

# Língua Gestual e filmes de animação – Cruzamento de Arte e Cultura em Prol da Inclusão

Andreia Rodrigues - ESECS, Politécnico de Leiria

Joana Sousa - CICS, NOVA. IPLeia-iACT, ESEC, Politécnico de Coimbra

Nuno Fragata - ESAD.CR, LIDA, CICS. NOVA. IPLeia-iACT, Politécnico de Leiria

O trabalho apresentado surge no âmbito do desenvolvimento de uma dissertação decorrente no mestrado em Comunicação Acessível, abrangendo temáticas como “Inclusão pelas artes e cultura”, “Tecnologia da informação para a Inclusão” e “Comunicação Acessível”. O presente resumo irá explicitar a importância de pensarmos o cinema de animação como potenciador de inclusão da comunidade Surda, promovendo o *Deaflore* no público Surdo<sup>24</sup> e, simultaneamente, apresentar um produto que possa mostrar uma das línguas reconhecidas no nosso país, despertando curiosidades e sensibilizando para uma forma de expressão diferente. Este estudo pretende culminar num guião orientador sobre como criar desenhos animados se expressem em Língua Gestual e ambiciona um protótipo experimental de uma curta-metragem com vista à replicação do mesmo.

**Palavras-chave:** Língua Gestual; animação; *Deaflore*;

## ***Comunicação acessível***

Atualmente não existem desenhos animados produzidos em Língua Gestual no nosso país, sendo conhecidas poucas experiências noutros países, aparentemente sem grande aprofundamento científico. Por esse motivo, à data, as crianças surdas acedem, somente, à visualidade dos desenhos animados (uma vertente da Animação), estando estas privadas do sentido da audição perdem toda a informação e efeitos sonoros que são transmitidos, tornando-se insuficiente para a criação de conceitos e

---

<sup>24</sup> O termo Surdo refere-se aos falantes nativos de Língua Gestual que se identificam com o Mundo Surdo, ou seja, com um conjunto de aspetos associativos, relacionais, pessoais e sociais (práticas, hábitos, tradições) que marcam esta comunidade (Jokinen, 2006)

ligação de ideias uma vez que esta forma de arte tira partido do uso de elementos audiovisuais. A esta barreira, acresce o facto de que a maioria das crianças surdas é filha de pais ouvintes, o que por sua vez dificulta uma aquisição natural da língua por parte da criança, resultando numa aprendizagem tardia da Língua Gestual pela criança surda e, conseqüentemente, em comprometimentos no desenvolvimento cognitivo. Oliveira (2016), verificou que a aquisição da linguagem está diretamente relacionada com a forma como nos expressamos e apreendemos o mundo e os conceitos que nos rodeiam. Assim, percebemos que as barreiras linguísticas apresentadas a este público são imensas e contribuem para um atraso na sua formação como ser e participação como cidadão pleno.

Esta barreira comunicacional e desigualdade no acesso à informação experienciada pela comunidade vê-se representada nas palavras de Goes (2018, p.14), pós graduado em Estudos culturais, surdo, ao afirmar que “Quando eu era pequeno, assistia a muitos desenhos animados na televisão todos os dias, e sempre tentei compreender a história e os diálogos que eram transmitidos; contudo, não pude partilhar dessas informações em função da falta de acessibilidade e, conseqüentemente, da incompreensão.”

Esta desigualdade, entra em conflito com o artigo 74º h), que protege os direitos do cidadão surdo, consagrado na Constituição da República Portuguesa referindo que se deve “Proteger e valorizar a língua gestual portuguesa, enquanto expressão cultural e instrumento de acesso à educação e da igualdade de oportunidades”. Assim, e considerando que a animação faz parte da cultura, ideia apoiada por Esperança & Dias (2006) que apontam por exemplo a programação infantil como um veículo de novas conceções, comportamentos e papéis sociais, sendo, portanto, veículo de cultura e modelação sociocultural, poderemos depreender que a falta de alternativas para o público surdo resulta numa forma de discriminação cultural. Esta ideia surge reforçada pela Lei n.º 38/2004, de 18 de agosto, que define as Bases Gerais do Regime Jurídico da Prevenção, Habilitação, Reabilitação e Participação das Pessoas com Deficiência, nomeadamente no seu artigo 43.º que define as condições de acesso à informação, entre elas, a disponibilização de recursos em formato acessível, através por exemplo da incorporação da Língua Gestual. Salientamos a importância do uso da Língua Gestual ao invés de outras alternativas como a inclusão da legendagem, e da

