

## **A NOVA ROUPA DO REI ESTÁ SURDA**

**Aluna: Antonia Muniz Martins**

**Orientador: Luiza Novaes**

### **Introdução**

A presente pesquisa teve sua origem em uma disciplina do curso de graduação em Design da PUC-Rio, Projeto Básico - Desenvolvimento, que tinha como proposta o desenvolvimento de um projeto com foco na otimização de um processo. A partir do tema otimização, a situação do processo de aprendizagem de crianças surdas, tanto no português quanto em LIBRAS - Língua Brasileira de Sinais, foi selecionada por um grupo para o estudo, levando-se em consideração a escassez de materiais para a alfabetização de crianças surdas. Uma parceria com o Instituto Nacional de Educação para Surdos - INES foi estabelecida e o projeto de animação como material didático de apoio se iniciou.

### **Objetivo**

Facilitar o aprendizado bilingue de crianças surdas, através de uma animação utilizada como material de apoio.

### **Metodologia**

A metodologia do design participativo ou design em parceria foi adotada. Segundo Couto (2009), o Design em Parceria é mais do que um enfoque metodológico. Ele é uma filosofia de projeto, ou seja, um modo de entender e conduzir o ato de projetar que requer durante todo o trabalho uma constante realimentação de informações e experimentações de soluções parciais com o público de usuários. Sendo esse o principal conceito da pesquisa, um estudo de como exercer o Design em Parceria foi realizado, e buscou-se a forma que mais se adequava ao processo, ao local e às pessoas que foram escolhidos como foco.

O INES foi contatado e dentre as diversas áreas e coordenações ali existentes, definiu-se que o projeto seria desenvolvido em conjunto com o SEDIN- Serviço de Educação Infantil do INES. Esse serviço é o primeiro ambiente pelo qual a criança passa ao se matricular no instituto. Nele os primeiros contatos das crianças com o universo bilingue acontecem. Lá elas são estimuladas a aprender LIBRAS, português e a desenvolver a oralidade.

Assim, estabeleceu-se uma parceria com a coordenadora, Valéria Batista; com o monitor das atividades recreativas, Bruno Ramos, rapaz surdo e com a intérprete Adriana Góes. Com eles foi possível estruturar o trabalho para alcançar-se o objetivo de desenvolvimento de uma animação para auxiliar na educação dos alunos.

Após uma pesquisa inicial sobre os materiais e produtos audiovisuais existentes no mercado e na biblioteca do INES, foi possível perceber a necessidade e a validade de nos dedicar a algo que trouxesse um diferencial, algo novo para o setor. Sendo assim, definiu-se como requisitos para o projeto da animação dois pontos importantes: a exploração da imagem em movimento, evitando-se a sequência de imagens estáticas, muito comum no material pesquisado; e a dispensa da utilização da figura do intérprete ao longo da animação.

A decisão de se fazer uma adaptação a partir de um conto infantil foi tomada de forma a que todos os diálogos fossem em LIBRAS. Várias histórias foram pesquisadas. Também pesquisou-se como seria o processo de animação em si, e como seria possível incorporar o

bilinguismo na animação. Após extenso levantamento bibliográfico, chegou-se ao conceito final da animação. Vale destacar-se a importância dos autores Richard Williams e Hans Christian Andersen estudados durante o processo.

Tendo como referência a faixa etária de três a cinco anos de idade, buscou-se a história ideal a ser adotada, uma que não fosse muito infantil, e nem muito séria. Juntamente com a pedagoga Valéria Batista, definiu-se a história “A Nova Roupas do Rei”, de Hans Christian Andersen, como a melhor opção. A próxima etapa foi a adaptação da história, para que não fosse necessário um narrador ou um intérprete. Para isso, convidou-se o estudante de Letras da PUC-Rio Breno Góes, que aceitou o desafio. Ele fez a adaptação, segundo nossa orientação. Após a adaptação, deu-se continuidade ao projeto com o desenvolvimento do *storyboard* e do *animatic*.

Um estudo para definição da técnica que seria utilizada para a animação foi também realizado. Foram pesquisadas diversas técnicas e programas de animação, tais como Flash, Photoshop, After Effects, Muan, 3D Studio Max. A partir desse estudo, optou-se pelo uso da técnica de Rotoscopia, ou seja, o processo em que se desenha quadro a quadro sobre um vídeo filmado de cena real. Sendo assim, o monitor do INES, Bruno, interpretou todos os personagens da história, dialogando em LIBRAS, para que o vídeo fosse filmado. Posteriormente, utilizou-se o vídeo e o programa Photoshop, para se desenhar as falas de cada personagem, buscando-se ser o mais fiel possível aos traços da linguagem.

### Conclusões

A pesquisa propiciou, na prática, a vivência da natureza interdisciplinar do Design, reunindo alunos de Design, de Letras, uma pedagoga, um especialista, uma intérprete em Libras e alunos do INES. Foi importante observar a carência que esse grupo tem de materiais novos. A constatação da ausência de desenhos animados na vida das crianças não alfabetizadas e surdas nos abriu um caminho de pesquisa bastante relevante. O trabalho foi realizado com o objetivo de mostrar que é possível reverter esse cenário.

Com a parceria do Instituto Nacional de Educação para Surdos, foi possível finalizar completamente três minutos, dos cinco minutos estimados para o curta de animação **A Nova Roupas do Rei está Surda**. O projeto evidenciou quão complexa é a produção de uma animação, mas, ao mesmo tempo, nos mostrou ser totalmente possível sua realização. A animação cumpre perfeitamente seu objetivo. As crianças surdas entendem a história, seja por meio de LIBRAS ou legendas e se divertem.

### Referências

ANDERSEN, Hans Christian. **Histórias maravilhosas de Andersen**, Compilado por Russel Ash e Bernard Higon; traduzido por Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 1995.

COUTO, R.M. de S., **Multi Trilhas - Relatório Final de Pesquisa**. Disponível em [http://www.pedagogiadodesign.com/lpdesign/images/publicacoes/relatorio\\_bolsa\\_pq2006\\_2009.pdf](http://www.pedagogiadodesign.com/lpdesign/images/publicacoes/relatorio_bolsa_pq2006_2009.pdf) (15 junho 2011).

COUTO, R.M. de S., WILMER, C., PORTUGAL, C., CORREA, A. , **Do concreto ao virtual - Interação e interatividade no letramento de indivíduos surdos**. São Paulo: Anais do 2º Congresso Internacional de Design da Informação (SBDI), 2005.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. London: Faber & Faber, 2009.