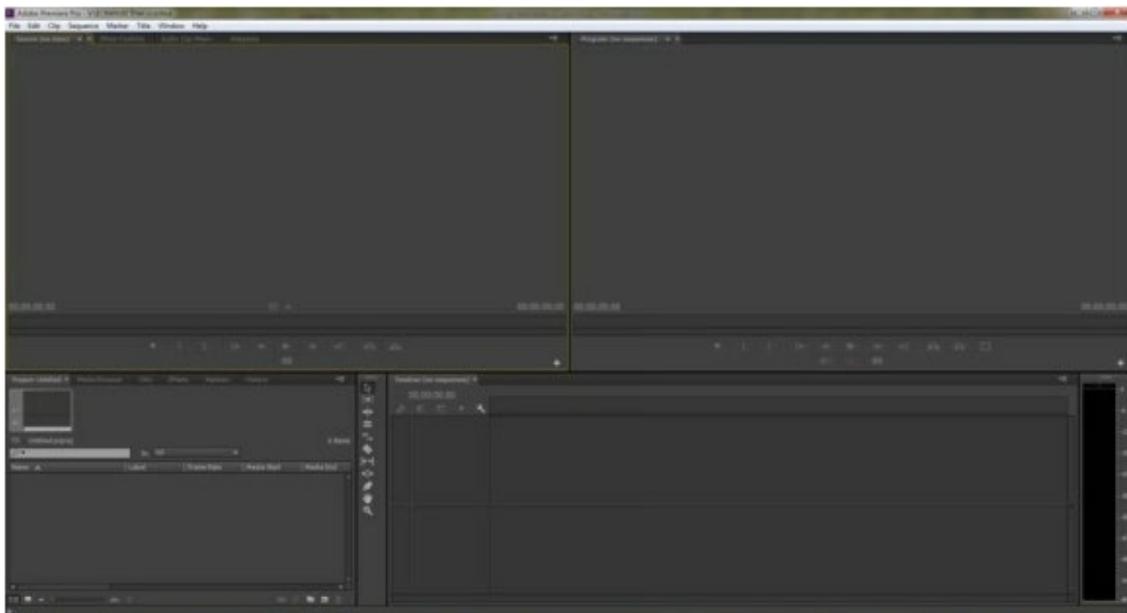
### 3.3.2 Adobe Premiere

Há semelhanças entre o Premiere e o Shotcut. Contudo, é importante destacar as particularidades para orientar o seu trabalho na edição, que pode acontecer tanto em um como em outro programa. A partir da primeira tela, é possível criar um projeto novo (create new) ou retomar um existente (open project). Com o Premiere já aberto, é começar um projeto novo em “New project”. A partir disso, uma nova janela se abre para criar as configurações do projeto, como nome e localização



Tela de abertura do Premiere em que é possível inserir detalhes do projeto

Na aba geral ficam as pastas onde se encontram o projeto, enquanto na aba Scratch Disks ficam os vídeos capturados e os arquivos do projeto. O resultado é a área de trabalho para o trabalho da edição em si, composta pela Janela de Projetos, onde ficam dispostos os vídeos capturados, as telas de caracteres, áudios e elementos utilizados na edição. Por sua vez, no rodapé, há ícones que, ao serem acionados, podem mudar a visualização dos clipes, acrescentar itens, procurar, apagar.



Área de trabalho é composta por monitores, como o monitor de origem para fazer cortes na imagem antes de conduzi-la para a timeline / Linha do tempo

Ainda tratando da Área de Trabalho, a timeline é o espaço no qual são arranjados os vídeos para edição, já a Janela de controle de efeitos representa o espaço de alterações dos efeitos acionada nas divisórias do primeiro monitor. Há também uma janela de informações com detalhes do objeto selecionado, bem como o histórico com os últimos comandos utilizados. Isso permite voltar no tempo e desfazer alguns dos comandos. A área de trabalho traz também a relação de efeitos de áudio e vídeo.

