

Instituto de Artes

Agência financiadora: CNPq

Palavras-chave: Filme de Animação - Língua de Sinais - Criatividade

Ligia Cuculo Badiale - Bolsista

ligiabadiale@gmail.com

Lucia Reily - Orientadora

lureily@fcm.unicamp.br

INTRODUÇÃO

A inclusão audiovisual é capaz de criar conexões entre diferentes áreas de conhecimento, de proporcionar o trânsito de ideias e saberes, além de permitir novas vivências no saber, no fazer e no sentir. Este tipo de tecnologia afeta a transmissão de conhecimento e, conseqüentemente, a educação. Seus frutos possibilitam a aproximação do indivíduo com o mundo da língua e da linguagem (SOFIATO, 2005; SOARES, 2006).

Em relação às novas formas de comunicação que se baseiam no som e na imagem, o cinema é a tecnologia mais emblemática de todas, e, atualmente, “observa-se um grande aumento de seu uso na escola como instrumento de dinamização do fazer pedagógico” (VILAÇA, 2006, p. 24). Isto decorre da sua diversidade de gêneros e técnicas e permite a exploração da linguagem audiovisual e da sua expressão artística.

Como complemento pedagógico apesar da admirável expansão da produção visual, este recurso, ainda, alcança precariamente a cultura dos surdos (SOARES, 2006; FANTIN, 2007). Para crianças deficientes auditivas, saber olhar e perceber sistemas de linguagens pautados na imagem é tão necessário quanto aprender a ler e escrever, já que toda sua compreensão se baseia na visualidade. A partir disto é preciso prepará-las para entender criticamente (interpretar, produzir e reproduzir) estas linguagens (SOFIATO, 2005).

Percebe-se que muitos materiais de apoio do processo de letramento propostos para o aluno surdo subestimam a diversidade de funções que a imagem pode ter, limitando-se ao uso de identificação e descrição, ou funções decorativas. Deste modo é preciso cuidado no uso dos recursos existentes, segundo Sofiato (2005).

Objetivo:

O objetivo deste projeto será pesquisar e elaborar materiais visuais didáticos, com qualidade estética, para crianças deficientes auditivas, com idade entre 4 e 10 anos, visando propiciar estratégias que contribuam para a inclusão social facilitando as práticas de ensino.

MÉTODO

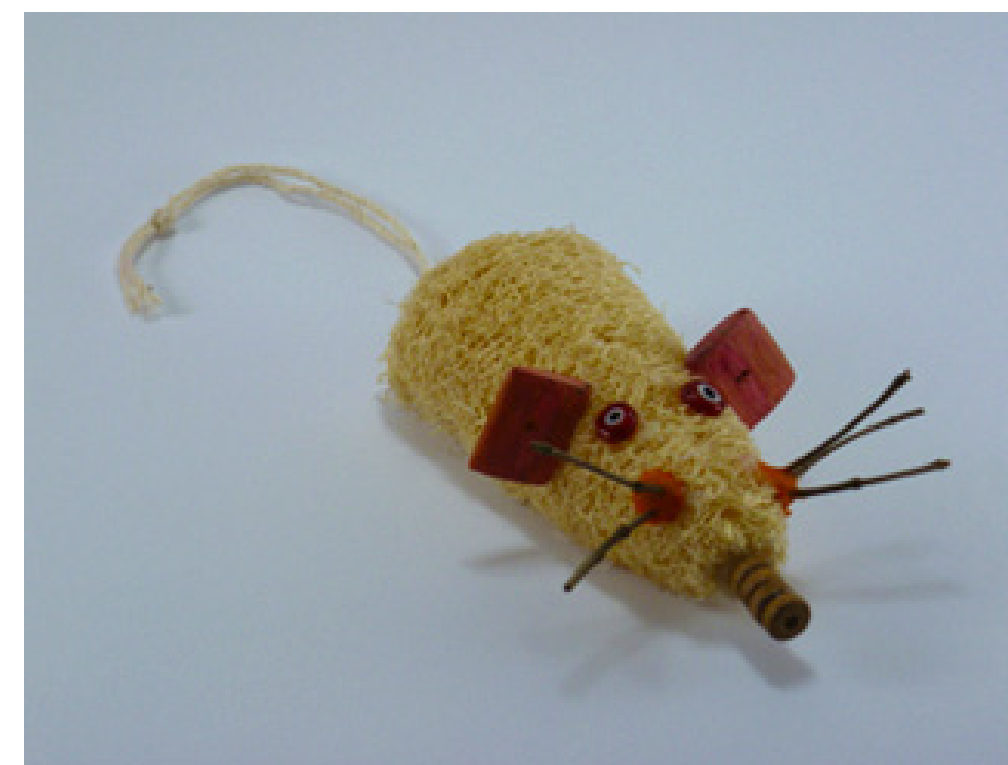
Esta pesquisa qualitativa pretendeu proporcionar uma familiaridade com os problemas de representação estéticos e pedagógicos em materiais visuais voltados para crianças surdas. Foi dividida em duas etapas: avaliação crítica e produção.

