

Desenhos animados e narrativa sequencial para crianças Surdas – Procurando comunicar, entre ouvir e visualizar

Nuno Fragata Marques - LIDA-ESAD.CR-Politécnico de Leiria, Portugal. nuno.marques@ipleiria.pt

Andreia Esteves Rodrigues - ESEC-Politécnico de Coimbra, Portugal. andreiarodrigues@esec.pt

Joana Conde e Sousa - ESEC-Politécnico de Coimbra, Portugal. joanarita@esec.pt

Resumo

Os desenhos animados são uma forma de entretenimento apreciada por crianças e adultos em todo o mundo e desempenham um papel significativo no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Iremos procurar relacionar a criação de desenhos animados gestuantes em diálogo com formas de narrativa sequencial, a banda desenhada e o *storyboard*, como comunicação direcionada a dois públicos distintos, crianças surdas e crianças ouvintes. Partimos de um ponto de vista inclusivo que as coloca em ponto de igualdade como público-alvo a favor da identificação de pistas que ajudem à criação de narrativas e conteúdos em cinema de animação. Exploraremos a importância dos desenhos animados para crianças Surdas, fonte de acessibilidade linguística, estímulo visual e cognitivo, representação e educação. Por meio de um estudo exploratório, via pesquisa, análise e produção, procura-se perceber possibilidades visuais para explorações da representação do som. Apresentamos, como resultados, um conjunto de considerações a seguir a favor da criação de desenhos animados gestuantes, representativos da cultura surda.

Palavras-chave: desenhos animados; narrativa sequencial; língua gestual; som visual.

Abstract:

Cartoons are a form of entertainment enjoyed by children and adults around the world and play a significant role in children's cognitive, emotional and social development. We will seek to relate the creation of gesturing cartoons in dialogue with forms of sequential narrative, comics and storyboards, as communication aimed at two distinct audiences, deaf children and hearing children. We start from an inclusive point of view that places them on an equal footing as a target audience in favor of identifying clues that help to create narratives and content in animated cinema. We will explore the importance of cartoons for Deaf children, a source of linguistic accessibility, visual and cognitive stimulation, representation and education. Through an exploratory study, via research, analysis and production, we seek to perceive visual possibilities for exploring the representation of sound. As results, we present a set of considerations to follow in favor of creating gesturing cartoons, representative of deaf culture.

Keywords: cartoons; sequential narrative; sign language; visual sound.

Introdução

Vamos falar do elefante na sala. A criação de desenhos animados inclusivos, que coloquem em igualdade percetiva Surdos e ouvintes, criando uma comunicação clara direcionada ao reconhecimento e valorização de diferenças, próprias e culturais. Situamo-nos no campo da comunicação visual, entre a imagem estática e a imagem em movimento, para compreender ligações e possibilidades. Com o olhar de quem procura concetualizar algo, como na fase de pré-produção de um projeto audiovisual.

Ponto de partida

Partimos de narrativa sequencial: do *storyboard* como representação de cenas e de ações num quadro, e da banda desenhada (BD) como criação de foco no que acontece entre quadros para criar progressão temporal. Tempo e ação em vinhetas, agregando texto e imagem.

A BD tira partido de uma imersão e de um tempo próprio que cada leitor dedica à leitura, enquanto o *storyboard* insere-se num processo de trabalho a favor de tornar visual informação que antes existia apenas como texto, argumento. Utilizam informação visual, as onomatopeias, em representação de sonoridades

ambientes, de efeitos sonoros e representam como texto os sons articulados pelos personagens, em caixas ou como balões de fala. Para os Surdos, que muitas vezes dependem da linguagem visual, a BD oferece a oportunidade de absorver a história sem depender do áudio. Por seu lado, a natureza visual do *storyboard* permite compreender a estrutura narrativa e os detalhes visuais da história a ser contada por meio do movimento.

A animação tira partido da criação da ilusão de movimento, através da rápida sucessão de imagens, podendo incorporar elementos visuais como legendas, ícones, notações gráficas e outros recursos para transmitir informações cruciais, tornando a experiência cinematográfica mais inclusiva, destacando a ação e a emotividade.

Desenhos animados para Surdos

Juntando a nossa intenção, chegamos aos desenhos animados gestuantes (personagens que falam língua gestual ao invés de recorrer à interpretação), para Surdos e ouvintes, unindo plasticidade e som à criação da ilusão de movimentos. Colocando a linguagem visual num papel central a favor da transmissão de histórias de maneira clara, envolvente e significativa.

Desenhos animados que, para crianças Surdas poderão surgir como oferta de acessibilidade linguística, estímulo visual, estímulo cognitivo, representação, educação e desenvolvimento social, além do seu papel lúdico. Que poderão também surgir como possível introdução à língua gestual (LG). Comunicação que estimula capacidades de observação, de concentração e resolução de problemas. Utilização de narrativas visuais como meio de promoção de pensamento crítico, capacidade de abstração, compreensão de histórias e de conceitos em diversos contextos. Coelho (2023, p.47), no que concerne a histórias infantis, refere

que é de maior relevância a adaptação destas histórias e seu uso exploratório em sala de aula para o aluno distinguir a ficção da realidade, construindo noções sobre imaginário e real, solidificando o pensamento abstrato. Só se consegue isto insistindo na compreensão leitora através da LGP.

Os desenhos animados como promoção de interações sociais e de reflexão. Ferramenta para a criação de identificação com personagens que enfrentam desafios semelhantes e prosperam como forma de promoção da autoestima. O reforço de uma tomada de consciência sobre a comunidade, a importância da igualdade de oportunidades e a cultura Surda.

