

Nelson Pimenta de Castro

**A tradução de fábulas seguindo aspectos imagéticos
da linguagem cinematográfica e da língua de sinais.**

Dissertação submetida ao Programa de Pós Graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Mestre em Estudos da Tradução.

Orientador: Prof. Dr. Ronice Muller de Quadros.

Florianópolis
2012

Catálogo na fonte elaborada pela biblioteca da
Universidade Federal de Santa Catarina

A ficha catalográfica é confeccionada pela Biblioteca Central.

Tamanho: 7cm x 12 cm

Fonte: Times New Roman 9,5

Maiores informações em:

<http://www.bu.ufsc.br/design/Catalogacao.html>

Nelson Pimenta de Castro

A tradução de fábulas seguindo aspectos imagéticos da linguagem cinematográfica e da língua de sinais.

Florianópolis, 28 de maio de 2012.

Prof. Dr^a Andréia Guerini
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Dr.^a Ronice Muller de Quadros
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Dr.^a Marianne Stumpf
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Markus Weiniger
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Rodrigo Rosso
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado ao meu pai (*in memoriam*) e à minha mãe, pela educação que me deram, e ao meu companheiro Luiz Carlos, que primeiro me incentivou e abriu as possibilidades de ingressar na carreira acadêmica.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à minha orientadora prof. Dr. Ronice Muller de Quadros pela orientação adequada que fez nesta pesquisa e porque sempre me incentivou me colocando em contato com eventos e pessoas do mundo acadêmico desde a década de 1990, quando em Buenos Aires fez uma memorável interpretação de uma palestra que proferi sobre bilinguismo e que foi largamente reconhecida, em grande parte devido à excelência deste trabalho de interpretação. Aos professores doutores: Ana Regina e Souza Campello, pelas leituras em comum e tradução de textos em inglês e português; Ben Bahan, por ter me incentivado na década de 1990 a trabalhar contos, fábulas e histórias infantis em língua de sinais me autorizando o uso de seus trabalhos; por ter vindo ao Brasil contribuir no processo de qualificação da minha pesquisa; pelas pesquisas sobre linguagem cinematográfica que me serviram de parâmetro, e por ter sido sempre um lindo “exemplo surdo” para mim; Karin Strobel, por ter me ajudado no início da minha pesquisa com informações e comentários pertinentes; Markus Johannes Weininger, pelas aulas maravilhosas sempre em LIBRAS, pelo carinho e competência com que trata os surdos e as questões sobre língua de sinais; MJ Bienvenu, pelas informações sobre pesquisas e dissertações em língua de sinais na Universidade Gallaudet; Jane Norman, pelas informações sobre cinema surdo e linguagem cinematográfica surda na Universidade Gallaudet.

Agradeço também à grande amiga Ella Mae Lentz pelas contribuições sobre questões de identidade surda; à minha amiga Ms. Emeli Marques da Costa Leite, pela ajuda incondicional de longa data; ao meu companheiro Ms. Luiz Carlos Barros de Freitas pelas leituras em comum e tradução do meu texto original em LIBRAS para o presente texto escrito em português; aos intérpretes de língua de sinais da UFSC que possibilitaram minha participação nas aulas, intermediando a comunicação entre mim e os professores; aos colegas da UFSC por compartilharem ideias, saberes e opiniões; aos meus amigos do CIACS e em geral, especialmente à Ronise Oliveira e Helena Dale Couto pelo incentivo e, finalmente, à minha família, especialmente à minha mãe e à minha irmã Marcília, ensurdecida e surda respectivamente, que sempre me apoiaram e incentivaram em tudo.

Muito obrigado!

RESUMO

Nesta dissertação, é demonstrado como a linguagem cinematográfica e as narrativas de fábulas em língua de sinais podem ser relacionadas em seus aspectos de construção imagética e, a partir daí, é feita a proposta de que as fábulas podem ser traduzidas do português para a língua de sinais preservando o que tem em comum do ponto de vista imagético, para que os educadores e intérpretes de língua de sinais, surdos e ouvintes, possam fazer uso disto para proporcionar desenvolvimento cognitivo aos alunos surdos.

