



Relatório sobre o vídeo “E se cavármos um buraco até o outro lado da Terra?”

INTRODUÇÃO

Desde cedo me interessei por ciência e por sua forma incrível de deslumbrar quem compreende seus conceitos. Tal interesse foi uma barreira na hora de escolher que carreira seguir e que curso fazer, enquanto estive no ensino médio meus interesses se dividiam dolorosamente entre fazer ciência ou trabalhar com meios audiovisuais. Tal dilema se prolongou por todo o meu terceiro ano e só foi definitivamente sanado quando me dei conta da importância que a comunidade científica dá em relação aos meios de divulgação para o grande público e como este corresponde quando tais meios são adequados à sua forma de entretenimento.

Buscar uma forma de apresentação de conteúdo científico que se caracterize também como entretenimento é extremamente necessário para manter e ampliar o interesse do público não especializado por áreas diferentes e assim fazer crescer o conhecimento científico como um todo. Portanto, experimentarei uma forma de se criar esse tipo de produto explicando brevemente algum conceito científico procurando sempre tornar o vídeo o mais interessante o possível.

Para isso me basearei em modelos já existentes no site de compartilhamento de vídeos *YouTube*. São eles os canais: *VSauce* (CIÊNCIA E TECNOLOGIA, 2010) e *Veritasium* (CIÊNCIA E TECNOLOGIA, 2011). Tais programas utilizam-se de um monólogo com o espectador e contam com a ajuda de animações e demonstrações para elucidar melhor o que tentam explicar. Procurarei fazer o mesmo ao elaborar o vídeo, sempre buscando manter o interesse do público no vídeo constante.

Além dos modelos audiovisuais já existentes me basearei também no livro de Cassio Vieira (VIEIRA, 2007) para executar melhor a tarefa de estabelecer contato (mesmo que breve) entre o público e a ciência.

RESULTADOS

Dividirei os resultados obtidos na execução deste projeto em 3 partes: pré-produção, produção e pós-produção.

PRÉ-PRODUÇÃO

Inicialmente o vídeo produzido seria uma filmagem de minhas explicações sobre o conceito científico escolhido acompanhado dos recursos audiovisuais necessários para melhorar a compreensão do público e uma trilha sonora compatível. Entretanto me deparei com um formato de vídeo diferente que utiliza a técnica de stop motion com desenhos simples e uma narração de fundo e decidi tentar.

A escolha do conceito científico já havia sido feita anteriormente por mim assim como a pesquisa necessária, apenas tive o trabalho de me aprofundar um pouco mais no assunto e procurar possíveis erros ao longo do roteiro.

O roteiro foi elaborado com a linguagem mais simples possível, de modo que possa ser entendida pela maior parte das pessoas que assistirem ao vídeo. Dividido em blocos de forma que eu pudesse os gravar de forma independente e assim minimizar os possíveis erros e evitar desperdício de tempo com repetições inúteis.

Após finalizar o roteiro pedi ao aluno do curso de física da IFGW Leonardo Bernardes que o revisasse a fim de apontar possíveis erros na explicação dos conceitos de forma a tornar o vídeo cientificamente preciso. Além disso, Leonardo também indicou possíveis melhorias para a facilidade de compreensão de quem entrasse em contato com o conteúdo.

Após toda a revisão e correção de roteiro acessei a biblioteca de áudio sem copyright do YouTube a fim de escolher a trilha sonora mais compatível com vídeo. Ela deveria ser alegre, não distrativa e sem picos de volume para não atrapalhar a narração e manter a atenção dos espectadores.

PRODUÇÃO

O primeiro passo que tomei na produção foi a gravação da narração. Utilizei o headset Microsoft LX-3000 para isso já que possui boa qualidade de áudio e conexão USB, que não sofre com a estática existente em conexões e reduz a quantidade de ruído no ambiente. Gravei os diferentes blocos do roteiro utilizando o software de edição e gravação de áudio Audacity v.2.0.4 (Figura 1) até estar suficientemente satisfeito com o resultado. Ao ouvir os blocos notei certo ruído de fundo devido ao barulho do cooler de meu computador, para resolver o problema utilizei o plugin de redução de ruído do próprio programa, que cria um padrão de ruído baseado nas frequências das ondas sonoras gravas e assim removendo-a, deixando o áudio muito mais limpo.