1. A avaliação crítica consistiu de:

- » Levantamento documental dos vídeos em Libras direcionados a crianças surdas em bibliotecas, instituições especializadas e internet.
- » Avaliação e seleção dos materiais, levando em consideração as estratégias narrativas, as resoluções plásticas, o amadorismo x profissionalismo da produção, a edição, e o próprio conteúdo.
- » Análise crítica dos filmes: “A cigarra e as formigas”, “A arara e o macaco” e “As aventuras de Pinóquio”.

2. A produção constituiu da parte prática, criativa e experimental da pesquisa:

- » Linguagem: animação em stop motion. A concepção do projeto baseou-se na proposta de “animação experimental”, a qual possibilita um painel de investigações ilimitado. Esta técnica foi escolhida porque as suas particularidades possibilitam a aproximação do trabalho do animador ao do artista plástico contemporâneo, além de proporcionar resultados estéticos elaborados, poéticos e diferenciados. Ademais, não foi encontrado nenhum vídeo voltado para o público surdo infantil com esta linguagem.
- » Tema/assunto a ser abordado: fábulas. Para o presente estudo, decidiu-se trabalhar a fábula “O rato do campo e o rato da cidade”, a qual mostra que o luxuoso nem sempre é tão vantajoso quanto parece. Trata-se de uma narrativa clássica de autoria de Esopo, mas que também foi versificada por La Fontaine. Esta fábula foi escolhida porque apresenta animais familiares às crianças e possui conteúdo e mensagem que permeiam a linguagem e a cultura.
- » Roteiro: curta-metragem de 7 minutos de duração.



Rato do Campo e Rato da Cidade



Casa do Rato do Campo e Apartamento do Rato da Cidade



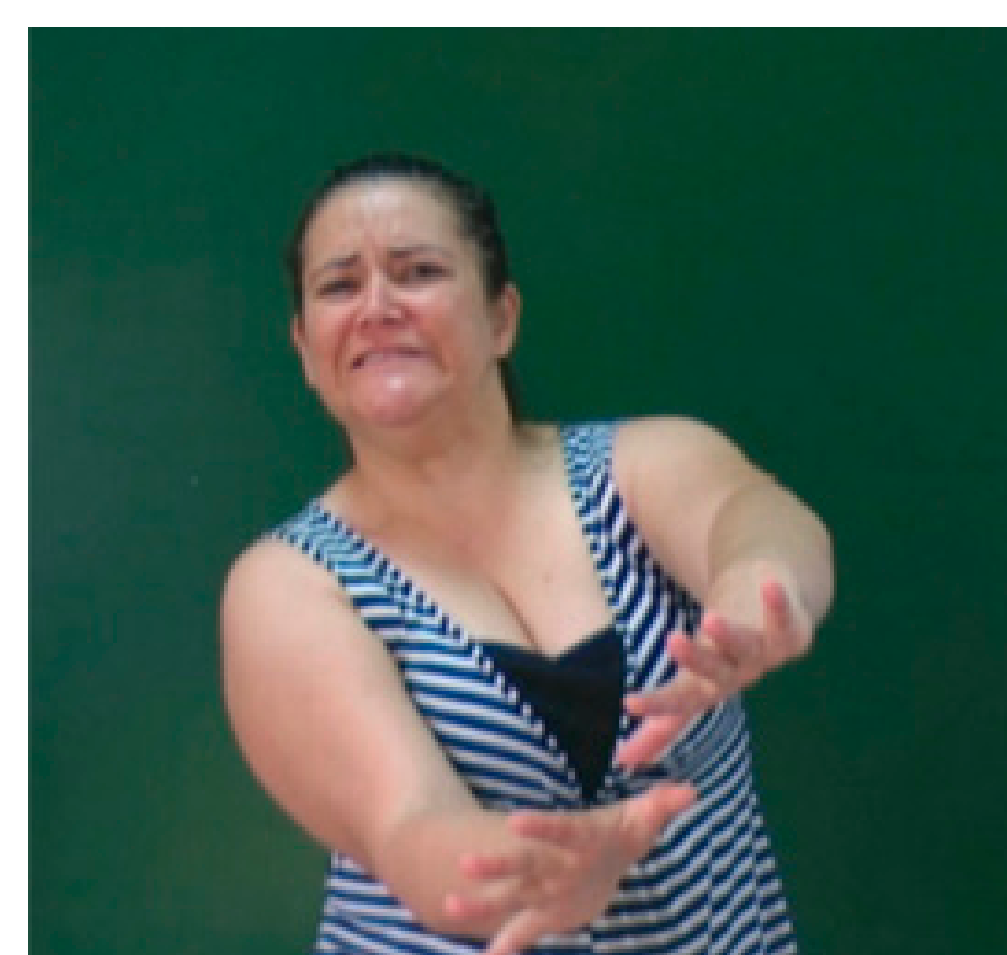
Sala de estar do Rato do Campo e Sala de estar do Rato da Cidade