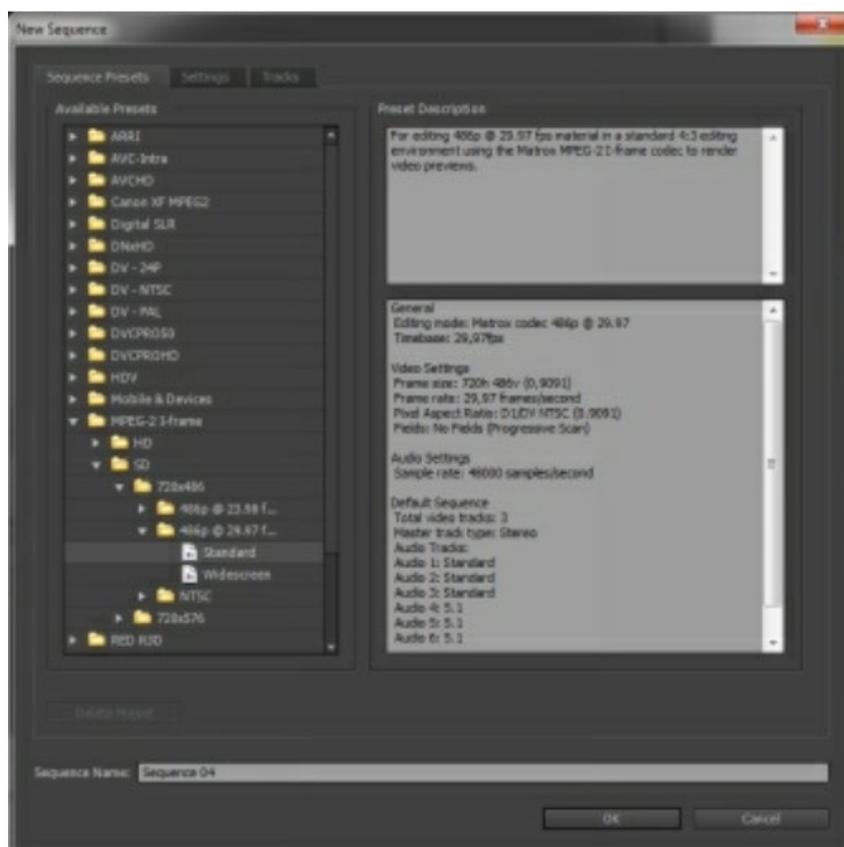
Avançando para as ferramentas do Premiere, a primeira que se destaca é a Ferramenta de Seleção (V), representada pelo desenho de uma seta. Vale para executar uma ação que afete um clipe inteiro, como aplicar um efeito. A ferramenta vem para selecionar o clipe sobre o qual este efeito será aplicado e também para apagá-lo ou movê-lo. Com a tecla shift acionada, mais de um clipe é acionado em sequência, enquanto com a tecla Alt é possível selecionar clipes fora de ordem. Ao clicar e arrastar, é possível selecionar clipes da timeline.

Do mesmo modo, é possível acionar a Ferramenta de seleção de trilhas (M) com o clique sobre a trilha para mover. E também mover a trilha de vídeo, independente da de áudio, com a tecla Alt acionada. Com a tecla Shift, esta ferramenta movimenta todos os vídeos acima e abaixo, do ponto onde foi selecionado para a direita da timeline.

Outras ferramentas são as Ripple Edit (B) e a Rolling Editing (N). A primeira funciona com a seleção na barra de ferramentas, com o editor posicionando entre dois clipes para depois arrastar na posição que deseja cortar. Mudam as posições de entrada do clipe, mas a duração continua a mesma. Já a segunda funciona de modo semelhante, com o editor posicionando entre dois clipes e arrastando na posição que deseja mudar. A diferença é que há um corte simultâneo mantendo a duração da sequência, mas alterando o ponto de saída e de entrada simultaneamente pelo mesmo número de frames.

Outra ferramenta de destaque é a Rate Stretch Tool, ou Câmera lenta x Câmera rápida, representada pela letra (X). Para alterar a velocidade de maneira rápida, basta acessar a ferramenta e marcar a borda do clipe movimentando para a direita ou esquerda, a fim de retardar ou acelerar a edição. Já a ferramenta de corte (C) é utilizada selecionando o ponto desejado e clicando com a ferramenta, dividindo o clipe em duas partes no ponto de corte. Com a tecla Alt acionada, é possível cortar todas as camadas acima e abaixo da selecionada.

Outras ferramentas de destaque são: a Slip (Y) e Slide (U), que fazem ajustes nos pontos de entrada e saída dos clipes que estão em edição sem mudar a duração da sequência; a Ferramenta Pen (P), utilizada para desenhos e curvas na timeline e ajustar a opacidade e volume de um clipe; e ainda a Ferramenta Hand (H), que move a Timeline e Zoom (Z) para aumentar ou diminuir a visualização da linha do tempo.