Acessibilidade Linguística: Língua Gestual

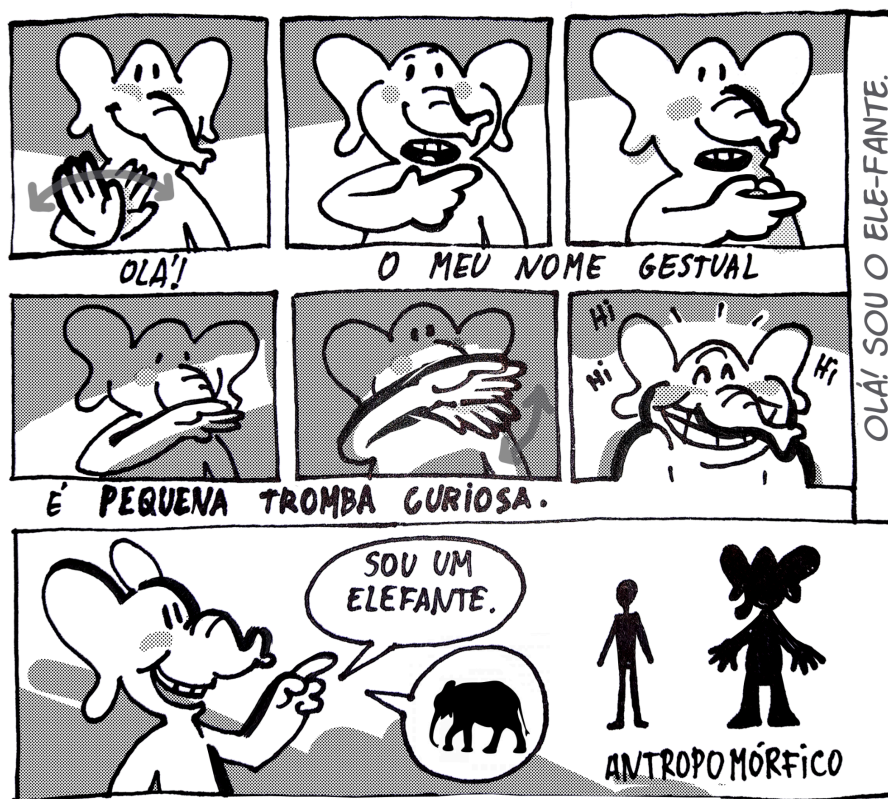
“Todas as línguas gestuais do mundo são tão naturais como as outras línguas.” (Jokinen, 2006, p.100)

A certeza desta verdade foi primeiramente anunciada por William Stokoe, em 1965 (Stokoe, 1980). Este linguista foi o primeiro a desenvolver estudos linguísticos da *american sign language* (ASL) e a referir que as línguas gestuais são línguas totalmente estruturadas com desenvolvidos sistemas de comunicação (Stokoe, 1980). A língua gestual (LG) é uma língua visual que funciona de forma diferente das línguas orais, pois não tira

partido do som, mas por ser uma língua visuo-espacial, usa um espaço tridimensional para se expressar. A este espaço dá-se o nome de espaço gestual ou zona neutra. A transmissão da língua gestual é feita por estimulação visual, enviando de forma sequencial e simultânea gestos, frases e discursos. Apesar desta simultaneidade e sequência coerente do discurso, cada unidade mínima significativa – gesto – é uma complexa combinação de diferentes queremas (Correia, 2014). O gesto é muito mais do que as mãos transmitem, pelo que existem vários parâmetros (queremas) que formam um gesto: Configuração da mão (pelo menos uma); Orientação (pelo menos uma); Localização (pelo menos uma); Movimento (pelo menos um e passível de repetição); Componentes não-manuais (poderão ocorrer, na face e tronco, ou não, como podem também ocorrer simultaneamente). Os componentes são gramaticalmente parte do gesto: Expressão facial superior e inferior: movimentos efetuados pelos músculos da cara – movimentos das sobrancelhas, movimento dos olhos (superior), movimento do queixo e dos lábios (inferior); Fixação do olhar; Movimentos da cabeça – assertivos e de negação; Movimento do corpo (Sousa, 2015). Desta organização gramatical, para além da querologia, também se verifica uma organização morfológica e sintática nas línguas gestuais tal como acontece com as línguas orais (Correia, 2014). Os falantes das línguas gestuais formam uma comunidade linguística, onde se reconhece oficialmente, “um aspeto fundamental da vida das pessoas Surdas: a nossa cultura” (*European Union of the Deaf*, 2011).

Dirigimo-nos para o elefante na sala, que se apresenta na Figura 1.

Figura 1.
“ Eu sou um elefante antropomórfico, caminho ereto, em duas patas, e falo língua gestual.”



Nuno Fragata (2024). Prancha de BD.

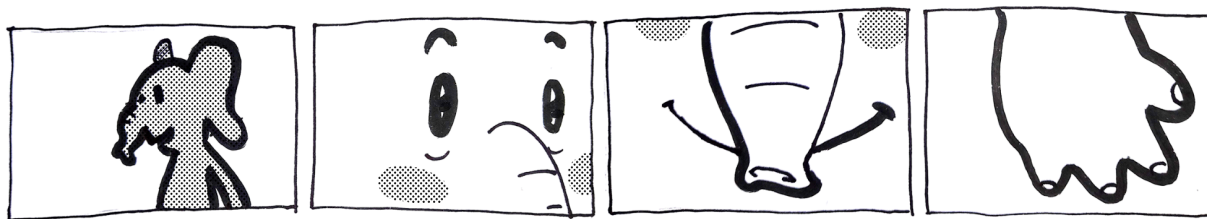
Descrição da Imagem: O desenho, a preto e branco, faz uma apresentação física e psicológica do elefante, que se encontra a dizer o seu nome gestual e respetiva tradução linguística e cultural, adaptada para “Olá! Sou o

Ele-Fante” e a tradução direta do que está a ser produzido “Olá! O meu nome gestual é Pequena Tromba Curiosa”. Seguida de um riso amigável e de uma imagem do elefante em pé, como se fosse uma pessoa. Numa última imagem, o Ele-Fante está de perfil apontando para duas silhuetas com proporções diferentes, uma referente a um ser humano estilizado, outra referente a um elefante com corpo humano, de pé. Num balão de fala está escrito “Sou um elefante.” Noutra balão de fala surge uma silhueta de um elefante verdadeiro. Por baixo das silhuetas surge a palavra escrita - “Antropomórfico”.

