

NARRATIVA VISUAL E COMPOSIÇÃO: ILUSTRAÇÃO DA GIRAFÁ PARA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

RUAN PIEDRAS DA SILVEIRA¹; GABRIEL HENRIQUE POSSIGNOLO GOMES²;
KELVIN WENDEL BOHN³; ANDRIW VIEIRA BURKERT⁴; TATIANA BOLIVAR
LEBEDEFF⁵; THAIS PHILIPSEN GRUTZMANN⁶

¹ Universidade Federal de Pelotas – ruanpiesv@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – gabrielxpossignolo@gmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – kelvinbohn@gmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – andriwburkert0@gmail.com

⁵ Universidade Federal de Pelotas – tblebedeff@gmail.com

⁶ Universidade Federal de Pelotas – thaislmd2@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O projeto *MathLibras* é um projeto multidisciplinar, que utiliza de diversas áreas da educação, tais como: Cinema, Matemática, Língua Brasileira de Sinais (Libras). O projeto, coordenado pelas professoras Thaís e Tatiana, tem a participação de voluntários e bolsistas da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). O objetivo do *MathLibras* é a produção de vídeos de Matemática em Libras para surdos, com caráter didático, com foco nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Com a ideia de adaptar um livro de literatura infantil, produzindo um vídeo com a contação da história em Libras, para a sua aplicação com as crianças surdas da Escola Especial de Educação Bilíngue Professor Alfredo Dub, parceira do projeto, fez-se necessária a produção de ilustrações narrativas. O livro em questão é “Quem vai ficar com o pêssego?”, de YOON (2010), da Editora Callis.

Para a criação destas imagens, é necessário, utilizar de conceitos básicos da linguagem visual e do cinema, como a composição de imagem, para garantir que o produto fique agradável e facilmente comprehensível para os alunos. Para melhor esclarecimento, será analisado a produção e as decisões tomadas no processo de criação destas ilustrações, baseados na obra original, na identidade visual do *MathLibras*, e em conceitos acadêmicos do Cinema.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

A criação dos personagens (adaptação) deu-se utilizando os conceitos básicos do design de personagem, adaptando o livro e utilizando a identidade visual do *MathLibras*.

A criação e a escolha de qual cena ficaria melhor, baseando-se em conceitos da linguagem visual, como o equilíbrio de imagem, e a leitura ocidental de imagens (DONDIS, 2003).

Primeiramente, é necessário decidir os designs dos personagens, os quais foram pensados da mesma forma que os personagens Levi e Sara (Figura 1), com formas simples como círculos e triângulos, para apontar traços de suas personalidades (BISHOP *et al.*, 2020).

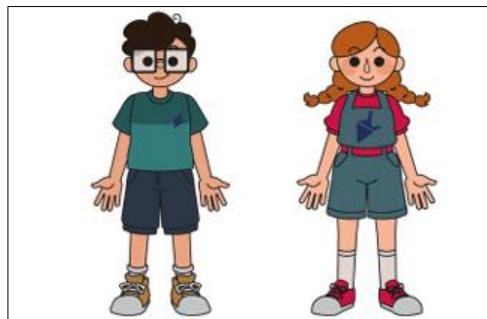


Figura 1: Design Atual dos personagens Levi e Sara.
Fonte: Arquivo *MathLibras*, 2023.

Além disso, utilizamos como inspiração, a identidade visual que o *MathLibras* já possui em suas produções (personagens com cores sólidas e silhuetas contornadas). Assim, temos o exemplo dos personagens produzidos posteriormente no *MathLibras* apresentado na Figura 2.

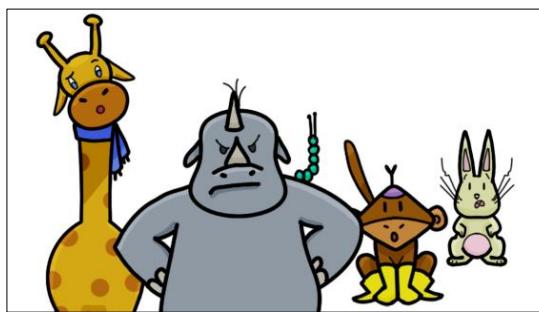


Figura 2: Design dos animais utilizados na ilustração.
Fonte: Arquivo *MathLibras*, 2024.

Segundamente, decidimos que a história, previamente gravada em Libras, adaptada do livro original, seria acompanhada de ilustrações, as quais passam na tela, auxiliando a atriz durante a contação em Libras.