importância da programação infantil inserir aspetos da História e da cultura desta comunidade para que as crianças sem familiares Surdos tenham contacto com o *Deaflore*. Nas palavras de Lane (1992, p.84) “as crianças surdas que crescem na comunidade de surdos aprendem, em linguagem gestual, e através das crianças mais velhas e dos surdos adultos, o que significa ser surdo, as vidas que outros surdos tiveram antes deles e conseqüentemente o modo de vida que lhes é possível levar, a experiência (...) acumulada ao longo dos séculos”.<sup>25</sup> O autor defende ainda que a exploração de temáticas que incidam sobre a surdez enriquecem a criança projetando um adulto mais informado e com melhor capacidade para gerir novos conhecimentos. Leroi-Gourhan (1965) reforça a importância da aprendizagem desta memória social, baseada nas tradições e vivências culturais, bem como a manutenção da rotina de uma minoria para garantir a sobrevivência desta. Atualmente, a comunidade Surda, enquanto minoria, vê a sua sobrevivência ameaçada pela perspectiva médica/audista que vigora.

### ***Cinema de animação e Língua Gestual***

A Animação (termo que poderá também englobar o chamado cinema de animação) consiste num conjunto de técnicas e modos de fazer que visam criar no espectador a percepção da visualização de movimento a partir de elementos estáticos, podendo ser desenhos, fotografias ou objetos. Esta grande área assume-se como uma arte autónoma que recorre a técnicas, estilos e usos linguísticos próprios (Bendazzi, 1994). O estudo sobre a ilusão da percepção de movimento, publicado em 1824 por Peter Roget em “Persistence of Vision with Regard to Moving Objects”, explicava o processo de captação da imagem pelo olho, tendo-se percebido que a mesma imagem fica retida na retina durante uma fração de segundos. Ao apresentar uma rápida sucessão de imagens é criada uma ilusão de movimento (Bendazzi, 1994).

A História do cinema de animação é a história da criação da ilusão de movimento a partir de imagens estáticas sendo que o que é considerado o início da História do

---

<sup>25</sup> O termo linguagem gestual encontra-se, atualmente, incorreto. A Língua Gestual Portuguesa está consagrada na Constituição da República desde 1997, no entanto, este livro foi traduzido em 1992, à data tido como correto.

cinema de animação remonta a 1892, com os primeiros programas animados, os *Pantomimes lumineuses* (Paris), recorrendo ao complemento entre uma parte visual projetada sobre uma superfície e uma parte musical. No entanto, a animação não começou como a conhecemos nos dias de hoje, tendo raízes, apontadas pelos historiadores, na Índia ou na China, nos famosos Teatros de sombras chinesas com o manuseamento de figuras à frente de feixes de luz. Segundo o *Théâtre de la Lanterne* (2020), para que fosse projetada a sua sombra numa tela, esta arte aliava a estética visual ao som, exigindo grande coordenação e minuciosidade por parte dos artistas.

Muitos foram os brinquedos óticos que deram início a técnicas e pensamentos que desenvolveram a Animação (Bendazzi, 1994; Academia RTP, 2012), enumeramos alguns: caleidoscópio, folioscópio, traumatrópio, zootrópio, fenaquistiscópio, praxinoscópio, entre outros. Todos procuravam criar uma ilusão de ritmo e movimento tirando partido da percepção que o olho humano permite ter do mundo, procurando uma maior verosimilhança com o mundo real.