A LG tem vários pontos articulatórios, e tem de ser produzida em espaços específicos para que a mensagem seja compreendida, baseia-se em 3 grandes espaços: nas várias partes do corpo, da anca para cima; no espaço mais ou menos próximo à frente do peito; e na mão dominante, com maior frequência (Amaral, Coutinho e Martins, 1994).

De forma a poder comunicar de forma eficiente, o tronco de um personagem deve estar visível. Para que se possa compreender os gestos das mãos deve existir uma relação com as mãos humanas, como representado na Figura 2, devendo uma personagem ter 5 ou 4 dedos. Rebel (*in* Rodrigues, 2023), Surdo, apontou esta necessidade mínima para que a comunicação flua, menos dedos afetam a compreensão da LG produzida.

Figura 2.
Reconhecimento, expressividade corporal, expressividade facial e expressividade manual



Nuno Fragata (2024). Tira de BD.

Descrição da Imagem: 4 vinhetas, organizadas na horizontal, cada uma com a sua imagem. Na primeira vemos um elefante em pé, num plano médio, encontra-se de perfil, a sorrir; na segunda, à direita, existe um plano aproximado que mostra os olhos, sobrancelha e bochechas, bem como o início da tromba; na terceira, vê-se um plano aproximado da tromba e do sorriso do elefante, a tromba a meio, recortando o sorriso; na quarta, à sua direita, a pata do elefante, com os dedos abertos, contando com quatro dedos, com unhas;

“A minha tromba esquiva-se para o lado para que vejam bem as minhas bochechas e a minha boca! Sou Surdo, vivo num mundo sonoro mas ouço com os olhos e com o corpo. Como será que vejo o chilrear de um pássaro ou um rufar de um tambor? Vamos descobrir juntos!”, diz o Ele-Fante.

Comunidade e Cultura Surdas

Para uma pessoa Surda, a atenção aos detalhes visuais, expressões faciais, gestos e movimentos corporais ganha uma importância significativa a favor da troca de informações e a expressão de pensamentos e emoções de maneira rica e complexa. A vibração resultante da produção de sons também desempenha um papel essencial na experiência sensorial de uma pessoa Surda. A surdez não é uma característica que influencia negativamente a forma como o mundo é percebido e experimentado. A cultura Surda, com sua própria língua, valores e tradições, desempenha um papel crucial na formação da identidade de uma pessoa Surda.

“Deaf World, o Deaf Way, o Deafhood e o Deaf Gain são, inquestionavelmente, conceitos de empoderamento, tecendo laços supranacionais e inspirando uma concepção partilhada de interações dentro das comunidades Surdas.” (Gil, 2019, p.76)

As comunidades Surdas existem na sociedade majoritariamente ouvinte, sendo um grupo pequeno e distinto da restante comunidade (Kyle e Woll, 1985). Cada comunidade Surda tem uma língua gestual, que difere de país para país, tal como no caso das línguas orais e cada uma é considerada um organismo constituído “não apenas por uma língua e uma cultura, mas também por toda uma cadeia de organizações [...], com a sua história e tradições próprias.” (Jokinen, 2006, p. 86). As comunidades Surdas integram membros Surdos, familiares ouvintes, professores de Surdos, intérpretes e todos os que se identificam e partilham da mesma ideologia (Skliar et al., 1995 cited in Bellés et al., 2000; Lane, Hoffmeister e Bahan, 1996). Os Surdos com [S] e surdos com [s] são classificações diferentes. Pelo que surdos com [s] refere-se àqueles em que a surdez é, primeiramente, uma experiência audiológica, de quem habitualmente perdeu a audição num determinado momento da sua vida (adulta). Não contactam com a Comunidade Surda, preferindo permanecer como membros da sociedade majoritária, com a qual socializam, e poderão saber ou não LG. Os Surdos com [S] referem-se àqueles que nasceram Surdos ou a Surdos que ensurdeceram em tenra idade, para quem as línguas gestuais, comunidades e culturas do coletivo Surdos representam a sua primeira experiência e lealdade, muitos dos quais percebem a sua experiência como essencialmente semelhante a outras minorias linguísticas (Ladd, 2003, p.xvii). Tal como sucede noutros grupos étnicos, 90% dos Surdos casam com membros pertencentes à sua comunidade, ao seu grupo cultural (Lane, 1992; Plann, 1997; Ladd, 2003). Desta forma, constroem-se valores e tradições que são transmitidos de geração em geração. (Kyle e Woll, 1985; Ladd, 2003; Pereira, 2008). É nas associações de Surdos que a LG é expressada livremente e que a comunidade Surda se sente em casa, onde se cria “atitudes” Surdas. As associações de Surdos são *“the very heart of the village of Deaf people”* (Bellés et al., 2000 as cited in Diaz-Estébanez et al., 1996). É nos *deafspaces* que tomam decisões em conjunto e é aqui que a cultura, a língua, a História e os valores são transmitidos, sem qualquer pressão do exterior, onde informalmente partilham informações, convivem e protegem a sua língua e tudo ela transporta para a sua comunidade (Kyle e Woll, 1985; Lane, 2006; Pereira, 2008, Gil, 2019; Morais, 2019; Pereira, 2019). É neste *Deaf-World* que a comunidade usa o seu *“most important instrument for communicating”* (Lane et al., 1996, p.6), a língua gestual. É através desta forma de comunicação que é valorizada a cultura, a língua e os valores de uma comunidade distinta (Plann, 1997). É uma minoria com “rica cultura e com as suas próprias formas de arte, com a sua própria história e estrutura social” (Lane, 1992, p.32), cujo legado é recebido de geração em geração. Ou seja, cada geração tem como herança tudo o que envolve as lutas, as histórias e os valores intrínsecos ao *Deaflore* (Carmel, 1996), que será transposto de forma gestual, à nova geração. Este conceito de âmbito cultural muito importa quando o associamos a uma minoria. Tal como qualquer outra minoria sociolinguística, a comunidade Surda carece de visibilidade social e linguística (Morais, 2019), pois embora a lgp faça parte do território nacional, a população portuguesa não fala lgp e desconhece a sua dinâmica e os seus falantes, ou seja, a comunidade Surda. É nesta comunidade que os Surdos têm acesso à informação a 100% (Kannapell, 1989 in Mindess, 1999), através da sua língua. Sabendo que sempre que se fala de língua fala-se naturalmente de cultura, assim, a comunidade Surda portuguesa embora partilhe da cultura portuguesa, também assenta a sua visão do mundo em fatores socioculturais. Tendo em conta que a maioria

dos Surdos nasce em famílias ouvintes (95%), o *Deafspace* é um local onde os Surdos se encontram e facilmente comunicam na sua língua visual. Poder-se-á reconhecer valores importantíssimos para a vida da comunidade Surda, pois ter um lugar de pertença, nesta minoria, faz com que o Surdo se possa sentir “em casa” e seguro na sua forma de se expressar e de ser compreendido.

