

## O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA IDENTIDADE DOS VÍDEOS DO LABORATÓRIO VIRTUAL MULTILINGUAGENS DE 2025

DHULIAN SAMUEL DA SILVA DE OLIVEIRA<sup>1</sup>; LEONARDO CORRÊA SABBADO<sup>2</sup>; CAUAN BRITO SILVA<sup>3</sup>; LUCAS OSORIO FERRARI<sup>4</sup>; ÉDITA MARTINS GOMES<sup>5</sup>;

RITA DE CÁSSIA DE SOUZA SOARES RAMOS<sup>6</sup>:

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – dhulianoliveira5@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – Leonardocorsab@gmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – silvabcauan@gmail.com

<sup>4</sup>Universidade Federal de Pelotas – Lucas.o.f.292001@gmail.com

<sup>5</sup>Universidade Federal de Pelotas – editagomes1878@gmail.com

<sup>6</sup>Universidade Federal de Pelotas – rita.ramos@ufpel.edu.br

### 1. INTRODUÇÃO

O presente texto foi desenvolvido acerca de atividades realizadas pela bolsa de ensino no Laboratório Virtual Multilinguagens (LVM) da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Em que acontecem gravações semanais com estudantes do curso de licenciatura em Matemática, com o propósito de expandir virtualmente o alcance do uso de jogos matemáticos por professores nas escolas brasileiras. Os materiais audiovisuais educativos são gravados na sala do Núcleo de Políticas de Educação a Distância (NUPED) e disponibilizados no canal de Youtube do laboratório.

Para RASLAN (2014) é necessário que profissionais de criação, em busca de proximidade com o consumidor alvo, procuram identificações que se relacionam melhor com o tipo de produto distribuído por seu cliente. Pensando nisso, o trabalho tem como objetivo analisar o processo que acarretou nas mudanças visuais aplicadas nos vídeos do canal de Youtube do LVM, para a construção de uma comunicação mais próxima com o público do canal, os professores, e para ressaltar a essência de sala de aula do laboratório nos vídeos educacionais. Essa essência é extraída da identidade do laboratório, que para LARRAIN (2003) “é a capacidade de se considerar um objeto e, nesse processo, construir uma narrativa sobre si mesmo”. E essa narrativa se constrói no momento em que é evidenciado, logo na abertura dos vídeos, a equipe e os materiais do Laboratório Multilinguagens (LAM), parte desses materiais produzidos pelos próprios alunos.

### 2. ATIVIDADES REALIZADAS

O processo criativo da identidade do canal do Youtube do Laboratório Virtual Multilinguagens de 2025, iniciou-se com uma apresentação de propostas sobre mudanças estéticas possíveis para o aprimoramento dos vídeos, por meio de uma análise técnica das produções educacionais anteriores do canal. Essas mudanças foram apresentadas como um *briefing*, que para BUCHANAN (1992) o *briefing* “apresenta um problema e um conjunto de questões a serem consideradas na resolução desse problema”. Entre as modificações propostas, destacam-se a iluminação, o fundo dos vídeos e a abertura, que foi sugerido e adotado um novo

modelo, no qual os membros participantes das gravações do canal foram incluídos nos vídeos de abertura.

Foi elaborado um material didático sobre a criação e formatação de roteiros, que para a Academia Internacional de Cinema (AIC) é um documento que contém cenas e diálogos de um filme ou de qualquer outro produto audiovisual. Esse material auxiliou aos alunos de licenciatura em matemática que não conheciam o esqueleto de um roteiro, a elaborarem a estrutura dos vídeos educacionais a partir dele, para assim obterem uma ferramenta de apoio para o momento de gravação.

Posteriormente, foram fotografados e gravados vídeos dos materiais matemáticos do LAM e dos alunos participantes das gravações do LVM realizando atividades cotidianas no laboratório. Para essa ocasião, foram utilizados equipamentos de luz, câmera fotográfica e tripé para a câmera. Após isso, foram selecionados alguns dos arquivos obtidos da gravação e iniciou o processo de montagem, que para o Plano Nacional de Cinema (PNC), é a “tarefa de selecionar e ligar as tomadas gravadas umas às outras”. Nessa fase, o objetivo era registrar a equipe e montar um vídeo curto, que é utilizado na introdução de todos os vídeos do canal LVM em 2025, criando essa comunicação do público do canal com a equipe vídeo após vídeo, por meio da identidade do projeto. Para a abertura foi utilizado uma trilha musical sem direitos autorais disponibilizada na internet gratuitamente.

De acordo com AUMONT e MARIE (2007), os créditos indicam o título e o nome dos participantes dos filmes ou outro produto audiovisual, podendo ser no início ou no fim. Sendo assim, foi definido que nos créditos seria usado um dos vídeos gravados no LAM que aparecem os bolsistas, voluntários e a orientadora do projeto LVM, ressaltando a presença dos membros do projeto no final de todos os vídeos, acompanhado de uma trilha musical sem direitos autorais.