Após isso, experimentamos diversas formas de demonstrar cada uma das partes da história, de forma narrativa e coesa com os conceitos da linguagem visual, enfaticamente o Equilíbrio e a Tensão visual (DONDIS, 2003). Essa última, utilizada para captar a atenção de quem visualiza a imagem. Quando se tratava de demonstrar a altura do pescoço da girafa, o esboço escolhido foi o apresentado na Figura 3.



Figura 3: Esboço do pescoço da girafa.
Fonte: Arquivo *MathLibras*, 2024.

Após a escolha do esboço, deu-se início a produção das ilustrações. Na etapa dos esboços, feita com o auxílio da leitura do livro *Sintaxe da linguagem visual* (DONDIS, 2003), foram utilizados recursos para enfatizar o tamanho do pescoço da girafa.

Segundo OSTROWER (2013, p. 46) “Quando percebemos, na arte, indicação de Horizontais e Verticais, não se trata de meros elementos de geometria [...] Trata-se, sempre, de direções vivenciadas, portanto, direções carregadas de emoção.” Paralelamente ao que disse o autor, utilizamos das árvores como elemento vertical para sugerir elevação, ou seja, colocar o tamanho do pescoço da girafa em evidência por comparação.

Além disso, colocamos os outros animais perto da base esquerda da imagem, já que, o posicionamento dos personagens foi pensado para evidenciar a girafa. Segundo DONDIS (2003), tendemos a ler as imagens começando pelo canto inferior esquerdo, e também, colocamos instintivamente a imagem sobre uma “base” horizontal e vertical, elementos que estão relacionados com a harmonia visual do produto (Figura 4). Quando invertemos esses conceitos, estamos colocando tensão na imagem.

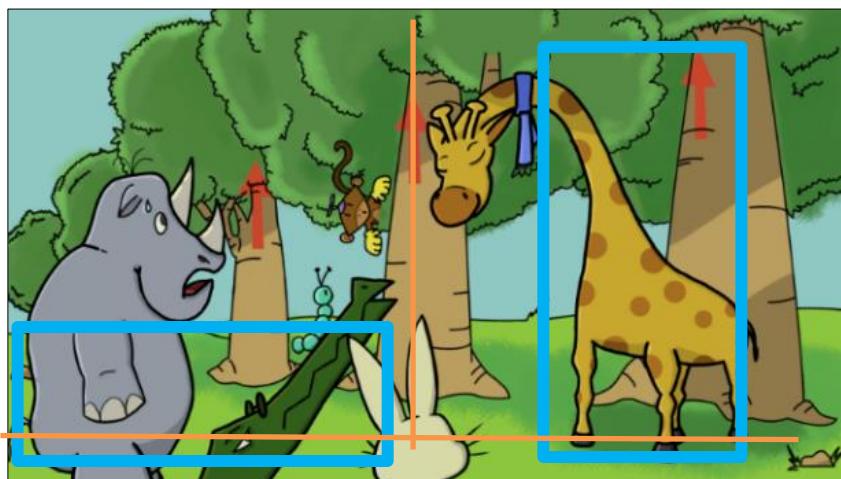


Figura 4: Visualização de escolhas para tornar a imagem agradável.

Fonte: Arquivo *MathLibras*, 2024.

A Tensão, no caso da Figura 4, está em colocar a girafa no canto direito, especialmente a cabeça, que está no canto superior, isso traz peso para a imagem, que seria a capacidade de atrair o olho (DONDIS, 2003).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que, a prática de adaptação do livro de literatura infantil, bem como a leitura dos textos propostos nas aulas de *Fundamentos da Linguagem visual* e *Design de Personagens*, foi essencial para a realização das imagens, visto que, os métodos ensinados deixam as produções visualmente mais interessantes, mesmo método utilizado na maioria das produções cinematográficas.

A Figura 5 apresenta o resultado final de uma das imagens que será utilizada no vídeo da contação da história em Libras.



Figura 5: Girafa – versão final.
Fonte: Arquivo *MathLibras*, 2024.

A partir da produção desta primeira imagem, outras foram realizadas, aplicando esses e outros conceitos pictóricos aprendidos nas disciplinas do Curso de Cinema de Animação da universidade.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BISHOP, R.; BOO, S.; CRUZ, M. R.; GADEA, L. **Fundamentals of Character Design**. Reino Unido: 3dtotalPublishing, 2020.
- DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2003.
- OSTROWER, F. **Universos da arte**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.
- YOON, A. H. **Quem vai ficar com o pêssego?** Barueri, SP: Callis, 2010. (Coleção Tan-Tan).