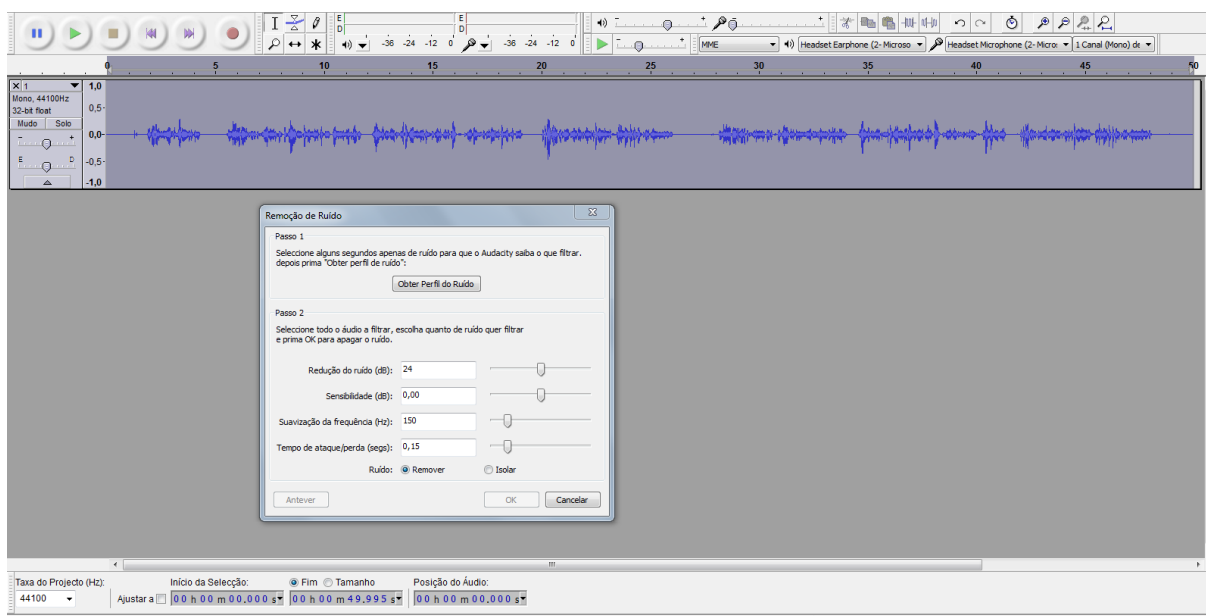


Figura 1: Programa Audacity – Janela de remoção de ruído

O próximo passo foi criar o stop motion. Para isso utilizei um tripé da Vivitar modelo VIVVPT5660 e a câmera Canon Rebel T5i. Com uma folha branca de fundo e os desenhos simples feitos em papel sulfite rasgado com as mãos as fotos eram feitas em sequência de

forma a dar movimento dos elementos que desenhei (Figura 2). Ao todo foram cerca de 300 fotos tiradas.



Figura 2: Esquema montado para a produção do stop motion.

Assim que finalizei a tiragem de fotos passei todas para o computador para começar a edição. O vídeo foi inicialmente editado no programa Adobe Premiere CC 2014 (Figura 3), entretanto, devido à problemas na renderização do vídeo, que tinha frames excluídos automaticamente quando pronto, tive que fazer tudo novamente no programa Sony Vegas Pro 13.0 (Figura 4).