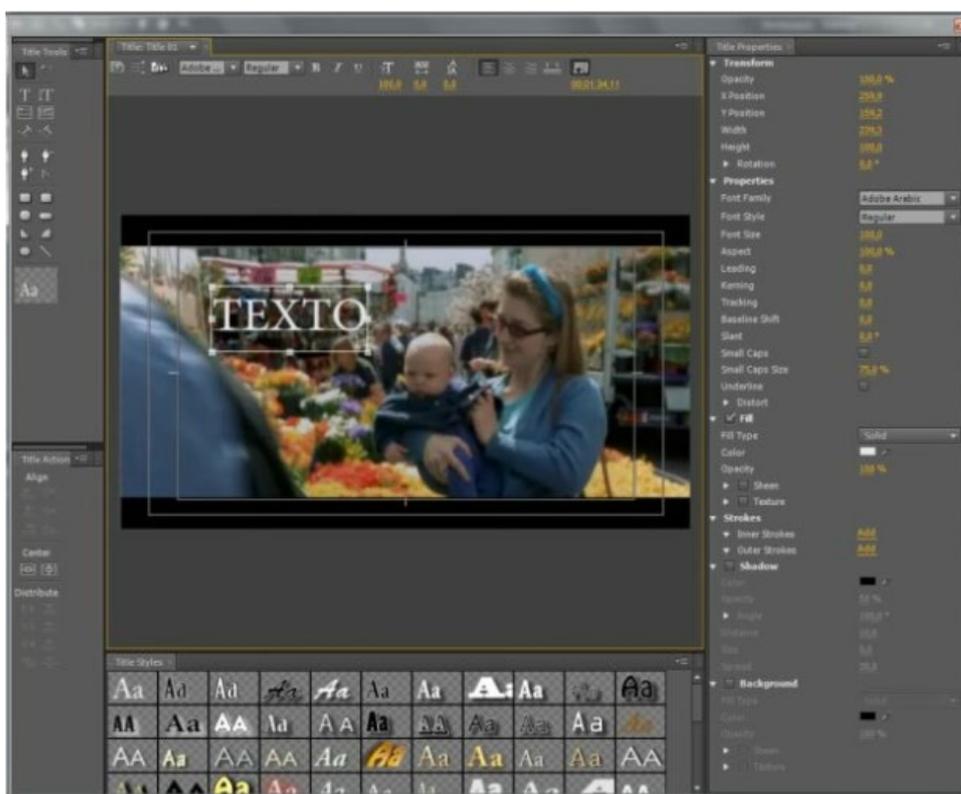


Vale destacar que um projeto pode ter mais de uma sequência

Com essas ferramentas, é possível criar uma nova sequência a partir do atalho Ctrl+N ou pelo caminho File>New>Sequence. Abre-se uma janela para selecionar predefinições com os arquivos de imagem a serem utilizados. Alterações podem ser realizadas a partir da aba Settings. **É possível fazer a edição em corte seco arrastando o clipe da janela de projetos para a timeline com a ferramenta principal, que se assemelha a uma seta.**

Também é possível adicionar transições mediante a seleção da divisória effects da janela info. Com a abertura da pasta vídeo transitions, cabe escolher a transição a ser adicionada e depois arrastar entre dois clipes da timeline. Se a vontade é fazer a mesma transição em vários cortes, o caminho é selecionar os clipes para fazer a transição e utilizar o atalho Ctrl+D. Logo após, o caminho é clicar em cima da transição desejada com o botão direito do mouse e selecionar a opção “set selected as default transition”.

A customização de uma transição acontece ao selecionar a divisória effect control do Monitor e depois clicando em custom. Há a possibilidade de transições de áudio com a seleção da janela effects pela janela info e depois escolher áudio>transitions>crossfade para optar entre dois clipes na pista de áudio. Elas podem ser modificadas pela janela de controle de efeitos e aplicadas em vários clipes a partir da seleção deles e o uso do atalho Ctrl+Shift+D.



Janela de efeitos para o gerador de caracteres.

Para a inserção de textos no Adobe Premiere, há dois caminhos: o menu File>New>Title ou o atalho F9. Com o texto inserido, é possível fazer alterações através da janela Title Properties como fonte, preenchimento, sombra. O objeto, neste caso o texto, pode ser girado pela ferramenta de direção e também inserido para percorrer um caminho pela ferramenta Path. A partir da inserção, o caractere sempre estará presente na janela do projeto, e a utilização na edição depende apenas de arrastar para a camada de vídeo acima da imagem que ele deve aparecer.

Ao editor é permitido ainda aplicar efeitos de vídeo na imagem a partir da seleção da janela effects e a pasta vídeo effects, com a escolha de um efeito e a disposição sobre o clipe desejado. Já a remoção de um clipe acontece pelo acesso à janela de controle de efeitos (effect controls) e a escolha do efeito que se deseja excluir, seguida da tecla delete ou backspace. Do mesmo modo, múltiplos efeitos podem ser retirados pela janela de controle de efeitos. Através do shift click se escolhem os efeitos a serem excluídos com as teclas delete ou backspace.



## Atividade

Escolha uma das ferramentas apresentadas acima e promova a edição de um vídeo de, no máximo, cinco minutos, com a apresentação de um conteúdo de sua escolha para alunos de graduação. Considere todas as ferramentas apresentadas para melhor delinear o conteúdo abordado.

Lembre-se de utilizar as ferramentas de texto para complementar as imagens que você selecionar. Faça os cortes que achar necessários, bem como a inserção de filtros que julgar adequados. Tudo isso, sempre pensando no público que deve acompanhar o vídeo.