Representação e diversidade

Numa animação que integra LG nos diálogos, os personagens podem expressar-se combinando palavras faladas com gestos e expressões visuais, adicionando camadas adicionais à construção de personagens e promovendo uma representação mais autêntica da diversidade linguística presente na sociedade. Referenciar formas de estar, “modos de habitar o mundo” (Marques, 2022, 216).

Os gestos podem transmitir emoções de forma poderosa, complementando ou mesmo ampliando as nuances das falas dos personagens a favor de uma experiência rica e imersiva, independentemente do espectador ser Surdo ou ouvinte.

Som, audível e visível

A representação do som em animação envolve a criação de uma experiência auditiva imersiva em diálogo com o mundo visual animado. O som desempenha um papel crucial na narrativa, estabelecendo atmosferas, enfatizando ação, expressando emoções. Indo além da reprodução fiel do mundo real, surge como uma ferramenta explorada para aprimorar a narrativa e a experiência sensorial do espectador.

Em animação, o som surge representado de formas diversas, tais como: trilha sonora original, efeitos sonoros, diálogos, manipulação sonora, sincronização labial ou silêncio. A combinação criativa destas formas é usada para criar e enfatizar momentos específicos.

O cinema mudo, precursor do atual cinema, surgido numa era pioneira da história entre meados da década de 1890 até o final da década de 1920, não podendo recorrer ao uso do som utilizava outros códigos comunicativos para comunicar ideias sonoras, fazendo uso da “tipografia, diagramas, sinais, etc.” (Tietzmann, 2007, p.1). Para a transmissão visual de ideias sonoras, o cinema mudo utilizava expressões faciais, gestos, movimentos corporais e cenários para contar histórias. Utilizava intertítulos (cartões com texto que surgiam durante as cenas) e expressividade tipográfica para expressar sentimentos, intensidades e ambientes.

Cineastas como Sergei Eisenstein exploraram a arte de cortar e unir diferentes cenas para criar significados mais profundos. A narrativa visual pura era crucial no cinema mudo. Realizadores como Charlie Chaplin e Buster Keaton foram mestres a contar histórias por meio de pantomima e teatralidade.

O cinema mudo e o cinema de animação mudo compartilham uma história entrelaçada durante a era inicial do cinema, sendo característico do cinema de animação mudo a experimentação em efeitos especiais por não estar restrito ao mundo real.

A ausência de diálogos oferece a oportunidade única de contar histórias aproveitando as nuances da linguagem visual. Com o advento do som no cinema, a animação passou a tirar partido da música, dos efeitos sonoros e dos diálogos, sem no entanto deixar de realizar experimentações principalmente visuais, como são exemplo a curta-metragem *Steamboat Willie* ou a série *Out of the Inkwell*, em que a visualidade é explorada em diálogo com a trilha sonora. Ao longo do século vinte, os estúdios de animação, incluindo *Disney*, *Warner Bros.*

e MGM, continuaram a criar curtas-metragens sem diálogos, explorando humor físico, música e expressões faciais. Um exemplo mais recente de uma exploração expressiva em animação sem diálogos é a longa-metragem *Les triplettes de Belleville*, realizada em 2003 pelo cineasta Sylvain Chomet. Os desenhos animados mudos são bastante apreciados pela comunidade Surda pelo uso de narrativa visual e pelas pistas visuais, que deixam o espectador preencher os “espaços em branco”.

Numa análise de produções de desenhos animados gestuantes para crianças surdas é possível perceber o uso de apoios pictográficos, transliteração de onomatopeias e representações visuais de sons fortes, como imagens a tremer, conforme analisado por Rodrigues (2023). Vejamos o caso de uma onomatopeia e da sua representação visual em que o balão de fala, associado à BD é substituído por um ícone do personagem, uma representação esquemática. O personagem está a produzir um som forte com a tromba e o seu ícone estremece. Note-se também que a cor da tipografia e ícone que lhe estão associados corresponde à cor que acompanha este personagem ao longo da narrativa.

Figura 3.
Representação visual do som: onomatopeia e ícone expressivo



Min e as mãozinhas. (2018, 26 de setembro). EP01 - Cade Min e as maozinhas. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zNCczm3jzgo>

Descrição da Imagem: Imagem de um elefante animado, num plano fechado. O elefante encontra-se com os olhos fechados e esboça um sorriso. Por detrás do elefante aparece uma árvore, onde apenas se vê parte da copa. Do lado direito, e a sair da tromba do elefante surge a imagem do seu focinho, em esboço, e a onomatopeia “BRRRRR”.

Em alguns produtos não versados, especificamente, para a inclusão mas que recorrem ao uso de linguagens gráficas que também promovem esta inclusão, percebem-se explorações no uso da letra como ferramenta visual expressiva a favor da representação do som. Olhemos para exemplos vindos da banda desenhada.

DeVega (2022) numa análise a *Daredevil: The Man Without Fear #51*, “Echo: Part 1”, de David Mack, refere o uso de balões pictográficos, “*Maya recalls that “he spoke in pictures,” which reinforces her character as someone who comprehends sound through a visual lens.*”. Estes balões utilizam imagens nativas americanas uma vez que se referem a uma LG nativa indígena. Além da representação textual dos sons, estes são também representados através de espirais, aspas, tracinhos, nuvens, estrelas, entre outros.