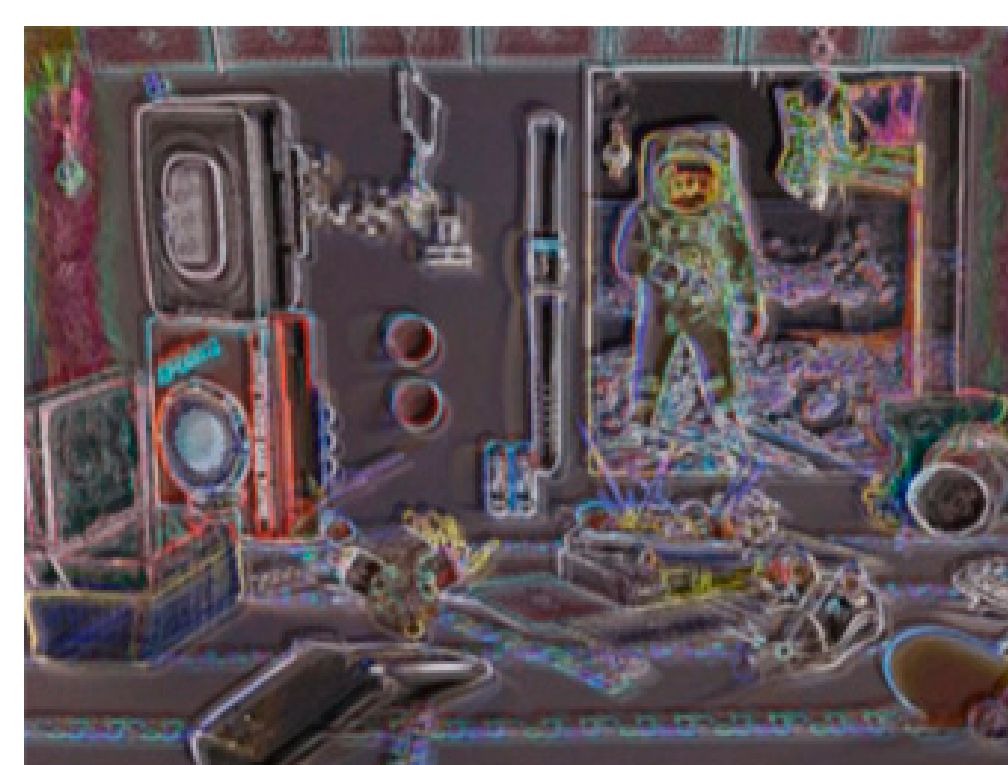
Convite para jantar na casa do Rato da Cidade e Mapa de percurso até a cidade



Rato do Campo no campo a caminho da cidade



Intérprete sinalizando “medo do barulho”