### 3.4 A importância do roteiro e a finalização do vídeo

Moletta (2019) ressalta que é preciso ter um roteiro para orientar a edição, com a marcação do tempo e as tomadas selecionadas e dispostas na ordem cronológica do roteiro. Ele reforça que a ordem é do roteiro e não da história.

Assim, quando o editor for captar as cenas para o computador, poderá fazê-lo na ordem de montagem. Ainda que seja mais trabalhoso, para seguir o roteiro, captar ora de uma fita, ora de outra, as tomadas estarão na sequência correta. Dessa maneira, poupa-se o tempo de procurar cada tomada durante a montagem, bastando apenas ir direto à próxima (MOLETTA, 2019, p. 129).

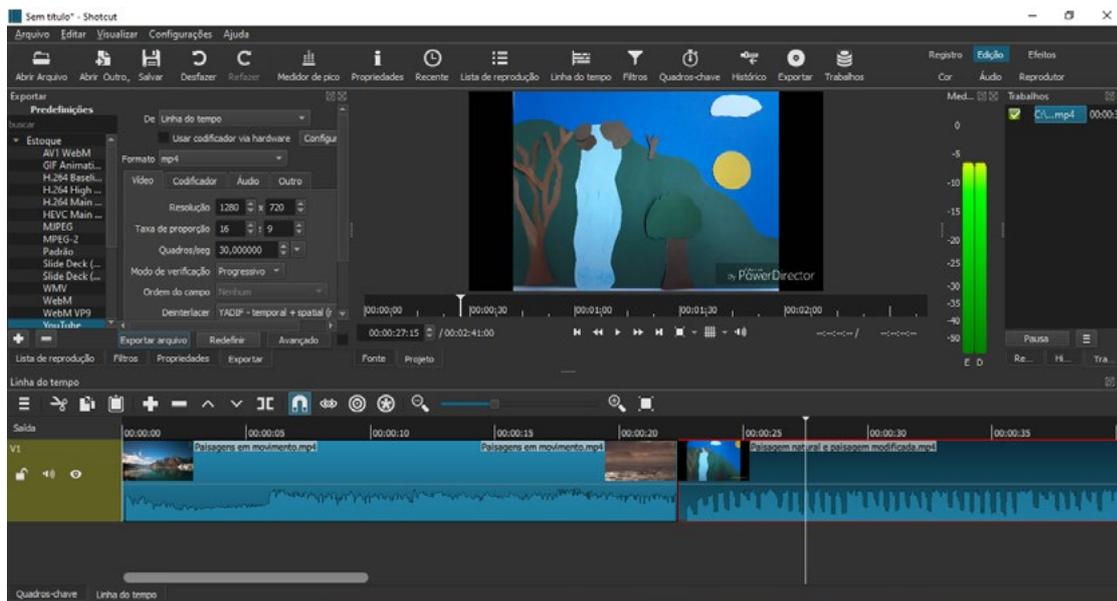
**Manter-se perto do roteiro é uma garantia para orientar o processo de edição indo para os trechos que são necessários e utilizando a melhor parte deles.** Apesar de ser um processo que pode ser demorado, destaca-se a facilidade para a montagem e a edição. São cuidados que garantem um bom começo e um andamento satisfatório para os trabalhos. Com esse roteiro, caberá ao editor levar cada tomada da pasta de arquivos para a linha do tempo / timeline, fazendo os cortes de entrada e saída para ajustar as imagens e criando continuidade para as cenas, bem como mantendo seu ritmo e sequência que estejam previstas no roteiro.

Com o processo de montagem e edição finalizado, devemos seguir para a finalização do vídeo. É quando, de fato, o produto audiovisual está concluído para ser disponibilizado ao público. Lies e Thrift (2017) destacam que é preciso checar os títulos no início do vídeo e a lista completa dos créditos ao final, a fim de reconhecer a participação de todos os envolvidos. “Não há necessidade de se preocupar com formatos de arquivos complexos ou problemas de compatibilidade, já que a maioria dos programas de edição agora vem com soluções simples com apenas alguns cliques” (LIES; THRIFT, 2017, p. 150).

Os autores explicam que a partir do momento em que a edição estiver concluída, a ação é de rolar uma guia para baixo e selecionar a plataforma do formato de tela ideal e da terminação do arquivo. Os autores destacam ainda que plataformas como YouTube ou Vimeo permitem o carregamento do projeto a fim de compartilhar sem ter de realizar o envio de uma mídia física. Para evitar dúvidas, cabe relatar um pouco mais de como é a finalização do vídeo em cada um dos programas abordados anteriormente.

No Adobe Premiere, a transformação do projeto em um arquivo fechado envolve a exportação do material em um formato específico, como o AVI, MPEG, MP4, entre outros. O caminho é representado por File>export>media, que abre a janela de exportação e permite a escolha do formato do arquivo a ser gerado. Abre-se então a caixa match sequence settings para determinar as configurações, com a exportação de vídeo, áudio ou ambos. A partir daí, cabe ao editor definir um nome para o arquivo em Output Name e depois clicar em export, e o projeto está pronto.