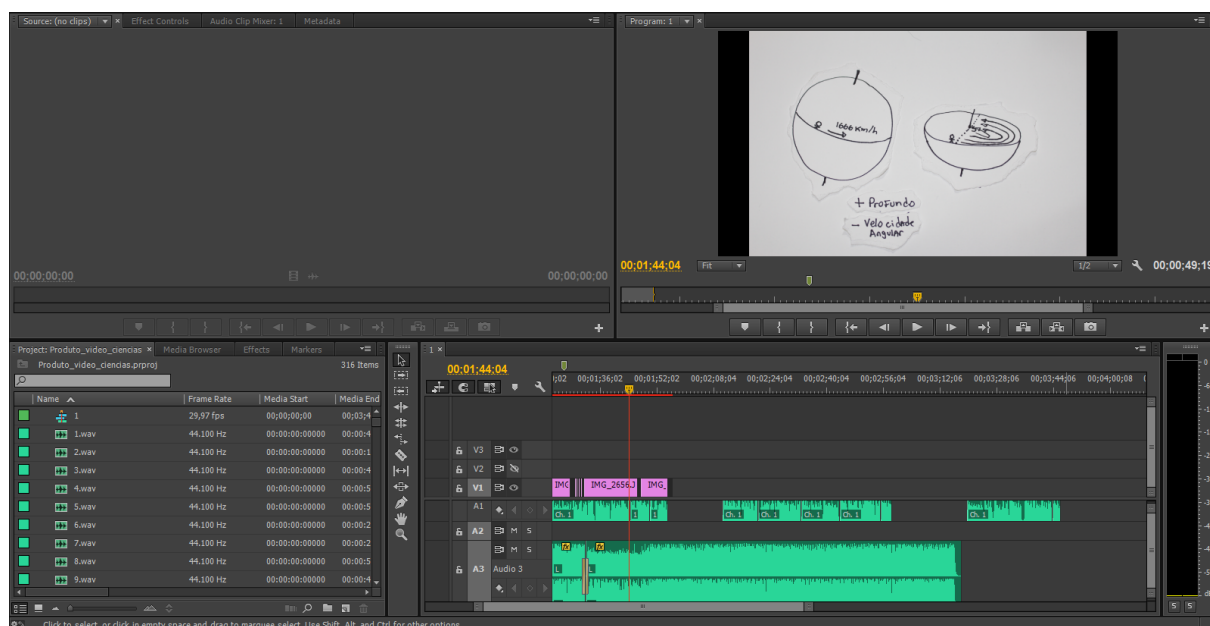


Figura 3: Programa de edição Adobe Premiere Pro CC 2014

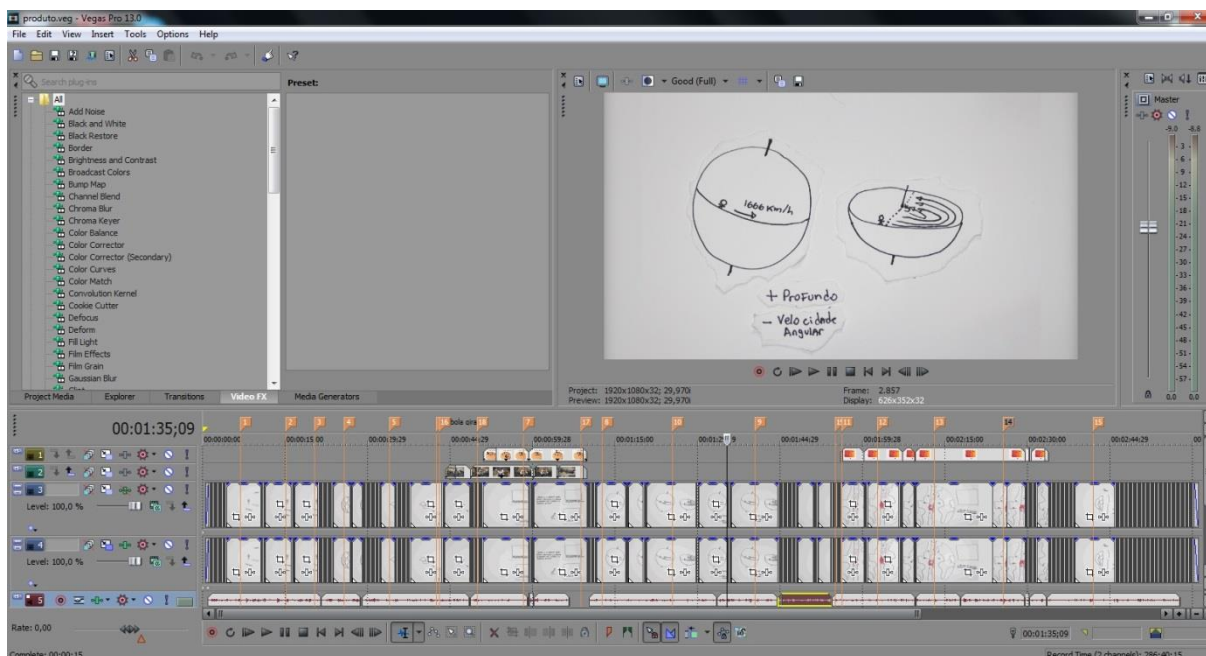


Figura 4: Programa de edição Sony Vegas Pro 13.0

Para facilitar o processo de edição, o áudio foi editado no próprio Sony Vegas, de modo que os diversos blocos pudessem ser cortados de maneira adequada sem me limitar à um único arquivo para narração que poderia me fazer perder tempo caso houvesse necessidade de repará-lo. Após organizar os diferentes blocos de maneira linear na timeline do programa inseri as 300 fotografias com de 5 frames de duração cada. Como algumas delas teriam tempo de tela maior, tive que aumentar seus tempos de duração de modo a combinar com o tempo de narração para a sincronização perfeita.