Efeito de “barulho” e ratos escondidos dentro do cano

RESULTADOS

Tudo aquilo que é visível em um filme é competência da direção de arte. Ela envolve os campos de trabalho que no cinema conceituam, realizam e apresentam soluções plásticas capazes de atender às demandas estéticas do vídeo. Deste modo a direção de arte está comprometida com o projeto visual de tudo que está presente em cena. Trata-se de uma linguagem específica, um elemento primordial de construção do filme em sua composição plástica, valorizado pela luz, pela cenografia e pelo registro efetuado pela câmera e, portanto, da própria imagem cinematográfica. (TEIXEIRA, 2008)

Partindo de que a imagem é a alma poética do filme e que o texto nunca deve ficar descolado da visualidade, extraiu-se da própria narrativa a concepção visual para o filme. Como a história se passa em dois ambientes distintos, o campo e cidade, decidiu-se caracterizá-los (cenário, objetos e personagens) com objetos cotidianos característicos de cada universo. O conjunto campestre foi construído por elementos orgânicos: como folhas, palha, sementes, galhos, grãos, tecidos, macarrão e todas as coisas que fizessem alusão ao bucólico/pastoril. E o conjunto urbano foi constituído por elementos industrializados: plástico, fios de telefone, aparelhos eletrônicos, jornal, adesivos, papel alumínio, e tudo que pudesse remeter ao citadino.

A estética que influencia o projeto é baseada na Pop Art, com cores intensas, saturadas, brilhantes e vibrantes. Cada ambiente foi determinado por um tipo de iluminação, para ambientação atmosférica. Tentou-se explorar a plasticidade dos elementos e a intenção era extrair a qualidade pictórica do cinema.

As etapas definidas envolveram:

- » **Concepção visual;**
- » **Confecção dos cenários e personagens;**
- » **Interlocução em da Libras;**
- » **Gravações;**
- » **Edição;**
- » **Apresentação para o grupo de alunos surdos do programa infantil: Linguagem e Surdez**

Conclusão

Apesar de cada vez mais as imagens estarem sendo assimiladas pela educação, elas continuam sendo absorvidas sem grandes exigências formais, como acontece com os materiais didáticos em Libras. Num contexto de aprendizado, o vídeo deve provocar um questionamento estético, pois o mesmo tem que ser capaz de estimular intelectualmente o aluno através da forma e do estilo.

No levantamento dos vídeos de histórias em Libras, fica evidente que o campo da produção de materiais educativos para surdos é precário e a intenção pedagógica acaba reproduzindo convenções estéticas estabelecidas pela indústria cinematográfica ou televisiva. Muitos vídeos ditos educativos apresentam efeitos visuais banalizados, utilizados de maneira pouco criteriosa, sem qualidades estéticas e reflexivas.

No desenvolvimento do projeto, foi preciso respeitar as peculiaridades da cultura surda e elaborar imagens relevantes, esteticamente elaboradas e críticas, explorando as qualidades plásticas, estilísticas e visuais da linguagem de animação.

No processo de edição foi possível averiguar o meu próprio aprendizado. As cenas iniciais do filme (fotografadas primeiro) ficaram duras e contidas, enquanto as tomadas finais, (fotografadas por último) ficaram mais divertidas, articuladas e dinâmicas. Durante o processo criativo fui me familiarizando com a técnica, com os personagens, com os cenários e até mesmo com os equipamentos.

A realização deste projeto me tornou mais crítica em relação às imagens que produzo e absorvo. Ampliou meus horizontes imagéticos, forçando-me a refletir mais sobre os vídeos que vejo e crio. Me ensinou a pensar sob diferentes perspectivas, seja como artista plástica, produtora e diretora, espectadora, professora e aluno e até mesmo sob o ponto de vista do surdo.

Referências Bibliográficas

- FANTIN, M. Mídia-Educação e cinema na escola. TEIAS, Rio de Janeiro/RJ, ano 8, n.15-16, jan./dez. 2007.
- SOARES, M. S. P. Comunicação, Linguagens e Tecnologias no Cotidiano Escolar. Revista PerCursos, Florianópolis/SC, v.7, n.1, 2006. Disponível em: <http://www.periodicos.udesc.br/index.php/percursos/article/viewFile/1500/1266>. Acesso 19 mar. 2011.
- SOFIATO, C. G. O desafio da representação pictórica da Língua de Sinais Brasileira. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas/SP, 2005.
- VILAÇA, S. H. C. Inclusão audiovisual através do cinema de animação. 2006. Dissertação (Mestrado em Artes) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte/MG, 2006.