

**ENCUENTRO LATINOAMERICANO DE DISEÑO. Universidad de Palermo. Para ser publicado en Actas de Diseño.**

**Autores:** HOMMERDING, Tales. ; BERARD, Rafael de Moura. ; MERINO, Eugênio.

**Título:** A contribuição do design ao vídeo: do Conceito ao Produto.

**Tipo de Artículo:** Resumen

**RESUMO**

A contribuição do design no desenvolvimento de vídeos vem ganhando cada vez mais espaço no âmbito profissional. Desta forma, a inserção de profissionais capacitados de forma técnica, teórica e prática, tem se tornado uma constante no mercado. Sendo assim, a presente pesquisa visa materializar o conhecimento teórico existente na área de vídeo numa prática consciente, ou seja, do Conceito ao Produto. Com isso, busca a aproximação do profissional do design ao processo de produção de vídeos digitais. Através da experimentação e pesquisa procura-se a aplicação de conceitos de design gráfico que venham ajudar na comunicação gráfica do vídeo. O trabalho divide-se em dois módulos, conceitual e prático. No módulo conceitual, foram realizados estudos e levantamentos sobre vídeo referentes à parte técnica, suas aplicações e limitações, bem como a respeito do design, suas ferramentas, práticas e metodologias. Já no módulo prático foi realizada uma aplicação prática dos conhecimentos adquiridos e informações levantadas no módulo anterior, resultando, de fato, no desenvolvimento de um vídeo. Para isto foram realizadas filmagens, decoupage, edição, pós-edição e finalização. Deste modo possibilitou a integração dos conhecimentos do design com a prática do vídeo.

## **Introdução**

A contribuição do design no desenvolvimento de vídeos vem ganhando cada vez mais espaço no âmbito profissional. Deste modo, a inserção de profissionais capacitados de forma técnica, teórica e prática, tem se tornado uma constante no mercado.

Este projeto de pesquisa objetiva materializar o conhecimento teórico existente na área de vídeo, numa prática consciente. Isto quer dizer partir do conceito até o produto. Com isso, busca a aproximação do profissional do design ao processo de produção de vídeos digitais. Através da experimentação e pesquisa procura-se a aplicação de conceitos de design gráfico que venham ajudar na comunicação gráfica do vídeo, tendo como objetivos específicos:

- Analisar as principais ferramentas e técnicas existentes no desenvolvimento de vídeos;
- Identificar metodologias utilizadas no desenvolvimento de vídeos;
- Aplicar os conhecimentos no desenvolvimento de um projeto de vídeo.
- Integrar os conhecimentos e metodologias na área de Design de Vídeos.

O projeto foi dividido em dois módulos, um conceitual e outro prático. No módulo conceitual, foram realizados estudos, análises e levantamentos sobre produção de vídeos, procedimentos e limitações. No módulo prático foi feita uma aplicação dos conhecimentos levantados na etapa anterior. Utilizando-se de filmagens, tratamento de imagens, sons e grafismos.

Para que esse objetivo fosse alcançado na prática, fez-se necessário à criação de um vídeo. Optou-se por produzir um vídeo do projeto Casa dos Girassóis. Desenvolvido junto à comunidade do morro Mont Serrat, o projeto tem por objetivos propiciar a formação global de jovens e crianças em situação de risco social e também apoiar as suas famílias com trabalhos, de orientação espiritual, pedagógico, psicológico e médico.

## **Metodologias**

No módulo conceitual foram realizados estudos e levantamentos sobre os temas a serem tratados, dentre eles o design aplicado a vídeos, suas ferramentas e práticas, bem como conteúdos relativos a metodologias que poderiam ser utilizados na prática de projetos de vídeos. Somados a isto foram realizados levantamentos, estudos e análises referente a parte técnica do vídeo, suas aplicações, limitações, ferramentas e técnicas. Assim foram definidas estratégias a serem seguidas no próximo módulo.

Optou-se, primeiramente, pelo levantamento de dados sobre a parte técnica do vídeo, de como a TV funciona, limitações e diferenças de formato entre televisão (meio em que o vídeo será visualizado) e o computador (meio pela qual o vídeo será produzido). Dentre as limitações estudadas, destacam-se as diferenças cromáticas, na televisão há uma maior saturação de cores do que no monitor do computador, e diferenças de proporção de *pixel*,

pois dependendo do formato a ser utilizado, o *pixel* é interpretado como sendo quadrado ou retangular. Nos aspectos teóricos, foram pesquisados os tipos de vídeos (educacionais, institucionais, apresentações, dentre outros), e suas peculiaridades.

Através desses estudos, juntamente com reuniões com os responsáveis pelo projeto ficou definido que o vídeo teria duração de 5 minutos contando com material institucional referente à Casa dos Girassóis. Como vídeo institucional, ele abordou, o trabalho realizado pela casa junto a comunidade. Além disso, o vídeo explica o que é a Casa e como ela funciona, com o intuito de apresentar o projeto e auxiliar na captação de recursos junto a entidades privadas e públicas.

Após a definição do seu conteúdo, e de sua conceituação, com os objetivos do vídeo, optou-se pela linguagem e estilo a serem utilizados. Esta linguagem serve para a produção de material gráfico condizente com as expectativas do público. Nessa fase, tanto na definição quanto na produção do material gráfico que o designer oferece sua maior participação, utilizando todo o conhecimento adquirido em formas, estética, dentre outras áreas. Foram, posteriormente, definidos alguns tópicos a serem abordados, e um breve roteiro de filmagens, para auxiliar a fase seguinte.

