

A gestão de projetos audiovisuais como recurso estratégico nos processos de pós-produção do projeto Luz, Câmera, PETCom!¹

Prisley Severo Zuse²

Eduarda Soares de Oliveira³

Laura Strelow Storch⁴

Universidade Federal de Santa Maria - UFSM

RESUMO

O projeto Luz, Câmera, PETCom! é vinculado ao Programa de Educação Tutorial - Comunicação Social (PETCom) e tem como objetivo a divulgação de projetos de extensão de outros grupos PETs da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) por meio de produtos audiovisuais. Este resumo expandido conecta os conceitos teóricos aos práticos sobre os processos de edição audiovisual, observados durante a execução do projeto. A edição utilizada pelo grupo se assemelha a edição de um programa de telejornalismo, consideradas as peculiaridades de publicação em plataformas de redes sociais, compartilhando o mesmo processo de organização e planejamento.

PALAVRAS-CHAVE: pós-produção; edição; redes sociais; planejamento; comunicação.

CORPO DO TEXTO

O Programa de Educação Tutorial - Comunicação Social (PETCom) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) é composto por cinco projetos que agrupam a tríade de formação da universidade pública brasileira: ensino, pesquisa e extensão. O projeto Luz, Câmera, PETCom! (LCP) faz parte desse grupo de projetos e tem como foco o ensino e a extensão. O objetivo do LCP é a divulgação, por meio de produtos audiovisuais, de projetos de extensão desenvolvidos por outros grupos PETs da UFSM. A publicação do conteúdo é feita no Instagram do PETCom no formato de *reels*.

O projeto LCP é composto por sete integrantes, estudantes do curso de Jornalismo, Relações Públicas e Publicidade e Propaganda, variedade intelectual e profissional que agrega no resultado final dos produtos realizados pela equipe. As

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GT01SU - Audiovisualidades: comunicação em imaginários sociais, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 3 a 5 de julho de 2025.

² Estudante de Graduação do Curso de Jornalismo da UFSM. Integrante do Programa de Educação Tutorial-Comunicação Social/UFSM (PETCom). E-mail: prisley.zuse@acad.ufsm.br

³ Estudante de Graduação do Curso de Publicidade e Propaganda da UFSM. Integrante do Programa de Educação Tutorial-Comunicação Social/UFSM (PETCom). E-mail: eduarda-oliveira.1@acad.ufsm.br

⁴ Docente do Departamento de Ciências da Comunicação e tutora do Programa de Educação Tutorial - Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: laura.storch@ufsm.br

funções do projeto são rotativas, situação que proporciona um aprendizado completo de todas as ocupações, são elas: apresentação (1 integrante), captação de imagens (3 integrantes), roteiro (2 integrantes) e edição (1 integrante).

Como referência teórica, o Manual de produção de televisão de Zettl (2015) foi utilizado como base para o entendimento dos processos e divisões de um produto audiovisual: pré-produção, produção e pós-produção. Os integrantes do LCP utilizam a edição não linear, conceito que Zettl trata em seu livro como “aleatório”. Segundo o autor, “você também pode inserir ou excluir uma tomada em qualquer lugar na sequência editada sem afetar as imagens anteriores ou posteriores à mudança” (ZETTL, 2015, p. 361). Como a rotatividade de funções faz parte do cotidiano do projeto, a organização e o planejamento são elementos fundamentais para a execução da edição do produto final do projeto.

O modelo de produto audiovisual oferecido pelos integrantes do PETCom para os PETs da universidade vem sendo desenvolvido e refinado desde o primeiro semestre de 2024. A partir disso, consideramos relevante analisar as produções audiovisuais já desenvolvidas, de modo a atrelar os conceitos teóricos aos práticos observados no processo de execução dos vídeos desenvolvidos pelo grupo.

Uma das tarefas relevantes, quando consideramos a gestão de produções audiovisuais, é o controle e organização dos arquivos de projeto. Para Zettl (2015, p. 361), “aprender esse tipo de gerenciamento de arquivos é apenas um pouco mais difícil que utilizar um simples programa de processamento de texto”. Com isso em mente, o presente trabalho busca abordar e refletir as práticas de pós-produção do projeto Luz, Câmera, PETCom!, observando os aspectos de planejamento e organização para a execução da edição dos produtos audiovisuais.

Após as gravações com o grupo PET parceiro, inicia a terceira fase⁵: a pós produção. Segundo o autor, “na pós-produção, você tem mais tempo para deliberar exatamente que tomada incluir em sua obra-prima e qual descartar, mas também possui a responsabilidade de selecionar aquela que conta a história de forma mais eficaz” (ZETTL, 2015, p. 360).

⁵As outras duas fases são: primeira fase, denominada pré-produção, é responsável pela organização antes da gravação, roteiro, materiais e deslocamentos; segunda fase, é conhecida como produção, encarregada pela gravação em si do produto.

O processo de gestão dos materiais dos projetos é realizado pela equipe do LCP. Os petianos responsáveis pela captação de imagens transferem os vídeos para uma pasta no Google Drive⁶ intitulada pelo nome do PET parceiro. A fim de facilitar ao responsável pela edição na hora da escolha das imagens utilizadas nos vídeos, são criadas subpastas: vídeos para *off*, entrevista com o tutor, entrevista com o líder do projeto, apresentação/finalização.

