

## NARRATIVA VISUAL E PROCESSO CRIATIVO: A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS POR MEIO DE IMAGENS

RUAN PIEDRAS DA SILVEIRA<sup>1</sup>; GABRIEL HENRIQUE POSSIGNOLO GOMES<sup>2</sup>;  
KELVIN WENDEL BOHN<sup>3</sup>; ANDRIW VIEIRA BURKERT<sup>4</sup>; TATIANA BOLIVAR  
LEBEDEFF<sup>5</sup>; THAIS PHILIPSEN GRUTZMANN<sup>6</sup>

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

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

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

<sup>4</sup> Universidade Federal de Pelotas – andriwburkert0@gmail.com

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

<sup>6</sup> Universidade Federal de Pelotas – thaisclmd2@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

*MathLibras* é um projeto da universidade e teve seu início no meio de 2017. Tem como finalidade a produção de vídeos didáticos de Matemática em Libras para os alunos surdos, pensando nos primeiros anos do Ensino Fundamental (GRUTZMANN *et al.*, 2023). O projeto é coordenado pelas professoras Thaís e Tatiana. Tendo em vista a ideia de adaptar um livro infantil, produzindo um vídeo em Libras, deu-se início a produção de ilustrações. O livro em questão é “Quem vai ficar com o pêssego?”, de YOON (2010), da Editora Callis.

Para o processo de criação das imagens, além da inspiração na obra original, foram utilizados conceitos aprendidos no curso de Cinema de Animação da UFPel, do qual o primeiro autor é aluno.

Assim, o foco deste texto é apresentar a análise do processo de criação das ilustrações baseadas na história original, a qual foi contada em Libras pela intérprete, que atuou como atriz sinalizante. Assim que o vídeo ficar pronto e for autorizado pela editora, irá compor o acervo do *MathLibras*, sendo mais um elemento de extensão do projeto, pois será aplicado aos alunos da Escola Especial de Educação Bilíngue Professor Alfredo Dub, parceira do *MathLibras* e, também, ficará disponível no canal para acesso e download aos interessados.

### 2. METODOLOGIA

A criação das cenas de cada ilustração foi realizada baseando-se em conceitos do cinema, especialmente do processo de *Storyboard*, para colocar narratividade nas imagens (BLUTH, 2004).

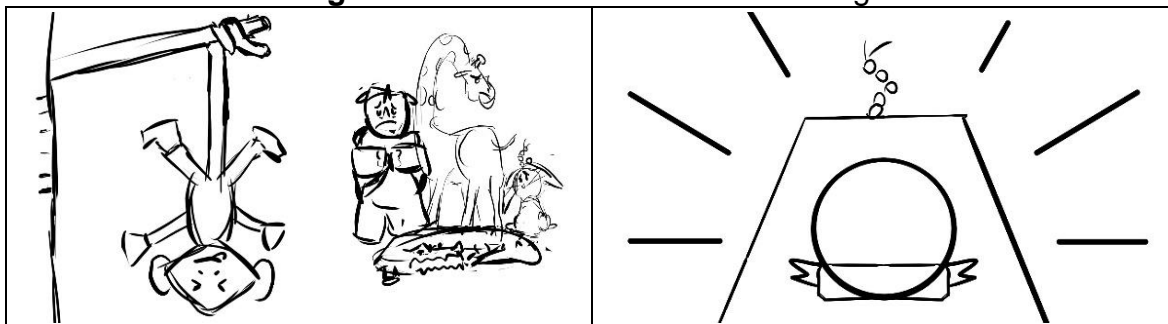
A análise compositiva das imagens foi pensada no que cada imagem deveria transmitir em cada uma das partes da história, baseando-se em conceitos da linguagem visual, para tornar a história facilmente compreensível para as crianças. (DONDIS, 2003).

Com o foco em utilizar este livro para a compreensão do conceito de comparação pelas crianças surdas dos primeiros anos da Escola Alfredo Dub, foi realizado o processo de tradução da obra, para a Língua Brasileira de Sinais (Libras). Esta tradução levou em consideração o público alvo, ou seja, crianças surdas pequenas em processo de aquisição da língua. Assim, os sinais foram escolhidos para serem de fácil compreensão pelos alunos.

Após a discussão e o roteiro em Libras pronto, houve a gravação do vídeo com a contação da história pela atriz sinalizante, que neste caso é uma das intérpretes que participa do projeto.

Com o intuito de complementar a contação da intérprete, porém não revelando todos os detalhes da história original, surgiu a necessidade de se fazer ilustrações originais do grupo, adaptadas do livro de YOON (2010), conforme apresentado na Figura 1.

