

A EXPRESSIVIDADE DA ANIMAÇÃO NO MATHLIBRAS

ANDRIW VIEIRA BURKERT¹; RUAN PIEDRAS DA SILVEIRA²; CAMILA AVILA DA SILVA³; TATIANA BOLIVAR LEBEDEFF⁴; THAIS PHILIPSEN GRUTZMANN⁵

¹Universidade Federal de Pelotas – andriwburkert0@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – ruanpiesv@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – camilabrsilva14@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – tblebedeff@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – thaisclmd2@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho se propõe a descrever o processo de análise e elaboração das expressões faciais das personagens do *MathLibras*, projeto de pesquisa criado em 2017 que envolve as áreas de Matemática, Libras, Cinema e Audiovisual e Cinema de Animação, desenvolvido na Universidade Federal de Pelotas (GRUTZMANN; ALVES; LEBEDEFF, 2020). É uma pesquisa interunidades, envolvendo o Departamento de Educação Matemática do Instituto de Física e Matemática e a área de Libras do Centro de Letras e Comunicação.

O projeto tem como objetivo a produção de vídeos e outros materiais didáticos em Libras, com o propósito de auxiliar na educação matemática de alunos surdos na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Os personagens de animação que são os protagonistas dos vídeos do projeto, foram batizados de Levi e Sara (Figura 1). Os personagens, criados em 2018, protagonizam o enredo dos vídeos, acompanhando o progresso dos alunos e ajudando-os a se conectarem com o material, gerando uma identificação pela representação (PESAVENTO, 2013).

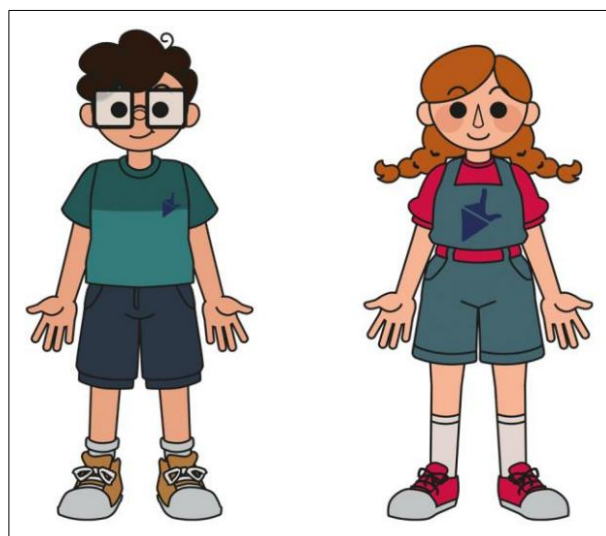


Figura 1: Levi e Sara.

Fonte: Arquivo *MathLibras*, 2025.

Nos vídeos do projeto *MathLibras* Levi e Sara são duas crianças bilíngues e participam das atividades dos vídeos se comunicando por meio da Libras e do português, em formato de “balões de fala”, similar às histórias em quadrinhos.

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa é de natureza descritiva e refere-se ao processo criativo e técnico da criação de diferentes expressões faciais para a biblioteca de animação dos personagens Levi e Sara, tendo como principal referência os princípios da animação (JOHNSTON; THOMAS, 1981).

Para auxiliar na produção dos vídeos do canal do projeto foi criada uma biblioteca de animações dos personagens que podem ser utilizadas em diferentes contextos. Essa biblioteca conta com mais de 10 animações de interação e sinais em Libras, de ambos os personagens.

Além das animações prontas, a biblioteca também conta com *assets* - que são elementos e partes dos desenhos que podem ser reutilizadas e facilitar o processo da animação, como por exemplo os desenhos das mãos dos personagens (Figura 2).

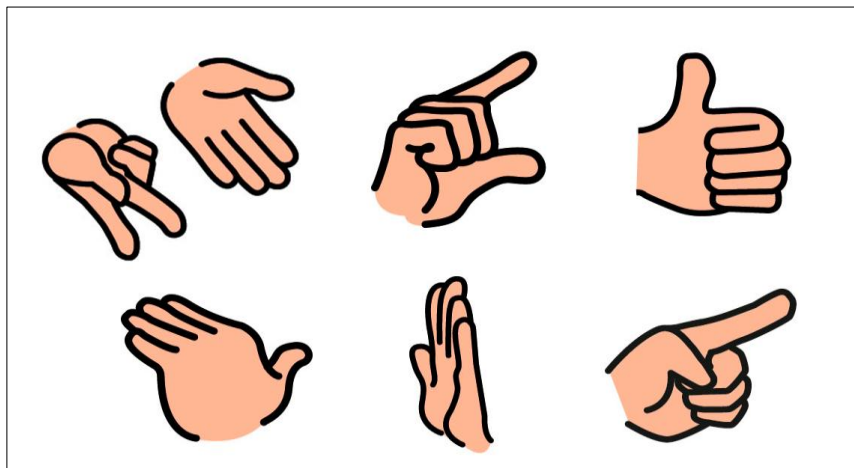


Figura 2: *Assets* de mãos.
Fonte: Arquivo *MathLibras*, 2025.