Além disso, há outra pasta adicionada ao conjunto, denominada “*offs*”. Nesta nova divisão, o petiano responsável pela apresentação do projeto de extensão do PET parceiro adiciona o arquivo em áudio formato mp3 contendo os *offs* referentes ao projeto que está em produção. Este conteúdo é integrado às imagens realizadas na gravação. O *off* é gravado em um momento pós-gravação, e é definido pela narração do apresentador enquanto imagens relacionadas a informação são transmitidas na tela (REZENDE, 2000, P. 149).

A pasta “vídeos para *off*” é composta por vídeos do projeto de extensão que o LCP está acompanhando, onde são captadas cenas que representam a atividade de extensão que está sendo apresentada, como alunos, petianos e tutores envolvidos na atividade, com o objetivo de facilitar o entendimento do público sobre o que trata o projeto. Nas pastas seguintes, “entrevista com o tutor” e “entrevista com o líder do projeto”, são adicionadas as entrevistas com o tutor e o líder do projeto. E por fim, a pasta “apresentação/finalização” é composta pelo vídeo do integrante do PETCom com a apresentação do projeto do PET parceiro e a finalização, com informações sobre o projeto Luz, Câmera e PETCom!.

Esse tipo de organização, por mais detalhada que seja, é necessária para que qualquer integrante do grupo consiga encontrar os materiais necessários e executar a função, independente em qual momento esteja a edição do produto final.

Após o processo de organização dos materiais captados, o integrante do grupo responsável pela finalização do produto parte para a realização da edição de vídeo de forma não-linear. Esse modelo de edição consiste em um processo que permite ao integrante realizar o trabalho com as captações de vídeo e áudio de forma aleatória, sem seguir a ordem cronológica dos acontecimentos registrados, assim possuindo uma maior flexibilidade e facilidade durante o processo (ZETTL, 2015). Tendo em vista que os

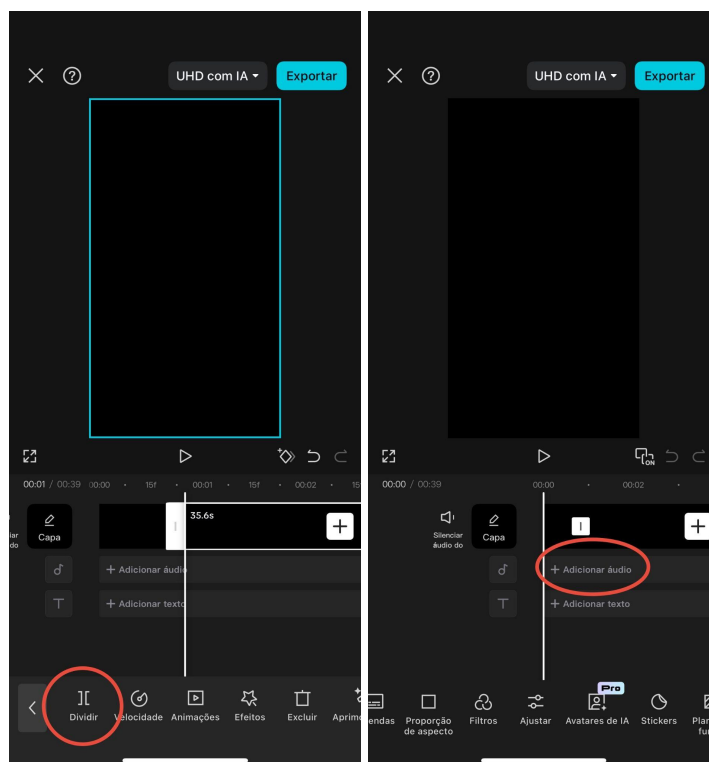
⁶ O grupo PET possui uma conta Google Workspace for Education fornecida pela UFSM, com acesso ao pacote de serviços da empresa.

integrantes que compõem o grupo Luz, Câmera PETCom! buscam realizar um trabalho mais proveitoso, esse processo facilita a utilização máxima do material bruto produzido.

Para a realização desta edição, o grupo utiliza o aplicativo *CapCut*, aplicativo destinado especificamente para a realização de edições de vídeos, oferecendo diversos recursos, como: efeitos de transições, filtros e músicas. Também permite adição de legendas, realizar retoques nas imagens captadas, adição de locução, efeitos de voz, remoção de fundo, e a utilização de uma ampla biblioteca de modelos prontos editáveis. Mesmo com tantos recursos disponíveis, o aplicativo possui uma versão paga que desbloqueia mais ferramentas e efeitos, como, por exemplo, a legendagem automática e a utilização da Inteligência Artificial com auxílio (PELAIO e CARAVIER, 2023). O aplicativo destaca-se para aqueles que possuem familiaridade com ferramentas de edição, pois conta com uma interface intuitiva e uma ampla variedade de ferramentas.