Os vídeos do canal LVM são gravados na sala do NUPED, que conta com uma ferramenta cinematográfica, o *chroma key*, que é uma tela ou parede verde ou azul, que na pós-produção é possível separar o fundo do personagem e substituir por outra imagem (HERNÁNDEZ, 2011), por isso, foi necessário elaborar uma ideia para substituir o fundo dos vídeos. No mesmo dia que foram gravados os planos da abertura, foram fotografadas imagens dos materiais do LAM e escolhida uma delas para ser o fundo dos vídeos, a ideia foi trazer o aspecto sala de aula evidenciando os materiais matemáticos do laboratório.

**Figura 1:** Membro do LVM nas gravações de um dos vídeos da sala verde.



**Fonte:** Canal do LVM.

**Figura 2:** Resultado do fundo verde na pós-produção.



**Fonte:** Canal do LVM

Para um melhor aproveitamento do *chroma key*, foram utilizados técnicas de iluminação de luz principal e luz de enchimento, definidas por SALLES (2009), como luz principal a responsável por dar maior ênfase ao personagem em questão e a luz de enchimento encarregada de permear por todo ou quase todo o espaço mantendo a estabilidade dos contrastes em cena. Como a sala de gravação dos vídeos do LVM possui uma área limitada, não foi necessário o uso de muitas luzes, apenas de quatro pontos de luzes, sendo duas principais e duas de enchimento.

O público-alvo são professores de matemática que buscam introduzir conteúdos matemáticos aos seus alunos de uma forma mais dinâmica e participativa. A estrutura e as características dos vídeos foram pensadas para tornar o aprendizado mais atrativo e imediato aos alunos.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentre os resultados alcançados, destacam-se o uso da estrutura de roteiros cinematográficos na estruturação dos vídeos educativos do canal por novos membros do projeto, o qual se provou necessário para um melhor resultado no processo de gravação. Além disso, obteve-se um melhor aproveitamento do *chroma key* na edição dos vídeos, devido às técnicas de iluminação do audiovisual aplicadas nos vídeos da página do Youtube do LVM. A abertura dos vídeos destaca-se por apresentar a identidade do laboratório e por se mostrar convidativa e próxima ao público do canal.

Em suma, o processo serviu como um grande aprendizado e incentivou no estudo e aperfeiçoamento das técnicas cinematográficas, como iluminação e edição de vídeos, além de gerar uma troca com discentes de outros cursos da Universidade Federal de Pelotas, criando uma relação multidisciplinar.

### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACADEMIA INTERNACIONAL DE CINEMA. **Como fazer um roteiro:** 9 passos que os roteiristas profissionais utilizam para fazer seus roteiros, com exemplos e modelos para download. 2017. Online. Disponível em:

<https://www.aicinema.com.br/como-fazer-um-roteiro/?amp=1> Acesso em: 17 ago. 2025.

AUMONT , Jacques; MARRIE, Michel. **Dicionário Teórico e crítico do cinema.** São Paulo: Papirus Editora, 2007. 3 edição.

BUCHANAN, Richard. Wicked Problems in design thinking. **JSTOR-MIT** p. 17, 1992. Disponível em: [https://web.mit.edu/jrankin/www/engin\\_as\\_lib\\_art/Design\\_thinking.pdf](https://web.mit.edu/jrankin/www/engin_as_lib_art/Design_thinking.pdf). Acesso em: 17 ago. 2025.

HERNÁNDEZ, Juan Alberto Lafuente. **Técnicas de implementación de cicloramas para Chroma-key sin limitaciones de color.** 2011. Trabalho de conclusão de curso - curso de Telecomunicações de TI (Som e imagem), Universidade Politécnica de Valência. Disponível em: <https://riunet.upv.es/server/api/core/bitstreams/95040e41-0396-40fd-8c5c-cfb80ee526e5/content> Acesso em: 17 de ago. 2025

LARRAIN, Jorge. El Concepto de identidad. **Revista FAMECOA**, Porto Alegre, n.21, p. 30-42, Agosto 2003. Disponível em: [https://scholar.google.com/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=larrain+identidade&btnG=#d=gs\\_qabs&t=1755577096284&u=%23p%3DOc9oRThmz3EJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=larrain+identidade&btnG=#d=gs_qabs&t=1755577096284&u=%23p%3DOc9oRThmz3EJ) Acesso em: 17 de ago. 2025

PLANO NACIONAL DE CINEMA. **Glossário: Montagem.** 2004. Online. Disponível em: <https://pnc.gov.pt/glossario> Acesso em: 17 ago. 2025.

RASLAN, Eliane Meire Soares. Posicionamento, identidade e visibilidade da marca. **Rizoma**, p. 2, 2014. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/233063346.pdf>. Acesso em: 17 ago. 2025.

SALLES, Filipe. **Capítulo 9: Iluminação para cinema e vídeo.** Apostila de Cinematografia. p. 75. 2009. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/95111844/Illuminacao-para-Cinema-e-Video> Acesso em: 17 ago. 2025.