No módulo prático foi realizada uma aplicação dos conhecimentos e informações coletadas no desenvolvimento de um vídeo, no caso, um vídeo institucional para a Casa dos Girassóis. Foram feitas filmagens, decoupages, tratamentos de imagens e sons, layouts dentre outras atividades necessárias ao desenvolvimento de um projeto dessa natureza.

Nas filmagens, foram gravados depoimentos com os coordenadores da Casa dos Girassóis, bem como feitas filmagens e fotografias junto à comunidade, relatando o dia-a-dia da instituição. Com isso obteve-se o equilíbrio desejado, da seriedade dos depoimentos e a informalidade do cotidiano da Casa.

Com todo o material filmado foi feita a decupagem (marcação das cenas por tempo) das fitas para a posterior edição do vídeo. No processo de edição foram determinadas quais depoimentos e filmagens se adequariam melhor ao roteiro pré-estabelecido. Com o vídeo já em fase de pós-produção, deu-se o trabalho de colocação de legendas (com o nome dos entrevistados), transições de temas, colocação de sons, fotos e a criação de uma abertura para o vídeo. Essa abertura serviu para o vídeo não começar diretamente com o conteúdo de depoimentos, e sim com uma musica relaxante, e imagens do dia-a-dia da casa, bem como a colocação da marca do projeto. Utilizando-se de softwares adequados, foi colocada a linguagem gráfica do vídeo, pré-definida no módulo anterior.

Também foram realizados ajustes nas transições, nos sons, e nas imagens, para tornar o vídeo confortável aos olhos de quem assiste. Com o vídeo concluído, o vídeo foi entregue.

Foi necessário algum meio de distribuição, para este poder ser entregue à empresas e a própria comunidade poder assistir. Assim sendo, optou-se pela produção de um DVD, pois é um produto de fácil gravação e reprodução, bem como não necessita de um computador. Foram produzidos um menu simples, de fácil navegação para as pessoas poderem assistir o

DVD em seus aparelhos domésticos, sem nenhuma incompatibilidade, juntamente com a capa e a bolacha de identificação do DVD.

Na produção do menu do DVD, foram utilizados elementos da identidade visual da casa, como o logo da Casa dos Girassóis, o Selo da Casa dos Girassóis bem como a foto de um girassol para manter a mesma identidade dos elementos utilizados no vídeo. Este menu de navegação poderá servir para inclusão de novos materiais da casa, bem como outros vídeos que venham a ser produzidos posteriormente.

## **Conclusão**

O presente trabalho alcançou seus objetivos teóricos, quanto ao estudo conceitual de um vídeo. Com ele ficou evidenciado que para produzir material de qualidade não basta termos o aparato técnico de filmadoras, máquinas fotográficas e demais materiais capacitados. É necessário um estudo aprofundado sobre como a utilização desses materiais poderá ser feita da melhor forma.

No que tange a realização de um vídeo institucional como produto de uma pesquisa científica, tendo como resultado final um vídeo que além de apresentar a instituição para a comunidade, também serviu de experimento prático para o material pesquisado.

Através desse projeto de pesquisa foi possível a verificação da importância do design no meio audiovisual. Por meio de grafismos, efeitos de imagem, transições e demais elementos gráficos pode-se melhorar consideravelmente o envio da mensagem entre a mídia e o usuário (tele-espectador). Com o advento da TV Digital essa importância tende a aumentar, devido a novos meios de comunicação e interação entre o objeto (televisão) e o usuário.

Vale ressaltar a importância de um projeto como este, não apenas para a academia, mas também para os pesquisadores, fornecendo a eles não somente noções de como trabalhar e pesquisar material referente a essa nova área, mas também através da troca de conhecimento entre os pesquisadores deste projeto e de profissionais de outras áreas, como jornalismo, cinema, que ajuda na formação dos pesquisadores.

## **Referências**

ARMES, Roy. On vídeo: O significado do vídeo nos meios de comunicação Tradução George Schlesinger. São Paulo, Summus: 1999

BERARD, Rafael de Moura; MACHADO, Ricardo Coelho; MERINO, Eugênio. Interfaces para elementos dinâmicos: O Design Gráfico aplicado à mídia DVD. Relatório de Projeto PIBIC/CNPQ – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006.

CROCOMO, Fernando Antonio. O uso da edição não-linear digital : as novas rotinas no telejornalismo e a democratização de acesso à produção de vídeo. Dissertação – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001.

GUIMARÃES, Luciano. As Cores na Mídia. São Paulo: AnnaBlume, 2003.

HOUAISS, Antonio. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

MARTINS, Rosane Fonseca de Freitas. A Gestão de Design como uma estratégia organizacional: Um modelo de integração do design em organizações. Tese de Doutorado em Engenharia de Produção - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2004

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; GRANVILLE, Lisandro Zambenedetti; FABRE, Marie-Christine Julie Mascarenhas; TAMUSIUNAS, Fabrício Raupp. Videoconferência. 2003. 95f. Rede Nacional de Pesquisa- Grupo de Trabalho Aplicações Educacionais em Rede.

VEIRAS, Augusto; COUTINHO Gisele; MERINO Eugênio. Design em Movimento: fundamentos e aplicação do design gráfico ao vídeo digital. Artigo In Congresso Internacional de Pesquisa em Design: 2002, Brasília.

WATTS, Harris: On Camera, o curso de produção de filme e vídeo da BBC. São Paulo: Summus Editorial, 1990.