A representação visual de som busca a tradução e a exploração de elementos sonoros como formas visuais, proporcionando uma experiência sinestésica.

importância à legibilidade e à harmonia visual como nos trabalhos do *designer* Adrian Frutiger, e uma abordagem à tipografia como algo expressivo, potenciando experimentação com formas de letras e composição tipográfica, explorando maneiras de transmitir significados visuais, evocar emoções e contar histórias como nos trabalhos do *designer* Robert Massin.

Como exemplo de um uso expressivo, em *Asterios Polyp*, David Mazzucchelli utiliza diferentes tipos de letra para as falas das suas personagens, criando pistas visuais que ajudam a caracterizar o emissor do som, a sua própria voz.

Figura 5.
Representação visual do som: onomatopeia e ícone expressivo



David Mazzucchelli (2009). *Excerpt: "Asterios Polyp"*. [Vinhetas ilustradas]. www.nytimes.com.
<https://www.nytimes.com/interactive/projects/documents/excerpt-asterios-polyp>

Descrição da Imagem: Apresentam-se três vinhetas organizadas na horizontal. A primeira vinheta, quadrada, apresenta o desenho de um personagem masculino de perfil, com ar confiante, com um balão de pensamento ilustrado por um livro de receitas com a imagem de um porco. Num balão de texto, de forma retangular "I HOPE YOU LIKE PORK." Som visual "CHOP CHOP CHOP". A segunda vinheta, redonda, apresenta um personagem feminino com ar nervoso enquanto mexe no cabelo, comprido. Num balão de texto, de forma oval "Actually... I'm kind of...". A terceira vinheta, quadrada como a primeira, apresenta o personagem masculino, reflexivo. Num balão de pensamento ilustrado, o livro de receitas com a imagem de um porco surge sobreposto por uma cruz vermelha. Num balão de texto de forma oval, referente ao personagem feminino "... a vegetarian.". Os balões de fala têm formatos diferenciados e a escrita do texto de cada personagem é diferenciada por tipo de letra.

Como exemplo da representação de intensidades vinda de uma banda desenhada criada por artistas Surdos, na tira THAT DEAF GUY, as palavras "I SAID", seguidas de "EXCUSE ME, SIR". Estas surgem escritas com diferentes dimensões e peso (espessura das linhas).

Figura 6.
Representação visual do som: onomatopeia e ícone expressivo



Descrição da Imagem: Uma tira de BD com três vinhetas. Na primeira vinheta encontra-se uma senhora idosa, com um carrinho de supermercado, a gritar para um senhor que se encontra de costas e que está a tirar um produto de uma prateleira. Ao lado do senhor está um rapazinho encolhido. Na segunda vinheta, o mesmo senhor e o mesmo rapaz, num supermercado. O senhor encontra-se a verificar os produtos, e um funcionário grita. O rapaz está com um ar de zangado com a situação. Na terceira vinheta, o rapaz está radiante, depois de ouvir um anúncio do supermercado a anunciar descontos, informação que surge num balão de fala.

A dimensão e o peso da fonte podem ser usados para destacar palavras ou frases. O uso de diferentes fontes tipográficas surge como uma ferramenta adicional de expressividade.

Ver como quem ouve

Aproveitando o potencial de expressividade das letras, projetos como a *Máquina de Ouvir*, “a system that analyses speech recordings and creates a visual representation for its expressiveness, using typographic variables and composition” (Castro, 2019, p.1), relaciona o discurso oral com a tipografia. De forma automatizada, com recurso a *scripts*, é feita uma recolha de dados sobre as características sonoras de gravações de discurso e, dinamicamente, é criada uma composição tipográfica que resulta numa representação visual de tons, intensidades e duração. As características do som como a amplitude, altura, duração e timbre são reconhecidas e traduzidas para características visuais, especificidades das letras, tamanho, espaçamento, repetição.

Acautelando as dificuldades que as crianças Surdas têm na leitura por esta ser feita num sistema gráfico com o qual podem ainda não estar familiarizadas, entendendo que, como refere Neves (2005) as crianças Surdas necessitam do dobro do tempo de leitura, e como refere Pereira (2020) existe a necessidade da inclusão de legendagem criativa em produtos audiovisuais. Incluir informações não verbais de uma forma orgânica, viva e que vá ao encontro da Cultura Surda, eminentemente visual, será uma forma de reforçar uma comunicação expressiva.

Figura 7.

Uso do peso e do tamanho da fonte procurando representar o volume e a duração do som.

AAiiss do ffaa doo e do folclooree
o aai de óó aai ó llin_{daa}

Castro, J. (2019). “*Máquina de ouvir*” *Representação do discurso oral pela tipografia*. [Dissertação de Mestrado, Universidade de Coimbra]. (pp.67).

Descrição da Imagem: Duas frases com recurso a letras de uma mesma família tipográfica, com diferentes características visuais. A primeira frase “*Ais do fado e do folclore*” inicia-se com letra maiúscula e *bold* passando para letras minúsculas em caixa baixa, havendo repetição de várias letras e diferenciação de tamanhos entre elas. A segunda frase “*o ai de ó ai ó linda*” surge em caixa baixa havendo repetição de várias letras e diferenciação de tamanhos entre elas. Existe um maior espaço vazio entre as palavras da segunda frase.

Zárate (2014) afirma que normalmente a informação verbal e não verbal é facilmente compreendida e distinguida pelos espectadores mas que tal deixa de acontecer quando nos reportamos aos espectadores Surdos por as informações não verbais passarem a estar incluídas nas legendas, verbalmente. Neves (2005), refere a falta de formação específica em legendagem para Surdos. “*Unless translators actually interact with Deaf people and actually watch them in the context of viewing audiovisual text, there will be few chances of arriving at a conceptual representation of these addresses that will relate to reality*” (Neves, 2005, p.125). Acerca da criação de legendas, a favor de Surdos e ouvintes, Normandi e Taralli (2019) enunciam um conjunto de pressupostos que permitem a transmissão de mensagens visuais através das características formais dos tipos: as características formais podem influenciar a percepção do conteúdo; a visão pode ser o principal canal de comunicação do indivíduo Surdo com outros; Surdos e ouvintes poderem dispor de uma percepção visual semelhante na compreensão das formas; o estilo tipográfico poder ser um recurso a favor de uma expansão da compreensão de mensagem audiovisual por parte dos Surdos.

