

Processo de produção em audiovisual das tecnologias da Embrapa Informática Agropecuária

Mariana Moreti Vieira¹

Deise Rocha Martins dos Santos Oliveira²

Resumo: Este trabalho consiste em descrever a metodologia aplicada no desenvolvimento de vídeos de divulgação sobre as tecnologias produzidas pela Embrapa Informática Agropecuária, incluindo a produção do roteiro, a narração, o desenvolvimento de imagens, e a criação e edição dos vídeos. Estes vídeos são curtos e elaborados para demonstrar e divulgar as tecnologias de maneira instrutiva e concisa, divulgando-as em feiras, eventos e redes sociais, facilitando a transferência de tecnologia e a absorção do conteúdo por diversos tipos de públicos. São elaboradas a partir dos programas VideoScribe, Adobe Illustrator CS5, Gravador de Voz e Audacity. Os resultados obtidos foram a produção de quatro vídeos no primeiro semestre de 2015 e dessa forma pode-se agregar a produção de imagens digitais, em substituição às imagens tradicionais.

Palavras-chave: comunicação visual, vídeo, roteiro, narração, design.

Introdução

A comunicação visual é uma ferramenta indispensável ao apelo do consumidor. Visualmente é possível estabelecer vínculos e facilitar a leitura de informações complexas, possibilitando maior acesso a estas informações.

¹ Estudante de Artes Visuais da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), estagiária/bolsista da Embrapa Informática Agropecuária, Campinas, SP.

² Mestre em Engenharia da Produção, analista da Embrapa Informática Agropecuária.

Esta produção visual, com objetivo de transmitir conhecimento, torna-se uma aliada na disseminação das tecnologias.

A produção dos vídeos supre a necessidade de inovação nas apresentações em feiras e eventos, bem como a conexão com redes sociais, rompendo com a busca de vídeos externos, e criando conteúdo original para uso da empresa.

Segundo Dondis (2007), a imagem facilita a compreensão, promovendo a comunicação, diminuindo o uso de textos e fixando melhor as informações na memória do público.

O nível representacional da inteligência visual é fortemente governado pela experiência direta que ultrapassa a percepção. Aprendemos sobre as coisas das quais não podemos ter experiência direta através dos meios visuais de demonstrações e de exemplos em forma de modelo. [...] Não se faz necessária a intervenção de nenhum sistema de códigos para facilitar a compreensão, e de nenhuma decodificação que retarde o entendimento. (DONDIS, 2007, p. 20).

A visualidade é pensada para abranger um grande público e busca se fazer o mais acessível possível. Esta proposta que prima pela comunicação visual busca construir novos caminhos dentro da Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária (Embrapa), para auxiliar o processo de comunicação em si e também a transferência de tecnologia. Os processos são desenvolvidos em acordo com critérios estabelecidos, utilizando o design.

Materiais e Métodos

A metodologia utilizada nesse processo conduz o ritmo da produção dos vídeos. Depois de escolhida a tecnologia, é feito um projeto do roteiro baseado em informações contidas nos sites, repositórios da Embrapa, textos, artigos e contato com o responsável pelo desenvolvimento da tecnologia. A estrutura do texto é desenvolvida de maneira a: a) conceituar a tecnologia (o que?); b) apontar suas características, vantagens e benefícios (para que?); c) seu público-alvo (para quem?); d) informações para contato (onde?). O texto não deve ser muito longo, pois os vídeos devem ser curtos, com duração de 2 a 4 minutos. Em seguida, o texto é escrito, usando uma linguagem simples, de fácil entendimento. O texto é revisado pela supervisão e por um respon-

sável pelo desenvolvimento da tecnologia, e, em seguida, encaminhado ao Comitê Local de Publicações (CLP). Após o parecer do CLP, inicia-se o processo de criação das imagens para o vídeo.

São produzidas em torno de 20 imagens por vídeo, utilizando meios variados, desde imagens digitais usando o programa Adobe Illustrator³ até imagens tradicionais como lápis e canetas, como pode ser observado na Figura 1.

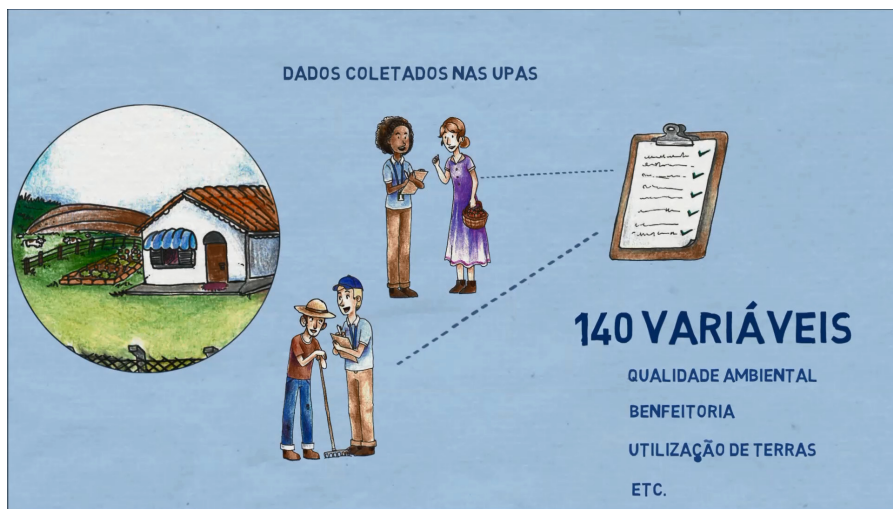


Figura 1. Frame do Vídeo “Conheça o Planeja”.