Já no Shotcut, o caminho é semelhante, indo em File>Export Video ou o atalho Ctrl+E. O resultado é uma janela com um elevado número de formatos possíveis como GIF, WMV, YouTube e MP4. Uma informação importante é que o **MP4 é um formato adequado para transmissão de vídeos por celulares e outras plataformas digitais sem resultar em um arquivo muito grande, mantendo a qualidade.** Após clicar em Exportar Arquivo, uma janela se abre informando o progresso do comando. Ao final, a janela mostra um visto apontando a conclusão do processo.



O processo de exportação e o progresso ficam visíveis no Shotcut.

Tanto no Adobe Premiere quanto no Shotcut, é preciso ter em mente a necessidade de **salvar sempre o projeto ao longo do processo de edição.** O fato de os dois programas serem

pesados pode resultar em travamentos ao longo do trabalho, fazendo com que o projeto se perca. Por isso mesmo, o editor precisa estar habituado a salvar o projeto constantemente, clicando em Ctrl+S ou nos comandos dispostos na barra de ferramentas que tenham o mesmo resultado. Um vídeo bem feito é resultado de todos estes cuidados ao longo do processo. O material exportado nada mais é do que a consequência de um bom roteiro de edição, aplicação satisfatória das ferramentas e a exportação do material pronto.



## Atividade

Com o seu projeto concluído, experimente exportar o vídeo em diferentes formatos. Quais formatos demoraram mais e quais foram mais rápidos? A qualidade do vídeo fica diferente com os diferentes formatos adotados?

### 3.5 Resumo

Esta unidade foi dedicada a tomar os editores de vídeo e exercitar o processo de edição em si. Compreendendo o processo de montagem anteriormente e como funciona a edição, busca-se avançar pelo uso de programas especializados, seja um gratuito, como o Shotcut, ou um pago, como o Adobe Premiere. Com as suas particularidades, são programas que atendem ao interesse do usuário e também às suas necessidades de momento, com uma série de aspectos semelhantes e também particulares. Cabe ao editor fazer um uso orientado, a partir do roteiro, para que o material e o programa sejam aproveitados ao máximo. A seguir, vamos avançar para a publicação do material editado e exportado, com o propósito de alcançar uma exposição clara ao público.

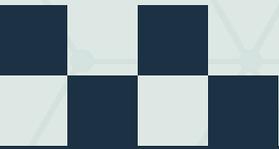
### Referências

GOETJEN, Betina. **Guia Básico de Vídeo Adobe CS5 e Superior:** Premiere; Encoder; Encore; After Effects. Online

LIES, Little White; THRIFT, Matt. **Guia para fazer seu próprio filme em 39 passos.** São Paulo: Editora G. Gili, 2017.

MOLETTA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital [recurso eletrônico]** : uma proposta para produção de baixo custo. 4. Ed. São Paulo: Summus, 2019.





# UNIDADE 4





# UNIDADE 4

## Publicação de vídeos na internet

Com o vídeo pronto, a última unidade do curso é dedicada a como apresentá-lo ao mundo e fazer com que ele ganhe mais visibilidade. A proposta é explorar os caminhos possíveis e também refletir sobre alternativas para a publicação, a fim de que o vídeo seja indexado e possa tornar-se um conhecimento disponível e acessível para o público.

Ao final desta Unidade, você será capaz de:

- Aplicar as ações necessárias para publicar um vídeo na internet;
- Conhecer os mecanismos que regem a publicação e indexação do produto audiovisual;
- Explorar as particularidades para produção via celular;
- Compreender as particularidades sobre direitos autorais para vídeos publicados na internet.

### 4.1 Primeiros passos para a publicação

Lies e Thrift pontuam que terminar o filme é apenas o início de uma jornada que inclui como passo seguinte o trabalho de conectar o filme ao público, o que é um desafio. Em outros tempos, seria necessário ter cópias físicas para espalhar para a maior parcela de público. Hoje em dia, a exibição do material audiovisual é mais prática e individualizada através da internet. Seja enviando cópias através de dispositivos móveis, pela “nuvem” ou por sites especializados como Youtube e Vimeo, é possível fazer uma distribuição de modo mais ágil.