No artigo *A Animação para a Acessibilidade Comunicacional de Crianças Surdas*, referente à criação de um *videobook* para crianças Surdas, são organizados num mesmo interface gráfico, LG, escrita das falas das personagens e animação. O uso de espaços específicos é complementado pela criação de hierarquia de informação, sendo que “No funcionamento do *videobook*, em cada página ocorre primeiramente a ação animada das personagens à esquerda, em seguida a interpretação do texto para LIBRAS e é destinado um tempo para leitura e interpretação.” (Sierra et al, 2023, p.169).

A escolha da letra recai no tipo Verdana, sendo usadas minúsculas e maiúsculas consoante o destaque que se pretende criar nas palavras ou letras. Na fig.8 pode-se observar a escolha de um plano do tipo Americano para o enquadramento do personagem e de um plano aproximado para a intérprete.

Figura 8.
Layout, organização da informação visual no videobook



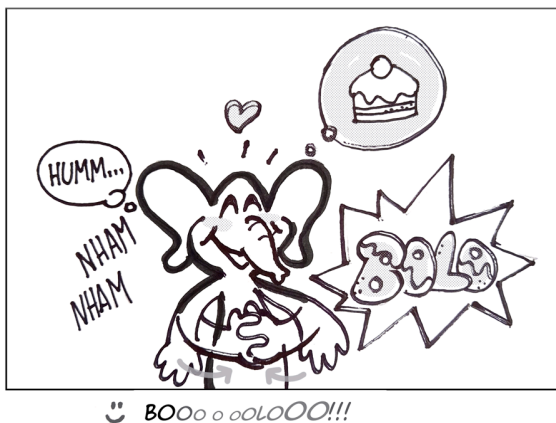
Sierra, I. et al (2023). *A Animação para a Acessibilidade Comunicacional de Crianças Surdas*. [Layout] In Cinelli, M. (Ed.). *Human Factors in Design Florianópolis*, v. 12, n. 24 (pp. 170). HFD

Descrição da Imagem: A imagem apresenta-se dividida em três partes. Na parte que ocupa um maior espaço encontra-se a imagem de uma animação, numa cozinha. Nela está uma menina a gestuar, num plano americano. Com menor destaque, no canto superior direito, está uma caixa de texto com a informação que deverá estar a ser referida na animação. Imediatamente abaixo, está a terceira parte da imagem, onde surge uma mulher, com as mãos em posição de pausa de interpretação, de uma língua visual.

Fazendo considerações sobre a criação de desenhos animados gestuantes, a favor de uma comunicação clara de conceitos visuais, sonoros e personagens, incluindo o *deaflore*, Rodrigues (2023) refere que os planos a usar deverão ser planos gerais (no sentido de englobar a totalidade da personagem no cenário), planos americanos aquando da produção gestual e os planos de detalhe deverão ser empregues somente quando haja uso de expressão não manual que comunique por si só, que o estudo do personagem deve atender às especificidades da cultura Surda, que esta deve ter uma desproporção de cabeça e mãos que potenciem a sua diferenciação cultural e compreensão claras (incluindo exagero nos olhos, boca e orelhas); que mesmo que antropomorfizado, o personagem deve respeitar os pontos de articulatórios da LG; que a cor da pele do personagem deve ser contrastante com a da roupa e que a silhueta do personagem deva conseguir sempre estar destacada em relação ao cenário. Quanto a representações visuais complementares e som visual, refere o recurso a balões de pensamento ilustrados, setas de movimento do *signwriting*, a inserção de legendas criativas, onomatopeias e recursos gráficos associados a comportamentos sonoros ou efeitos sonoros. A Figura 9 resume as considerações enunciadas.

Figura 9.
Bolo, pensou o Ele-Fante. Possibilidades na exploração visual e gestualidade expressiva

- . Encenação
- . Espaço gestual
- . Queremas
- . Expressões faciais
- . Tipografia “invisível” (diálogos, descrição)
- . Tipografia expressiva (entoação)
- . Informação não verbal (emotividade)
- . Especificidades da letra: tipo, cor, peso, kerning,...



- . Signos cinéticos (representação gráfica de movimento)
- . Onomatopeias (som visual)
- . Notações gráficas (gestualidade)
- . Espessuras de linha (destaque, profundidade)
- . Balões
- . Legendas
- . Ícones
- . Contraste
- . Planos de enquadramento

Nuno Fragata (2024). Vinheta de BD.