Palavras-chave: LIBRAS, linguagem cine-visual, fábulas, retextualização, tradução.

ABSTRACT

In this dissertation it is shown how the cinematic language and the narratives of fables in Sign Language may be related to aspects of imagery and building from there, it was proposed that the fables can be translated into Sign Language from Portuguese preserving what they have in common in terms of imagery, so the Sign Language educators and interpreters, both deaf and hearing, may make use of it to provide deaf students with cognitive development..

Keywords: LIBRAS (Brazilian Sign Language), cine-visual language, fables, retextualization, translation.

NOTA

A presente dissertação foi originalmente concebida e elaborada pelo autor em língua de sinais brasileira, LIBRAS, e posteriormente traduzida para português pelo Prof. Ms. Luiz Carlos Barros de Freitas. Ver vídeo original e tradução para português.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Aspecto visual do software ELAN.	33
Figura 2 – Aspecto das páginas digitais – Capítulos e números de páginas.	40
Figura 3 – Aspecto das páginas digitais – Notas de rodapé e legendas.	40
Figura 4 – Aspecto das páginas digitais - Citações.	41
Figura 5 – Plano Grande Geral (cinema).	43
Figura 6 – Plano Grande Geral (língua de sinais).	43
Figura 7 – Plano Geral (cinema).	44
Figura 8 – Plano Geral (língua de sinais).	44
Figura 9 – Plano Americano (cinema).	45
Figura 10 – Plano Americano (língua de sinais).	45
Figura 11 – Plano Próximo (cinema).	46
Figura 12 – Plano Próximo (língua de sinais).	46
Figura 13 – Plano Close up (cinema).	47
Figura 14 – Plano Close up (língua de sinais).	47
Figura 15 – Movimentos em tela fora do campo de visão.	49
Figura 16 – Proposta de legenda dinâmica.	50
Figura 17 – Proposta de legenda dinâmica.	51
Figura 18 – Proposta de legenda dinâmica.	51
Figura 19 – Narrativa de um surdo sobre um automóvel em movimento.	52
Figura 20 – Texto do tipo informativo.	53
Figura 21 – Texto do tipo expressivo.	54
Figura 22 – Texto do tipo operativo.	55
Figura 23 – Uma incorporação de referente (árvore).	57
Figura 24 – Duas incorporações (um condutor de charrete e o cavalo que olha para trás)	57
Figura 25 – Uma incorporação mais um classificador.	58
Figura 26 – Uma incorporação	59
Figura 27 – Duas incorporações	59
Figura 28 – Incorporação mais classificador.	60
Figura 29 – Configurações de Mãos da LIBRAS	63
Figura 30 – Categoria Nome.	63
Figura 31 – Categoria Verbo	64
Figura 32 – Categoria Pronome	65
Figura 33 – Categoria Outros.	65
Figura 34 – Categoria Pantomima	66
Figura 35 – Categoria Gestos convencionais	67
Figura 36 – Categoria Objetos	68
Figura 37 – Categoria Plantas	68
Figura 38 – Categoria Pessoas	69
Figura 39 – Categoria Animais	69
Figura 40 – Categoria Plano Grande Geral	70
Figura 41 – Categoria Plano Geral.	71
Figura 42 – Categoria Plano americano.	71