O primeiro passo para a distribuição mais rápida, principalmente no que se refere ao público encontrar o vídeo, é representado pelo título do vídeo. Molleta (2019) explica que um bom título ajuda a alavancar a divulgação do vídeo e facilita a busca, considerando a publicação no YouTube. “Ele [o título] precisa ser bom, simples, interessante e chamativo, pois pode ser trabalhado como recurso de “palavras-chave” a ser utilizadas durante a gravação do conteúdo” (MOLETTA, 2019, p. 60). O que representa o seu vídeo de modo mais significativo? **Estas palavras precisam estar no seu título para facilitar a localização dele entre todo um conjunto de vídeos.**

Outra estratégia para facilitar a localização do vídeo é justamente a escolha de uma miniatura/thumbnail (unha do polegar, em português) que chame a atenção de quem está buscan-

do o vídeo. É uma ação de comunicação visual com o público, tecnicamente representada no caso do YouTube por um tamanho de 1270 x 720 pixels em formatos JPG, GIF, BMP ou PNG. “É aconselhável que a miniatura seja produzida com uma câmera fotográfica para ter melhor qualidade de imagem” (MOLETTA, 2019, p. 61). O autor ainda recomenda que a miniatura siga as diretrizes e políticas do YouTube no que se refere a ódio, violência e direitos autorais.



Título, palavras chave e miniatura tem papel importante para atrair a atenção do público.

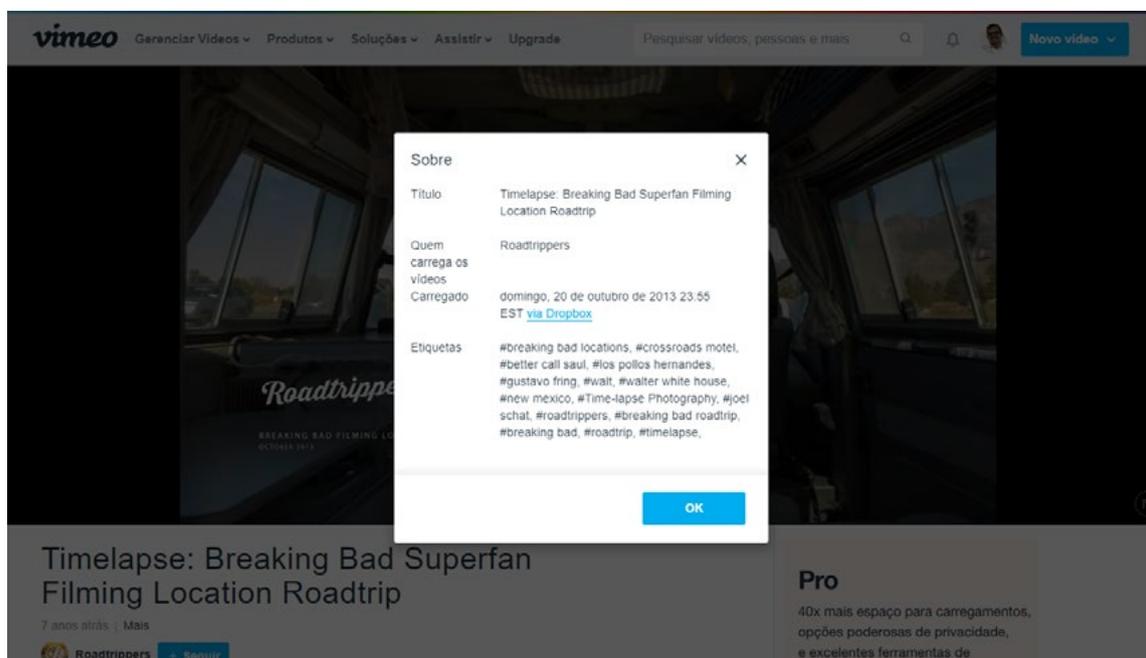
Do mesmo modo que é fundamental reforçar a importância da “porta de entrada” para o vídeo, representada pelo título e a miniatura, é preciso compreender que o vídeo está inserido em um conjunto de outras publicações audiovisuais em uma espécie de teia. A sugestão de Moletta é que seja realizada uma escolha de sugestões de vídeos pelo próprio realizador antes da teia de vídeos relacionados. Segundo o autor, a proposta, ao utilizar estes recursos, é que o espectador continue acompanhando vídeos, seja do realizador ou de parceiros.

## 4.2 Como publicar e classificar seu vídeo

Moletta (2019) abre a reflexão sobre publicação e classificação indicando que este é um aspecto ao qual as pessoas não atribuem a devida importância, já que muitas vezes o conteúdo e a produção acabam por demandar mais atenção. “A publicação do vídeo é tão importante quanto criar e produzir para a web. É na fase de publicação que você configura seu perfil de compartilhamento e estabelece as classificações corretas para que os espectadores encontrem seu conteúdo na rede” (MOLETTA, 2019, p. 62).

Como já enfatizado anteriormente, o primeiro passo está em nomear o arquivo antes de publicar, considerando tanto sistemas de busca mais generalistas como o Google, da Alpha-

bet, e o Bing, da Microsoft, como os mais específicos de sistemas de vídeos como YouTube e Vimeo. Estes nomes e palavras-chave permitem o mapeamento do assunto do vídeo, direcionando para áreas de interesse em específico. Tudo que seja feito para facilitar a localização do vídeo será recompensado com a atenção do público.