Em 1895 inicia-se a era da projeção, tendo as suas raízes na companhia Lumière Brothers' que procuraram responder às necessidades do mercado e impulsionaram várias pesquisas que deram origem à posterior descoberta da cor, da dimensionalidade (3D) e da exploração de som, imputando um carácter cada vez mais realista às animações (Bendazzi, 1994).

A animação surge em várias vertentes técnicas e artísticas, sendo uma forma de disseminação de culturas, valores e tradições. Destacamos o trabalho do autor Ivan Ivanov-Vano, em colaboração com Cherkes, criaram os filmes “Senka the african” e “the adventures of Munchhausen” a partir de 1928 focando temáticas do folclore russo. Consultando um dicionário, encontramos o termo ‘folclore’ definido como “Conjunto das tradições, lendas ou crenças populares de um país ou de uma região expressas em danças, provérbios, contos ou canções” (Priberam, 2020), enquadrando o trabalho do pioneiro russo nesta categoria, na qual intencionamos focar o nosso trabalho, adaptado à comunidade surda, traduzindo-se numa ambição de expansão do *Deaflore*, folclore Surdo, recorrendo à animação.

Atualmente, Morais (2008, pp.6-21) descreve as componentes dos desenhos animados “focalização, argumento, enredo, diálogo, imagem, acção, espaço, tempo,

música/som, campo/enquadramento, sequência/plano, personagens)”, levando-nos a concluir que se tratam de produtos audiovisuais. A mesma autora faz um levantamento do conceito audiovisual concluindo que esta linguagem é “uma construção significativa de sistemas e códigos, da qual resulta uma nova e diferente realidade. A modificação de apenas um dos seus componentes altera todo o seu significado de conjunto”. Esta tese apoia a ideia da necessidade de estudar uma nova linguagem para criar um novo sistema de códigos para uma comunidade que se encontra privada do sentido da audição. A base desta linguagem poderá partir da análise do cinema mudo, que recorria a “tipografia, diagramas, sinais, etc.” (Tietzmann, 2007, p.1) para completar a informação percebida pelo público numa lógica de ancoragem definida por Barthes (Tietzmann, 2007). No entanto, para falarmos de comunidade Surda e de adaptações para incluir este público alvo específico, convém-nos entender que se expressam de forma diferente, através de Língua Gestual e que esta acarreta algumas especificidades.

A Língua Gestual é uma língua tridimensional e recorre a cinco queremas (configuração de mão, localização, movimento, orientação e expressão não-manual) base para produzir diferentes gestos. Lane (1992) diz que as regras gramaticais das línguas gestuais, bem como as sequências da produção devem ser respeitadas com o objetivo de alcançar uma execução simples, bem como a sua compreensão.

Requerendo a Língua Gestual um espaço gestual, um espaço específico onde os gestos são produzidos para atribuir significado às produções manuais, bem como outras regras que são de igual importância (postura corporal, inclinação, pausas, orientação do olhar, ritmo, entre outros), assumimos que a gravação desta língua requiera alguma atenção ao nível de planos, ângulos e movimentos de camera, levando-nos a refletir sobre a necessidade de adaptação para captação de registo videográfico e/ou transposição desta língua para produção animada.

Pese embora esta necessidade, encontramos já aspetos e preocupações comuns entre a produção na animação e a produção gestual, ambas procuram alcançar a simplicidade e clareza comunicacional, aliado de uma forte lógica visual recorrendo a “artifícios” que possivelmente passam despercebidos à maioria (acima supracitadas como regras linguísticas e, simultaneamente, aspetos da linguagem corporal transmitida pela animação). Faltando ainda reflexões sobre possibilidades ou

constrangimentos na criação de personagens animados em Língua Gestual, tais como a obrigatoriedade, ou não, da existência de cinco dedos, qual o mínimo de feições a incluir num personagem zoomórfico para garantir a compreensão da língua, bem como o ritmo e pormenor na execução de um gesto para que não cause estranheza no espectador (consultar “SEÑAS DE PAÍSES EN LENGUA DE SEÑAS INTERNACIONAL”<sup>26</sup>, um personagem zoomórfico que usa Língua Gestual).