**Figura 1:** Primeiros rascunhos das imagens



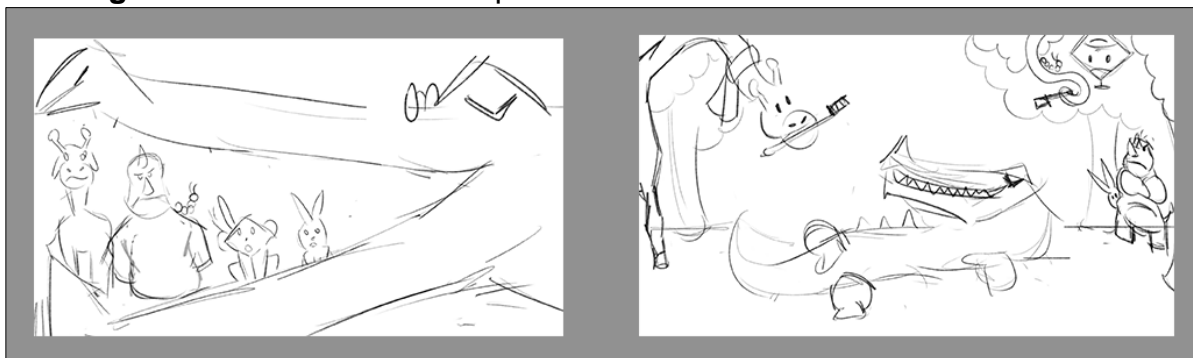
**Fonte:** Arquivos MathLibras, 2024.

Em cada parte da história, um dos animais demonstra protagonismo, então cada ilustração teria o foco em certas características específicas. Como, por exemplo, demonstrar o tamanho da boca do crocodilo, sendo papel do artista conseguir fazer isso visualmente e de forma clara.

O *Storyboard*, um dos processos iniciais da animação, nada mais é que a tradução da história escrita para uma sequência de cenas. De acordo com o BLUTH (2004, p. 40), na criação da sequência de desenhos, o autor pontua a importância de refletir qual a nova informação que está sendo enviada ao espectador em cada cena, como uma forma de análise. Paralelamente, na criação das ilustrações, podemos utilizar desse conceito para iniciar o processo criativo de cada cena, questionando qual o foco de cada uma delas.

A Figura 2 apresenta dois esboços iniciais que tinham o mesmo objetivo, demonstrar o tamanho da boca do crocodilo, que era a maior entre os animais da história.

**Figura 2:** Desenho de ideias para ilustrar o tamanho da boca do crocodilo



**Fonte:** Arquivos MathLibras, 2024.

Foram realizados diversos testes com cada cena específica, considerando aquilo que cada um dos animais tinha como sua característica principal, que se destacava em relação aos demais e foi usada como elemento de comparação.

Além de entender qual informação seria transmitida, utilizamos de outros conceitos importantes para o cinema, como a linguagem visual (DONDIS, 2003) para além de tornar a ilustração harmônica ao telespectador, chamar a atenção para aquilo que foi proposto.

**Figura 3:** Desenho da boca do crocodilo finalizado.



**Fonte:** Arquivos *MathLibras*, 2024.

Em específico, na cena final escolhida para o crocodilo, os outros personagens foram colocados ao lado oposto do rosto do crocodilo, pensando na harmonia da imagem (DONDIS, 2003), e mais afastados da câmera, tornando a imagem equilibrada e colocando o crocodilo em foco.

### **3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS**

Por fim, conclui-se que os conteúdos aprendidos nas aulas de *Storyboard* e Fundamentos da Linguagem visual foram de extrema importância para a realização do trabalho. Além disso, com a produção das imagens para o projeto, foi possível colocar em prática todo o conteúdo ensinado e, por consequência, obter um melhor entendimento sobre o processo de ilustração, visando futuras oportunidades de trabalho na área.

Quando o vídeo for finalizado, o mesmo será encaminhado para a Editora, que precisa aprovar sua publicação no canal do YouTube, pois, apesar de não ser feita a leitura na íntegra e nem usar as ilustrações originais, é preciso cuidar a relação com os direitos autorais.

A proposta de fazer um primeiro vídeo em Libras com a contação de uma história da literatura infantil que aborde um conceito matemático, no caso a comparação, é buscando a ampliação e diversificação dos materiais oferecidos pelo *MathLibras*, de forma a expandir as formas de auxílio aos alunos do Alfredo Dub. Além disso, ao colocar os vídeos no canal do YouTube, estamos ampliando o acesso dos surdos a materiais de matemática em Libras a nível nacional, de forma gratuita e com qualidade.

### **4. CONSIDERAÇÕES**

É perceptível que a prática de adaptação do livro de literatura infantil, bem como a leitura dos textos propostos nas aulas de *Storyboard* e Fundamentos da Linguagem visual, foram essenciais para a realização das imagens, visto que, os métodos ensinados viabilizam o processo criativo e capacitam a criação de diversos conteúdos cinematográficos.

Ainda, que diversificar os vídeos do canal oportuniza aos alunos surdos mais materiais que envolvem Matemática diretamente em Libras, a língua natural dos surdos. Ou seja, é a produção da universidade chegando nas diferentes escolas, em Pelotas e, espera-se, por todo o Brasil.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLUTH, D. **Don Bluth's Art Of Storyboard**. Estados Unidos: Dark Horse, 2004.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2003.

GRUTZMANN, T. P.; LEBEDEFF, T. B.; CAMPOS, M. A.; LUZ, H. P. MathLibras no parque de diversões: uma análise linguística, matemática e dos recursos audiovisuais. **Educação Matemática Pesquisa**. São Paulo, v. 25, n. 1, p. 336-362, 2023. Acessado em 18 set. 2024. Online. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/emp/article/view/59903>.

YOON, A. H. **Quem vai ficar com o pêssego?** Barueri, SP: Callis, 2010. (Coleção Tan-Tan).