O título e as etiquetas mostram o quanto os termos são importantes para facilitar a localização do vídeo.

Após a definição em torno das palavras que representam melhor o vídeo, vem o envio em si. No caso do YouTube, o primeiro passo para o envio é selecionar a privacidade do vídeo. As opções são: público, aberto a todos; não listado, limitado para quem possuir o link; privado, com compartilhamento do link do vídeo; programado, em que o dia e horário que o vídeo se tornará público é marcado.

Moletta (2019) reforça que títulos curtos e impactantes, que explorem bem as palavras-chave, têm mais visibilidade. Também é importante que a descrição do conteúdo seja sucinta para informar sobre o vídeo e também estimular o espectador a buscar mais informações. Tudo precisa estar interligado, principalmente as palavras-chave, por causa dos mecanismos de busca. Outra ferramenta que ajuda na publicação é ativar o recurso de transcrição de legendas, que ajudam na interpretação do conteúdo do produto audiovisual.

Tudo isso é motivado para agregar relevância ao conteúdo e gerar interesse por parte dos públicos.

Esse fator de posicionamento de ranking é chamado de SEO para YouTube, ou search engine optimization, que significa “otimização dos mecanismos de busca”. Essa estratégia é utilizada para obter uma melhora orgânica do ranqueamento do vídeo na plataforma, sem artifícios que burlam o sistema, como camuflagem de conteúdo, uso de spams etc” (MOLETTA, 2019, p. 65).

O autor complementa que os principais fatores de posicionamento são visualizações, comentários e compartilhamentos, responsáveis por gerar aquilo que é chamado de “engajamento”.



## Atividades

Com o vídeo preparado na unidade anterior, crie um perfil no YouTube e publique-o de acordo com as indicações acima. Pense bem no texto, assim como na miniatura a ser adotada. Reflita sobre o quanto suas indicações são claras a respeito do vídeo que você publicou.

### 4.3 Publicação via celular

Considerando os avanços da atualidade, cabe pensar também na exibição através das pequenas telas de celular. Elas exigem algumas medidas por parte de quem produz e edita o material audiovisual. Em boa parte, o material disponível para desktop está acessível também para quem desejar acompanhar o conteúdo via smartphones. Contudo, uma edição que não leve em conta quem vai acompanhar o material pela tela pequena é séria candidata a ter o produto desconsiderado.

Lies e Thrieff (2017) ressaltam que a maioria das câmeras de celular tem uma tendência a automatizar configurações, seja foco ou exposição, o que gera problemas para a câmera em condições de pouca luz. Isso pode passar por correções a partir da edição ou aplicativos que permitem o controle da exposição, obturador no celular. Nos programas mostrados na Unidade 3, é possível fazer esse controle por meio dos filtros mencionados.

Moletta (2019) lembra que é preciso conhecer as funções e limitações dos smartphones, como o fato de que a **imagem no dispositivo móvel Full HD não é a mesma da câmera profissional Full HD**, o que pode gerar distorções entre a reprodução em celular, computador ou em televisão. Por isso, é preciso atenção na produção e também na edição, para não correr o risco de montar um vídeo de má qualidade.

O autor aponta ainda algumas alternativas para edição no próprio smartphone, como o Adobe Premiere Clip, Filmora Go e iMovie, que funcionam tanto nas versões Android e iOS. “Todos têm uma interface intuitiva com recursos para edição de vídeos e fotos, tratamento de imagens, diversos efeitos de transição e facilidade de compartilhamento dos vídeos finalizados nas redes sociais” (MOLETTA, 2019, p. 49). Por exemplo, o Adobe Premiere Clip tem como principais características o fato de ser gratuito e manter um ambiente de programa profissional de edição, como em um PC. Por sua vez, o iMovie funciona como uma versão mais simples

do Final Cut Pro, da Apple, o que claramente é feito para torná-lo adequado para os iPhones.

O FilmoraGO é compatível com ambos, mas na versão gratuita a logo continua no vídeo depois da edição. Com ele é possível cortar, aplicar efeitos e tratamentos, inserir áudio, narração ou trilha musical com menos controles e ajustes manuais. Isso representa mais acessibilidade para quem edita. Molleta (2019) ressalta que os aplicativos são “eficientes e interessantes para a edição de vídeos curtos, sem muita elaboração”. Se o trabalho a ser editado for mais longo e elaborado, o melhor é fazê-lo em um software de edição em um notebook ou PC” (p. 49).

Com isso, fica claro que os aplicativos não substituem a edição realizada no PC, mas abrem espaço para versões mais simples, adequadas aos smartphones e que podem passar por uma distribuição mais fácil, como em redes sociais. Cabe destacar que a distribuição em redes sociais é baseada nos mesmos critérios mencionados anteriormente para as plataformas YouTube/Vimeo. É preciso ser atraente e informativo ao máximo, com o mínimo de caracteres possível, a fim de atrair a atenção do público e facilitar a difusão do material.