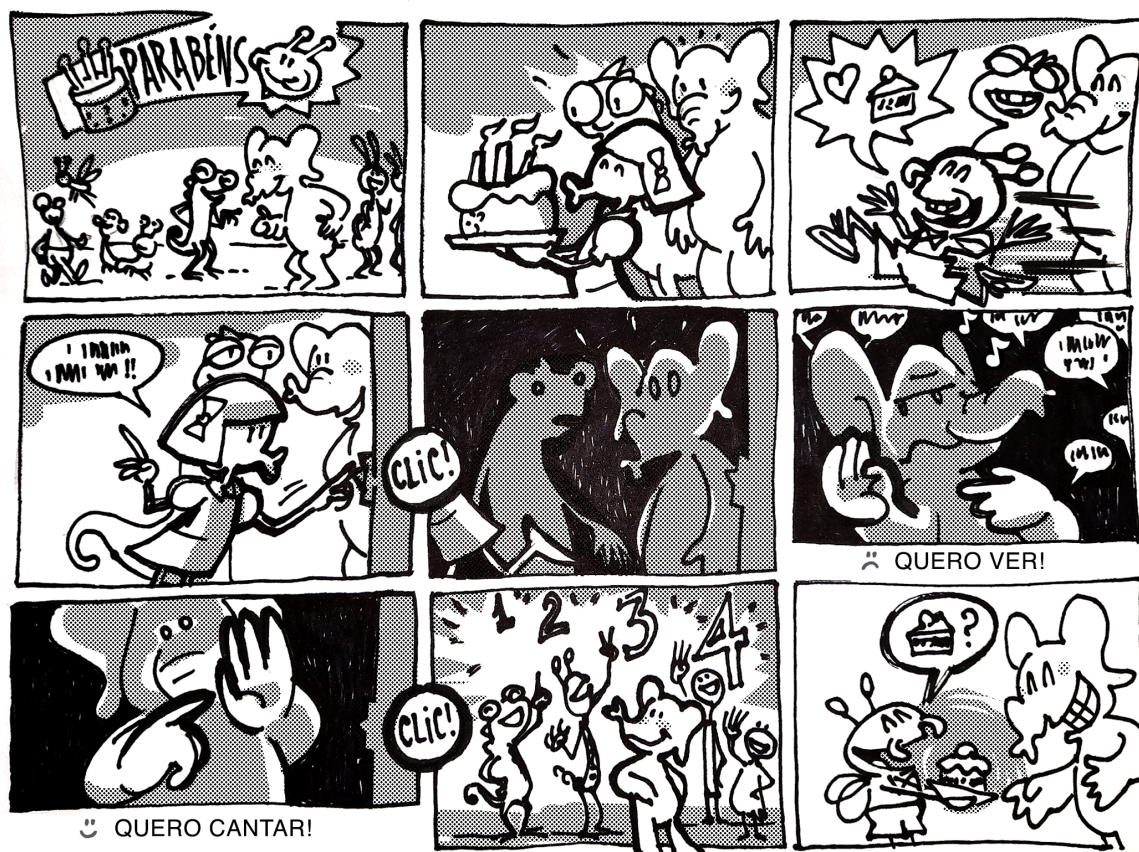
Descrição da Imagem: Desenho de um elefante a preto e branco, ao centro, em plano americano. As mãos estão abertas e vê-se numa linha mais esbatida as mãos em cima da barriga, com setas que mostram o movimento, dando a perceber o gesto de satisfação, esfregando a barriga. Esta emoção é expressa também através da expressão facial, sorriso aberto; um coração; um balão ilustrado, redondo, com uma fatia de bolo; um balão recortado como se de uma explosão se tratasse com letras gordas, arredondadas, que parecem ter cobertura, como um bolo; um balão oval com as letras “HUMM...”; letras finas, na diagonal, “NHAM, NHAM”; Fora da vinheta, em baixo, encontra-se um *smile* seguido de uma tipografia que remete para entusiasmo, com a

palavra Bolo alongada e com gradações de cinzento (BOOoo oooLO OOO!!!)

Conclusão

Na sala, o elefante Surdo faz-se ver. Procura entender como comunicar de forma visual o que para outros é audível. Em Animação, tradicionalmente junta-se a encenação visual à encenação sonora, sendo de igual importância as pistas visuais e as pistas audíveis a favor da criação de uma narrativa, dramatizada e com nuances. A animação para Surdos, uma animação gestuante, abre espaço a interpretações e a explorações. Assumindo funções e características sonoras nas letras, nos contornos, nas expressividades. Assumindo ligações e experimentações numa ligação à narrativa sequencial. Num território de escrita e da sua visualização a favor da criação de narrativas que tirem partido do *deaflore*, usando recursos gráficos de forma a criar formas próprias de ver e de narrar. De pesquisa de relações e possibilidades entre entoação e língua visual. Num território da execução, pesquisando composição, cor, enquadramentos, técnicas, a favor da clareza e da expressividade da comunicação. Num território de tecnologias, tradicionais e inovadoras, não abordadas neste texto. E noutros territórios, que surgem de cruzamentos, interesses, oportunidades. Com possibilidades de ligação e aprendizagem no contato com a poesia visual, as partituras gráficas e outras possíveis influências. Acima destes territórios, e nas suas fronteiras, imagem visual e imagem sonora, numa interseção entre cinema, *design* e arte. Como partes numa procura de contacto, talvez fusão, num futuro elemento aglutinador de inclusão, valorização e *empowerment*. Ligações entre som e imagem como possibilidade da criação de algo comum, cultura. Na Figura 10, o Ele-Fante sente-se igual entre diferentes.

Figura 10.
Criar ligação, criar empatia



Descrição da Imagem: 9 vinhetas de BD a preto e branco. Na primeira, vários animais antropomorfizados a sorrir e dançar, lê-se numa faixa pendurada, "Parabéns"; Na segunda, entram numa sala atrás de um dos bichos que leva um bolo de aniversário; na terceira o aniversariante corre energicamente a gritar bolo, da sua boca sai um balão pictográfico com um bolo e um coração; na quarta vemos um personagem a apagar a luz, "Clic!"; na quinta está tudo escuro e vemos o elefante com ar perdido; na sexta o elefante segura a mão em concha junto ao olho e a outra a apontar para si mesmo, reclamando o que surge na legenda, em baixo, "Quero ver!"; na sétima o elefante aponta para a palma da mão "Quero cantar!". Entre vinhetas, o som de alguém que carrega no interruptor, "Clic!"; na oitava, todos iluminados, cantam os parabéns como a comunidade surda o faz, numa contagem crescente até chegar à idade do aniversariante; na nona vemos o aniversariante a dar uma fatia de bolo ao elefante com um balão de fala redondo, dentro dele encontra-se uma fatia de bolo e um ponto de interrogação.