Perante a exposição acima, apercebemo-nos de que é igualmente importante pensarmos em *Deaflore*, sendo uma lacuna/preocupação que se mantém aos dias de hoje. Esta forma de estar e de assumir a surdez, é parte integrante da visualidade da Língua, assim, a experiência visual é fator demarcante da identidade cultural Surda, influenciando todas as esferas da sua vida, desde as anedotas, o teatro, a pintura, a escultura, a produção de vídeos/filmes, as histórias vividas pelos Surdos mais velhos, o teatro, à dança e outros (Lebedeff, 2016, in Aquino. I et al; Lane, 1992). Quanto a este conceito importa referir que tem sido vivida em espaços culturais e linguísticos muito próprios, como o são as associações de surdos. A comunidade Surda demonstra estes traços culturais nos espaços primordiais para tal, sendo, naturalmente espaços informais (Pereira, J. 2013). No entanto, e perante a necessidade de serem reconhecidos como uma minoria linguística e cultural existem já, algumas investigações que trazem para a esfera científica o estudo e a promoção do *Deaflore*. Karnopp enfatiza a falta de literatura surda infantil, contos que recorram à Língua Gestual, bem como à exploração das temáticas da cultura e identidade Surda. Estas manifestações/produções literárias que entendem “a surdez como presença de algo e não como falta, possibilitando outras representações de Surdos, considerando-os como um grupo linguístico e cultural diferente” (Karnopp, 2006, p.102), assumindo as suas diferenças como marcas surdas, culturais. Para pensarmos em animação que espelhe bem o *Deaflore*, amplamente marcado pela experiência visual Surda é

---

<sup>26</sup>“SEÑAS DE PAÍSES EN LENGUA DE SEÑAS INTERNACIONAL” [vídeo].Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=-SDJFNuUzI4&fbclid=IwAR0faMu4cas42BfGAwIwWPEn0QzE-nbd9P3p4M4wqW3jj6OyuQjzxifEqgo>

importante apostar num processo de criação verosímil que espelhe os aspetos supracitados.

## ***Representatividade e Identidade***

Tendo em conta o panorama atual, as crianças Surdas veem-se representadas, maioritariamente, por uma perspetiva médica que visa curar a surdez ao invés de pôr em enfoque na sua cultura. Justino (2019), denuncia a falta de acessibilidade que a comunidade Surda enfrenta perante uma representatividade ainda menor. Raramente se expõe as identidades e culturas Surdas e explicita a importância desta representação para a construção de uma identidade cultural confortável. As identidades Surdas são muito heterogéneas, isto porque uma pessoa Surda será sempre bicultural ou multicultural (Jokinen,2006), sendo parte de uma minoria agregará em si a cultura da sua comunidade bem como da comunidade maioritária e outras envolventes (comunidade LGBTI+, religiosa, étnica, outras), além disso, identificar-se-á de diferentes formas com o Mundo Surdo, tendo diferentes níveis de participação e envolvimento na comunidade. Andersson (2009) concluiu, através da avaliação de um programa de formação junto de uma comunidade Surda na Tailândia que comunicava com a família ouvinte de forma muito básica, que o convívio regular entre os indivíduos Surdos fomentava uma expressão mais natural, um sentimento de pertença e uma maior auto-estima. Para entendermos melhor a importância de vermos os nossos modos de ser, pensar e sentir espelhados no outro, por outras palavras, de nos vermos representados, recorreremos ao exemplo de "*Tamara*"<sup>27</sup> (consultar vídeo), uma curta metragem que mostra uma menina surda que quer ser bailarina e é incentivada pela mãe que comunica com ela em língua gestual. Esta produção de 2014 pode ajudar no *empowerment* da criança Surda que se vê representada e percebe que pode fazer tudo, exceto ouvir. Noutra perspetiva, surge "*Min e as mãozinhas*", uma série de desenhos animados que mostram as aventuras de uma menina surda e aspetos culturais (campanha luminosa, pistas visuais...) da cultura Surda, chamando a atenção para uma comunidade que é efetivamente diferente na sua forma de ser, ver e sentir. Uma programação audiovisual que serve a