Apesar disso, tanto Levi, quanto Sara, contavam com apenas duas expressões faciais que podiam ser utilizadas. Então, durante o processo de criação de novas animações surgiu a necessidade de criar esse novo tipo de *asset*, de diferentes expressões faciais. Esse elemento é muito importante, pois a expressividade de um personagem na animação é fundamental para estabelecer conexão emocional com o público. Segundo JOHNSTON e THOMAS (1981, p. 13), “[...] transmitir um determinado sentimento é a essência da comunicação em qualquer forma de arte”, e isso pode ser alcançado por meio de expressões faciais e corporais.

Além disso, a expressão facial é parte integral da gramática da língua de sinais, desempenhando papéis fundamentais na estruturação das sentenças e na diferenciação de significados (QUADROS; KARNOPP, 2004), como percebemos na Figura 3.



Figura 3: V76 - Você conhece o CUBO?

Fonte: Canal *MathLibras* no YouTube.

A expressividade, portanto, não apenas complementa a narrativa visual, mas também torna os personagens mais críveis e gera uma maior identificação, afetiva e linguística, com o público-alvo dos vídeos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram, então, desenhadas novas expressões faciais para ambos os personagens (Figura 4). Algumas mais abrangentes, que pudessem ser reutilizadas em outras situações, assim como algumas mais específicas para deixar certas animações mais expressivas e carismáticas.

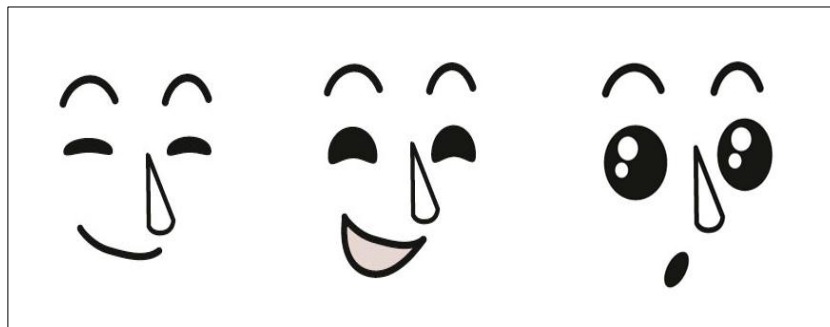


Figura 4: Assets de expressões.

Fonte: Arquivo *MathLibras*, 2025.

Essa diversidade de expressões gerou novas animações que possibilitam que Levi e Sara participem do vídeo em diferentes contextos para além da interação com o professor (ator sinalizante).

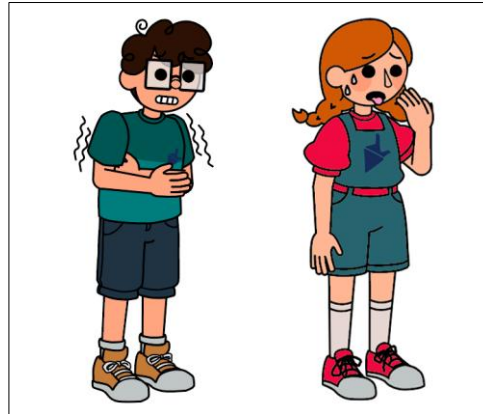


Figura 5: Levi e Sara.

Fonte: Arquivo *MathLibras*, 2025.

Como, por exemplo, a animação em que os personagens ilustram a sensação de frio e calor (Figura 5), feita para o vídeo *V79 - Estações do Ano*.

4. CONCLUSÕES

Atualmente o canal do *MathLibras* conta com mais de 130 vídeos postados, além de vídeos curtos que estão sendo produzidos para outras plataformas como *TikTok*. A biblioteca de animações do Levi e da Sara conta com mais de 10 animações de interação e sinalização em Libras.

Com as diferentes expressões, aumentam ainda mais as possibilidades de produção de novas animações e a forma como elas podem ser utilizadas em diferentes contextos nos vídeos, dando um maior protagonismo para os personagens e gerando maior identificação com a Comunidade Surda.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GRÜTZMANN, T. P.; ALVES, R. S.; LEBEDEFF, T. B. A pedagogia visual na educação de surdos: uma experiência com o ensino da matemática no MathLibras. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 16, n. 37, p. 51-74, 2020. Acessado em 14 jun. 2025. Online. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/5982>.

PESAVENTO, S. J. **História & história cultural**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

JOHNSTON, O.; THOMAS, F. **The Illusion of Life: Disney Animation**. Nova Iorque: Abbeville Press, 1981.

QUADROS, R. M.; KARNOPP, L. B. **Língua de sinais brasileira: estudos linguísticos**. Porto Alegre: Artmed, 2004.