Entre os processos realizados durante a edição de vídeo, o integrante inicia seu trabalho fazendo a seleção e o *download* do material bruto das imagens e áudios que serão utilizados no produto final, estes anteriormente organizadas em pastas, e realiza o *upload* para o aplicativo *CapCut*. Dentro do aplicativo trabalha-se principalmente com a ferramenta “dividir” (Imagem 1) localizada no recurso “editar” da interface principal do aplicativo, utilizada para a realização de cortes no material bruto. Em seguida, é realizada a adição de áudio “*off*” anteriormente citado no texto, ao vídeo já cortado, através da ferramenta “adicionar áudio” (Imagem 1).

Imagem 1: Interface do aplicativo *CapCut*.

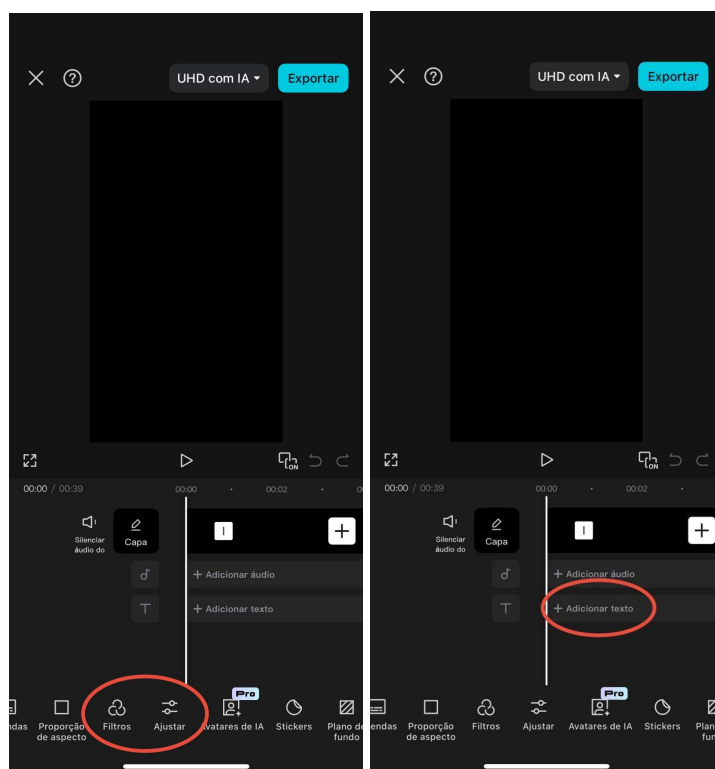


Fonte: os autores.

Nota: Na esquerda, em destaque, a ferramenta “dividir”. Na direita, em destaque, a ferramenta “adicionar áudio”.

Logo após, são adicionados filtros e ajustes de luz (Imagem 2), para uma maior nitidez das imagens, ferramentas também localizadas na interface principal do aplicativo. Para a finalização do produto, o editor trabalha com o recurso “adição de texto” (Imagem 2) para realizar o trabalho de legendagem do vídeo, processo esse utilizado para facilitar a compreensão do conteúdo e garantir a acessibilidade para pessoas com deficiência auditiva.

Imagem 2: Interface do aplicativo *CapCut*.



Fonte: os autores.

Nota: Na esquerda, em destaque, a ferramenta “filtros” e “ajustes”. Na direita, em destaque, a ferramenta “adicionar texto”.

Por fim, é realizada a exportação do vídeo finalizado, para assim ser publicado na plataforma de divulgação utilizada pelo grupo.

Em síntese, o processo de pós-produção do projeto Luz, Câmera, PETCom!, mostra uma organização e um planejamento estratégico que ajudam na eficiência das produções audiovisuais realizadas pelo grupo. A adoção de uma edição não-linear, facilitada pelo uso do aplicativo *CapCut*, permite ao grupo uma maior flexibilidade em seu trabalho, e a organização de pastas no Google Drive com uma clara divisão de materiais traz mais facilidade ao integrante do grupo responsável pela edição, evidenciando a importância do planejamento prévio na fase de pós-edição. Assim, o grupo com referências teóricas da produção audiovisual, ferramentas práticas e uma organização eficaz, busca fornecer resultados significativos na divulgação de projetos de extensão de PETs parceiros dentro do ambiente digital.

REFERÊNCIAS

ZETTL, H. **Manual de produção de televisão**. São Paulo: Cengage Learning, 2015

REZENDE, G. J. d. **Telejornalismo no Brasil**: um perfil editorial. Brasil: Summus Editorial, 2000.

PELAIO, G. M.; CARAVIERI, F. P. M. **Avaliação comparativa de ferramentas de edição de vídeo no contexto das redes sociais**. 2023. Artigo de Graduação (Tecnologia em Sistemas para Internet) – Faculdade de Tecnologia Prof. José Camargo, Jales, 2023. Artigo apresentado no VII Simpósio de Tecnologia da Fatec Jales – SITEF, 2023, Jales-SP.

CANELAS, C. **Os Sistemas de Edição de Vídeo: linear versus não-linear**. Artigos em Revista Nacional (ESECD), BOCC – Biblioteca Online de Ciências da Comunicação da Universidade da Beira Interior, v. 89, 2010. 1646-3137.