---

<sup>27</sup> "Tamara, Disney like animation short". [vídeo].Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=B4frsp-rR6c>

maioria ouvinte pode ter várias implicações, entre elas, ignorância dos costumes, vivências, da língua e das criações literárias e artísticas dos Surdos. Por este motivo, ao haver maior representatividade será inversamente proporcional o conhecimento por parte do público geral, podendo levar a uma aproximação entre ambas as comunidades, Surda e ouvinte. Esta aproximação pode ser feita através do uso de sistemas linguísticos diferentes, o uso de linguagens diferentes. Possibilidades como a incorporação de onomatopéias numa narrativa visual gestual, pode despertar o interesse dos ouvintes e aprendizagens diferentes, como em “Min e as mãozinhas” (Justino,2019). “O sujeito surdo que acessa as mídias tem possibilidade de constituição identitária e cultural por intermédio dos desenhos animados em língua de sinais e personagens surdos.” (Goes, 2018, p.28).

### **Considerações finais**

Esta investigação pretende analisar as adaptações necessárias para que o cinema de animação se torne mais inclusivo para o público Surdo e demais curiosos, promovendo o *Deaflore* com vista ao empowerment do público Surdo infantil que, ao ver-se representado sob diversas aventuras e possibilidades que os desenhos animados costumam oferecer na sua programação regular, possam sonhar e ambicionar a igualdade de oportunidades que lhes é prometida. Assim, propomo-nos a estudar um conjunto de regras, quer da animação, quer da Língua Gestual, fundindo arte, cultura e língua, culminando num guião orientador que enriqueça ambas as partes de igual forma, explorando e tirando maior partido da experiência visual. Morais (2009) explana a importância das adaptações necessárias para que haja acesso à informação e à criação de acessibilidades que permitam à pessoa ser pessoa. A concretização de um guião orientador permitirá que a conceção de filmes de animação possam ser construídos de raiz contando com a especificidade do público surdo e da sua cultura. O guião orientador irá ajudar a clarificar o que seja comum à comunicação visual em Língua Gestual e à comunicação visual em cinema de animação, por exemplo em relação ao uso da espacialidade e à forma como se poderá transmitir visualmente os sons. Com a ajuda do guião orientador poderão ser criados filmes de animação que ajudem a transmitir aos ouvintes como a comunidade surda é uma comunidade simultaneamente bicultural. Prevê-se a possibilidade de aplicação deste guião na criação de filmes de animação como uma ajuda que permitirá às crianças surdas abraçar a sua diferença, cultura e língua com maior naturalidade

deixando este tema de ser tabu, uma vez que a surdez é invisível. Espera-se que este projeto possa ser um contributo para desmistificar preconceitos.