Após a finalização da edição renderizei o vídeo no formato 1080p na extensão .wmv. O vídeo foi postado em minha conta do YouTube e em sua descrição foram adicionados agradecimentos ao aluno da IFGW e links com mais informações sobre o assunto.

PÓS-PRODUÇÃO

Após a finalização do projeto mostrei aos colegas de sala de forma a encontrar possíveis erros não notados por mim anteriormente. Felizmente tudo estava certo e não tive de realizar a correção de nada. Divulguei o vídeo nas redes sociais (Facebook, Twitter e Tumblr) e após pude iniciar a escrita do relatório.

PONTOS NEGATIVOS

Realizar produções com stop motion pela primeira vez é um desafio, e muito mais quando se faz sozinho. Demorei certo tempo para a realização do projeto, entretanto com um pouco de prática no processo tudo se tornaria mais ágil. Um erro que apenas notei na edição

foi o formato das fotos, utilizei o padrão 3:2 enquanto o vídeo teria 16:9, portanto, para não ter que tirar todas as fotos novamente troquei as barras pretas nas laterais pelo mesmo vídeo na camada inferior, apenas com o efeito de desfoque para não retirar a atenção dos espectadores e deixar esteticamente agradável. A narração também não me agradou totalmente apesar de ter sido o melhor que consegui fazer. Da mesma maneira, com um pouco de prática, minha dicção seria melhor assim como minha entonação, que deixou a desejar e poderia ser mais dinâmica.

PONTOS POSITIVOS

Apesar dos erros cometidos, recebi um bom feedback das pessoas que o assistiram. Pessoas de fora de meu círculo social disseram que entenderam bem o conceito explicado, além de terem gostado do formato utilizado, o que indica que um melhoramento do projeto poderia ser um bom modo de se divulgar ciência.

A trilha sonora, segundo os espectadores, foi bastante agradável e combinou o suficiente com o formato, tirando o peso sério que o assunto poderia tomar caso a narração se tornasse monótona e não houvesse música de fundo. A ideia do projeto foi alcançada e tocou da maneira que eu esperava espectadores que não são familiarizados com este tipo de conteúdo.

Além dos pontos aqui abordados adquiri notável experiência com o software, o que ainda será extremamente útil ao longo de minha carreira.

CONCLUSÃO

O desenvolvimento deste produto midiático alcançou seu objetivo inicial de criar um vídeo de ciências de cerca de 3 minutos de maneira que ele seja facilmente absorvido pelo público em geral e caracteriza-se de certa maneira como entretenimento.

A realização deste projeto foi extremamente útil ao curso e cedeu a liberdade de criação necessária para podermos exercitar o autodidatismo e buscarmos conhecimentos não passados dentro da universidade. Além disso nos dá uma visão geral da profissionalidade na realização de projetos no que cabe à organização e planejamento dos mesmos.

O desenvolvimento do produto midiático ainda incentiva produções extra-classe e se torna importantíssimo para futuras disciplinas que envolvem a realização de projetos envolvendo mídia.

REFERÊNCIAS

CIÊNCIA E TECNOLOGIA. *VSauce*. Michal Stevens. Guy Larsen. YouTube: 2010. Canal no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/Vsauce>>. Acesso em: 02/04/2015

CIÊNCIA E TECNOLOGIA. *Veritasium*. Derek Muller. Youtube: 2011. Canal no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/1veritasium>>. Acesso em: 02/04/2015

VIEIRA, Cassio Leite. *Pequeno manual de divulgação científica: dicas para cientistas e divulgadores da ciência*. 3. ed. Rio de Janeiro, RJ: Instituto Ciencia Hoje, 2007. 48p., il. ISBN 9788589962025.