Referências bibliográficas

- Amaral, M., Coutinho, A. & Martins, D. (1994). *Para Uma Gramática da Língua Gestual Portuguesa*. Caminho. ISBN 972-21-0981-2
- Bellés, R., Cedillo, P., Ibarra, J. & Molins, E. (2000). The Education of Deaf Children in Barcelona. In Lucas, C. (eds). *Bilingualism and Identity in Deaf Communities* (pp. 95-113). Gallaudet University Press
- Carmel, S. (1996). *Deaf Folklore- In American Folklore- An encyclopedia*. Garland Publishing.
- Castro, J. (2019). "Máquina de ouver" *Representação do discurso oral pela tipografia*. [Dissertação de Mestrado, Universidade de Coimbra]. Repositório comum da Universidade de Coimbra. <https://cdv.dei.uc.pt/wp-content/uploads/2020/06/castro2019ouver.pdf>
- Coelho, S. (2023). *Compreensão de textos narrativos ficcionais gestuais em contexto de 1º CEB*. [Dissertação de Mestrado, Universidade de Coimbra]. Repositório comum da Universidade de Coimbra. <https://comum.rcaap.pt/handle/10400.26/43971>
- Correia, I. (2014). *Morfologia Derivacional em Língua Gestual Portuguesa: Alguns Exemplos*. EXEDRA. Revista Científica da Escola Superior de Educação de Coimbra, n.º 9, pp. 160-171. <http://www.exedrajournal.com/wp-content/uploads/2015/05/n9-C4.pdf>
- DeVega, G. (2022). *Disability and sound*. <https://soundofcomics.sdsu.edu/disability-and-sound/>
- European Union of the deaf (2011). www.eud.eu
- Gil, C. (2019). *The Deaf Mythomoteur Surdo*. In Correia, I., Custódio, P. & Campos, R. (Coords.). *Língua de Sinais: Cultura, Educação, Identidade*. (pp. 75-92) Ex Libris.
- Jethá, S. (2013). *A comunicação na televisão para crianças surdas através da legendagem*. [Dissertação de Mestrado, Universidade Lusófona]. Repositório Científico da Universidade Lusófona. <http://hdl.handle.net/10437/5510>
- Jokinen, M. (2006). *Os utilizadores de Língua Gestual e a Comunidade Surda*. In Bispo, M., Couto, A., Clara, M. & Clara, L. (coord.) *O Gesto e a Palavra I*. (pp. 83-108) Editora Caminho.
- Kyle, J. & Woll, B. (1985). *Sign language: the study of deaf people and their language*. ISBN 521 26075, Cambridge University Press.
- Ladd, P. (2003). *Understanding Deaf Culture in search of Deafhood*. Buffalo: Multilingual Matters.
- Lane, H. (1992). *A Máscara da Benevolência*. Instituto Piaget.
- Lane, H., Hofmeister, R. & Bahan, B. (1996). *A journey into the Deaf-World*. Dawn Sign Press.
- Marques, N. (2022) *Olhar como quem vê*. In Sousa, J. & Mangas, C. (Coords). *Inclusão Sociocultural e Intervenção Comunitária*. (pp. 209-221) Almedina.

- Daigle, M. & Daigle, k. (2010). *That deaf guy*. <https://www.pinterest.pt/arianamarisha/that-deaf-guy-comics/>
- Min e as mãozinhas. [@Mineasmaozinhas].(2018, abril, 15). EP01 - Cade. [vídeo]. youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=zNCczm3jzgo&t=112s>
- Mindess, A. (1999). *Reading Between the Signs: Intercultural Communication for Sign Language Interpreter*. Intercultural Press.
- Morais, A. (2019). A consciencialização da diferença: Surdidade vs surdez. In Correia, I., Custódio, P. & Campos, R. (Coords.). *Língua de Sinais: Cultura, Educação, Identidade*. (pp. 121-126) Ex Libris.
- Neves, J. (2005). *Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing*. School of Arts.
https://www.academia.edu/1589609/Audiovisual_translation_Subtitling_for_the_deaf_and_hard_of_hearing?email_work_card=thumbnail
- Normandi, D. & Taralli, C. (2019). Som na forma tipográfica: a tipografia como recurso de imersão audiovisual para pessoas surdas. In *Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018)* (pp. 4147-4159). Blucher.
- Pereira, J. (2008). *Amor surdo: realidade cultural?: o papel da Língua Gestual Portuguesa e da cultura surda no comportamento afectivo de 10 jovens surdos*. *Cadernos De Saúde*, 1(2), 191-197.
<https://doi.org/10.34632/cadernosdesaude.2008.2780>
- Pereira, J. (2019). *A Etnia Surda e o Investigador Externo*. In Correia, I., Custódio, P. & Campos, R. (Coords.). *Língua de Sinais: Cultura, Educação, Identidade*. (pp. 127-154) Ex Libris.
- Pereira, J. (2020). *Deaf on stage: The cultural impact of performing Signed Songs* [Master's thesis, University College London]. University College London - Faculty of Arts and Humanities.
file:///C:/Users/Utilizador/Downloads/Deaf_on_stage_The_cultural_impact_of_per.pdf
- Plann, S. (1997) *A Silent Minority: Deaf Education in Spain 1550-1835*. University of California Press.
- Rodrigues, A. (2023). *Desenhos Animados Gestuantes - Proposta de Linhas Orientadoras e Reflexões para criar animações com Deaflore* [Dissertação de Mestrado, Politécnico de Leiria]. Repositório Institucional do Politécnico de Leiria. <https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/9389>
- Sierra, I. et al (2023). A Animação para a Acessibilidade Comunicacional de Crianças Surdas. In Cinelli, M. (Ed.). *Human Factors in Design Florianópolis*, v. 12, n. 24 (pp. 170). HFD
- Sousa, J. (2015). *Entre duas línguas e uma Princesa – A invisibilidade da interpretação em Língua Gestual Portuguesa* [Provas para atribuição do Título de Especialista]. Escola Superior de Educação de Coimbra, Escola Superior de Educação de Leiria, Escola Superior de Educação de Setúbal.
- Stokoe, W. (1980). *Sign language structure*. *Annual review of anthropology*, 9(1), 365-390.
- Tietzmann, R. (2007). *Como falava a tipografia do cinema mudo?* *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*.
<https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/210/211>
- Zárate (2014). *Granting accessibility to audiovisual programmes in an educational way*. University College London Centre for Translation Studies.
https://www.academia.edu/16293191/Subtitling_for_deaf_children_Granteeing_accessibility_to_audiovisual_programmes_in_an_educational_way?email_work_card=view-paper