### **Referências bibliográficas**

- Academia RTP (2012). *A Arte de Animar Portugal*. Documentário. Consultado a 18/09/2020 em <https://ensina.rtp.pt/artigo/contamos-a-historia-da-animacao-em-portugal/>
- Andersson, Y., Morais, A. (2009). *O Gesto e a Palavra II*. In M. Bispo, A. Couto, M. Clara, L. Clara (coord.). Caminho. Lisboa.
- Bendazzi, G. (1994). *Cartoons, One hundred years of cinema animation*. John Libbey Publishing, United Kingdom.
- Diário da República n.º 86/1976, Série I de 1976-04-10. Artigo 74º h) *Ensino*. Constituição da República Portuguesa- versão atualizada; Consultada a 30/09/2020 em <https://dre.pt/web/guest/legislacao-consolidada/-/lc/337/202002171639/128039/diploma/indice>
- Diário da República n.º 194/2004, Série I-A de 2004-08-18. *Lei n.º 38/2004- Regime jurídico da prevenção, habilitação, reabilitação e participação da pessoa com deficiência*. Consultada a 30/09/2020 em <https://dre.pt/pesquisa/-/search/480708/details/maximized>
- Esperança, J., Dias, C. (2006). *Mídia televisiva e culturas das infâncias: entretenimento e propaganda transformando as concepções e os modos de ser criança*. UNI revista - Vol. 1, nº 2 : (abril 2006) ISSN 1809-4651. Consultada a 21/09/2020 em <http://repositorio.furg.br/bitstream/handle/1/1331/M%3%addia%20televisiva%20e%20culturas%20das%20inf%3%a2ncias.pdf?sequence=1>
- Goes, R.(2018). *Representações de personagens surdos e/ou da língua de sinais em desenhos animados*. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação/Pós-Graduação em Educação, Estudos Culturais Porto Alegre. Consultado a 04/04/2020 em <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/189604/001090080.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Jokinen, M. (2006). *O Gesto e a Palavra I – Antologia de textos sobre a surdez*. In M. Bispo, A. Couto, M. Clara, L. Clara (coord.). *Antologia de textos sobre a surdez*. Caminho, SA. Lisboa
- Justino, F. (2019). *Min e as mãozinhas: uma análise sobre a representatividade surda na mídia*. Universidade estadual da paraíba, centro de educação – CEDUC- licenciatura em letrasportuguês. Consultado a 02/04/2020 em <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/20412/1/TCC%20%20FABIANE%20BATISTA%20DE%20ALMEIDA%20JUSTINO.pdf>
- Karnopp, L. B. (2006). *Literatura Surda*. *ETD - Educação Temática Digital*, 7(2), 98-109. Consultado a 30/03/2020 em <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-101624>
- Lane, H. (1992). *A máscara da Benevolência. A comunidade surda amordaçada*. Instituto Piaget, Lisboa
- Lebedeff, T. (2016). *Língua, literatura, cultura e identidade - entrelaçando conceitos*. In Aquino, I., Crestanil, L., Dias, Luís., Diedrich, M. (org). Edição 1, capítulo 1. UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO, BR. Consultado a 21/09/2020 em [https://www.researchgate.net/publication/317370880\\_Lingua\\_de\\_sinais\\_e\\_cultura\\_surda\\_qual\\_seu\\_lugar\\_na\\_escola#fullTextFileContent](https://www.researchgate.net/publication/317370880_Lingua_de_sinais_e_cultura_surda_qual_seu_lugar_na_escola#fullTextFileContent)
- Leroi-Gourhan A. (1965). *O gesto e a Palavra 2 – Memória e ritmos*. Edições 70. Lisboa
- Marino (2014). Tamara, Disney like animation short [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=B4frsp-rR6c>
- Morais, J. (2008). *Os desenhos animados e as crianças. Um estudo multicaso sobre as preferências de desenhos animados por crianças do 1º Ciclo do Ensino Básico*. Mestrado em Estudos da Criança Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação. Universidade do Minho. Consultada em 25/02/2020 em file:///C:/Users/User/Downloads/Tese%20Final.pdf
- Oliveira, S. (2016). *A Língua Gestual Portuguesa como primeira língua da criança surda*. Mestrado em Comunicação Acessível. Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, Instituto Politécnico de Leiria. Consultado a 06/03/2020 em

[https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/1945/1/TESE\\_Joana%20Oliveira\\_Final.pdf](https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/1945/1/TESE_Joana%20Oliveira_Final.pdf)

Pereira, J. (2013). *Amor Surdo – Relações Humanas e Tecido Cultural: A comunidade Surda como Minoria linguística*. Chiado Editora. Lisboa, Portugal.

Priberam da Língua Portuguesa (2020). "folclore". consultado em 21-09-2020 em <https://dicionario.priberam.org/folclore>

Theatre de la Lanterne (2020). *LE THÉÂTRE D'OMBRES*. Consultado a 23/09/2020 em <https://www.theatredelalanterne.net/les-ombres-chinoises/>

Tietzmann, R. (2007). *Como falava a tipografia do cinema mudo?* Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Consultado em 31/05/2020 em <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/210/211>