Ao se concluir a fase de produção de imagens, estas são incluídas no roteiro. O responsável pela tecnologia verifica novamente esta versão com as imagens e, após aprovada, se inicia o processo da gravação da narração. A gravação é composta pela totalidade do texto e é usado o Gravador de Som do Windows. Já o áudio é feito em partes, sendo editado apropriadamente no Audacity 2.0.6 (MAZZONI; DANNENBERG, 2007). Cada parcela é tratada de maneira a remover possíveis ruídos e deixar a fala o mais clara possível.

Foi observado que o modo mais eficiente para incluir a narração no vídeo era fazê-la anteriormente à sua produção, pois facilita o posicionamento

³ Disponível em: <<http://www.adobe.com>>. Acesso em: 15 out. 2015.

das informações no programa escolhido para edição, o VideoScribe⁴. Este programa permite a criação de vídeos com funções de inclusão animada de texto, imagens, além de inclusão de música e narração. As sequências são desenvolvidas de acordo com o roteiro prévio e visando à construção de uma identidade visual que se relacione com a Embrapa e os sistemas tecnológicos. As paletas de cores e propostas de designs utilizadas desde o início da elaboração do vídeo são retomadas.

É essencial que se estabeleça uma relação entre as palavras ditas e as imagens animadas no programa. Evidencia-se este processo na Figura 2, onde as cores do logo da tecnologia são retomadas nas setas indicativas e nas cores da fonte. Também fica claro, a tipografia usada para enfatizar determinadas palavras, a fim de destacar suas informações e conectá-las com a visualidade do vídeo.



Figura 1. Frame do Vídeo “Agropedia brasilis”.

Resultados e Discussão

Desde outubro de 2014, foram produzidos quatro vídeos de tecnologias, sendo estes: a) Planeja; b) Agritempo; c) Agropedia brasilis; c) Invernada. Atualmente, o vídeo das Bases de acesso aberto e Agritempo mobile estão em andamento.

⁴ Disponível em: <<http://www.videoscribe.co/>>. Acesso em: 15 out. 2015.

Sobre os vídeos, a Tabela 1 evidencia que conforme houve acesso ao programa Adobe Illustrator, a produção de imagens tradicionais foi substituída pelas imagens digitais. Isso aumenta a qualidade estética do vídeo e facilita a execução de alterações, caso sejam necessárias. A quantidade de ilustrações também tende a aumentar, promovendo maior ênfase nas imagens do que nas palavras e tornando a elaboração e a aplicação destas mais complexa.

Tabela 1. Informações sobre os vídeos produzidos na Embrapa Informática Agropecuária - primeiro semestre de 2015.

Vídeos	Tempo	Imagens	
		Quantidade	Tipo
Conheça o Planeja	02'04"	13	Tradicional
Agritempo	04'03"	23	Tradicional/Digital
Agropedia brasilis	04'22"	15	Digital
Invernada	02'55"	20	Digital

A aplicação é dificultada pelo próprio programa de criação de vídeos, o VideoScribe, tendo em vista que não possui tanto suporte a grandes quantidades de elementos vinculados ao projeto, provocando assim uma tendência à redução no tempo dos vídeos.

Considerações Finais

Durante este processo, evidenciou-se a necessidade da comunicação visual dentro da Embrapa como um elemento inovador na transferência de tecnologia e criou-se, além disso, um novo atrativo para as tecnologias desenvolvidas na Embrapa Informática Agropecuária. As imagens produzidas tornam-se parte do acervo da Embrapa, possibilitando seu uso em outros projetos.

Este trabalho demonstra como a produção de vídeos coloca a empresa num patamar diferenciado, por conta da intersecção entre as áreas de Comunicação, Transferência de Tecnologia e Artes Visuais, revelando uma importância maior dentro da sua relação com o público em geral, e em particular.

Agradecimentos

A Giovana Roggeri Affonso, pela colaboração na elaboração das imagens e apoio na produção dos vídeos; e a Junia Rodrigues de Alencar, pelo suporte na finalização deste trabalho.

Referências

DONDIS, A. D. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 236 p.

MAZZONI, D.; DANNENBERG, D. **Audacity 2.0.6**. 2007. Disponível em: <<http://audacityteam.org/>>. Acesso em: 15 out. 2015.

VIDEOSCRIBE. 2014. Disponível em: <<http://www.videoscribe.co/>>. Acesso em: 15 out. 2015.

Literatura recomendada

MATEUS, S. **Publicidade e consumo nas sociedades contemporâneas**. Covilhã: Livros LabCom, 2011. 227 p. (Estudos em comunicação).