## Atividades

Grave um vídeo curto convidando as pessoas a assistirem ao vídeo que você editou na unidade anterior. A gravação deve ser feita com celular, para em seguida ser editada com um dos programas mencionados. A partir disso, publique o material no YouTube, sem esquecer de mencionar o vídeo gravado anteriormente.

### 4.4 A importância dos direitos autorais na rede

Em tempos de profusão de conteúdo, uma questão que se impõe é a proteção aos direitos autorais. Com a mistura de imagens e sons, há sempre o risco de apropriação de um material que não é de uso liberado por desatenção do editor em questão. A falta de um olhar mais acurado pode custar caro para o editor. Não somente por uma questão financeira, mas pela necessidade de retrabalho para adequações, já com o vídeo disponibilizado para o público. Isso quando o próprio YouTube não retira o áudio, deixando parte da publicação muda, ou bloqueia o vídeo, simplesmente indisponibilizando o acesso ao público.

Moletta (2019) explica que todo criador de uma obra intelectual tem direitos sobre sua criação e uso por terceiros. O autor ainda menciona o **Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (Ecad) e a Biblioteca Nacional como instituições de registro de obras intelectuais para garantir a proteção de direitos e evitar o uso comercial sem autorização.**

De acordo com a plataforma de vídeos, em muitos países, quando alguém cria uma obra original que é exibida em um meio físico, automaticamente tem os direitos autorais dela. Como proprietária dos direitos autorais, a pessoa tem o direito exclusivo de usar a obra. Na maioria das vezes, apenas o proprietário dos direitos autorais pode autorizar alguém a usar a obra (YouTube, 2018). A plataforma de vídeos é considerada um meio eletrônico, porém semelhante a uma película de filme, um livro editado ou um CD para efeitos de direitos autorais. O arquivo de vídeo existe e pode ser acessado em outras mídias, com autoria e data de publicação; portanto, ao utilizar trechos de obras audiovisuais de outros realizadores, imagens fotográficas, gravações sonoras, desenhos, pinturas, gravuras, músicas, textos, obras dramáticas, videogames, programas de computador e aplicativos sem a devida autorização, você estará infringindo a lei de direitos autorais e, dependendo do caso, poderá ser responsabilizado legalmente por isso (MOLETTA, 2019, p. 72).

O autor explica que esse controle é feito por mecanismos de fiscalização, como o content ID, que armazena dados de obras e proprietários. Quando o sistema identifica a obra, o detentor é notificado para defender os direitos, caso deseje. Se for vontade dele, o realizador do vídeo é notificado com um espaço de diálogo que pode resultar em autorização ou não. Especificamente no YouTube, algumas medidas podem ser adotadas, como a monetização do vídeo para o detentor dos direitos, ao invés do produtor do material, além do bloqueio do vídeo, a desativação do áudio e o bloqueio de determinadas plataformas.

Que caminhos poderiam ser adotados para evitar problemas com direitos autorais? O primeiro, claramente, é ter cuidado com materiais de terceiros que são utilizados. Moletta (2019) indica, por um lado, a ideia de convidar um músico ou produtor musical para compor uma trilha específica. **Contudo, há alternativas menos onerosas, como no caso do YouTube, o uso da Biblioteca de Áudio, livre de direitos autorais.** Há outros sites que oferecem serviços semelhantes, e vale sempre a orientação de creditar o criador de todas as obras que estejam presentes no material audiovisual.

## 4.5 Resumo

Com isso, a unidade e o curso são finalizados por aqui. Destaca-se desta unidade a possibilidade de ampliar os horizontes para os vídeos educacionais a partir de múltiplas plataformas, e que isso exige adaptações por parte do editor para aproveitar potencialidades ao mesmo tempo que respeitar direitos e possibilidades de acesso por parte do público. Vale a pena ir mais a fundo para testar programas de edição e se aprofundar nos conceitos para as montagens, bem como compreender a estruturação da pós produção. As escolhas adotadas ao longo do curso têm a finalidade de traçar um panorama do processo de edição e publicação e instigar transformações nos vídeos educacionais produzidos na atualidade.

## Referências

LIES, Little White; THRIFT, Matt. **Guia para fazer seu próprio filme em 39 passos**. São Paulo: Editora G. Gili, 2017.

MOLETTA, Alex. **Criação de curta-metragem em vídeo digital [recurso eletrônico]** : uma proposta para produção de baixo custo. 4. Ed. São Paulo: Summus, 2019.

MOLETTA, Alex. **Você na tela [recurso eletrônico]**: criação audiovisual para a internet / Alex Moletta. – São Paulo : Summus, 2019.





**UNIVERSIDADE FEDERAL  
DE MATO GROSSO**



**SETEC**  
SECRETARIA DE  
TECNOLOGIA EDUCACIONAL