Figura 43 – Categoria Plano aproximado ou próximo	72
Figura 44 – Categoria Plano close up	73
Figura 45 – Categoria Panning.....	73
Figura 46 – Categoria Tilting	74
Figura 47 – Categoria Raccord	75
Figura 48 – Categoria Zoom in	75
Figura 49 – Categoria Zoom in	76
Figura 50 – Categoria Zoom out	77
Figura 51 – Categoria Zoom out	78
Figura 52 – Categoria Câmera rápida	79
Figura 53 – Categoria Câmera lenta.....	80
Figura 54 – Categoria Piscando	81
Figura 55 – Categoria <i>Morphing</i>	82
Figura 56 – Categoria <i>Fade away</i>	83
Figura 57 – Categoria Edição paralela	84
Figura 58 – Categoria Edição diálogo.....	86
Figura 59 – Categoria Cut.....	87
Figura 60 – Configurações de mãos da LIBRAS	88
Figura 61 – Formas de sinalizar em LIBRAS	89
Figura 62 – CL-D.....	90
Figura 63 – CL-D.....	91
Figura 64 – CL-D.....	92
Figura 65 – CL-ESP.....	93
Figura 66 – CL-ESP.....	94
Figura 67 – CL-I	95
Figura 68 – CL-I	96
Figura 69 – CL-I	96
Figura 70 – CL-P	97
Figura 71 – CL-P	98
Figura 72 – CL-C	99
Figura 73 – CL-C	99
Figura 74 – CL-C	100
Figura 75 – Soletração	101
Figura 76 – Simultaneidade: antropomorfismo + CL	102
Figura 77 – Simultaneidade: antropomorfismo + sinal	102
Figura 78 – Simultaneidade: ação construída + CL	103
Figura 79 – Simultaneidade: ação construída + sinal.....	103
Figura 80 – Simultaneidade: ação construída + CL e ação construída + sinal ...	104
Figura 81 – Simultaneidade: ação construída + ação construída.....	104
Figura 82 – Simultaneidade: ação construída + ação construída; ação construída + ação construída.	105
Figura 83 – Imaginação: balões em quadrinhos.....	105
Figura 84 – Imaginação	106
Figura 85 – Imagens visuais	106
Figura 86 – Narrador.....	107

Figura 87 – Planilha 7F – Dados consolidados, TOTAIS	110
Figura 88 – Planilha 7A – Dados consolidados, PLANOS	112
Figura 89 – Planilha 7B – Dados consolidados, CLASSIFICADORES	113
Figura 90 – Planilha 7C – Dados consolidados, EDIÇÃO	115
Figura 91 – Planilha 7D – Dados consolidados, MOVIMENTOS	116
Figura 92 – Planilha 7E – Dados consolidados, EFEITOS	117

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas
ASL – *American Sign Language*, Língua de sinais americana
DSP – Dawn Sign Press
ELAN – *Elan Linguistic Annotator*
EUA – Estados Unidos da América
INES – Instituto Nacional de Educação de Surdos
LIBRAS – Língua de sinais brasileira
LS – Língua de Sinais
NBC - *National Broadcasting Company*
NTD - *National Theatre of the Deaf*
TISLR 9 – 9º Congresso Internacional de Aspectos Teóricos das Pesquisas nas Línguas de Sinais
UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina.

SUMÁRIO

SUMÁRIO	19
1. INTRODUÇÃO	23
1.1. OBJETIVOS	25
1.1.1. Objetivo Geral	26
1.1.2. Objetivos Específicos	30
2. O MÉTODO DA PESQUISA E A EXPERIÊNCIA DO INVESTIGADOR COMO AUTOR DE NARRATIVAS EM LIBRAS	32
3. REVISÃO TEÓRICA. CINEMA, LINGUÍSTICA E LÍNGUA DE SINAIS.	42
3.1 CINEMA E LÍNGUA DE SINAIS: O PLANO E O ENQUADRAMENTO, SETARO (2009) E AUMONT (2009) ...	42
3.1.1 Plano Grande Geral, PGG	42
3.1.2 Plano Geral, PG	43
3.1.3 Plano Americano, PA	45
3.1.4 Plano Aproximado ou Próximo, PP	46
3.1.5 Plano Close up	47
3.2 CINEMA EM LÍNGUA DE SINAIS: EXPRESSÃO VISUAL, BETTS (2007).....	48
3.3 DISTINÇÕES DA LINGUÍSTICA SISTÊMICO-FUNCIONAL, MONA BAKER (1992)	53
3.4 ANTROPOMORFISMO, SUTTON-SPENCE (2011).....	56
3.5 A EXPERIÊNCIA DA REPRESENTAÇÃO VISUAL - AUMONT (2009)	60
4. AS FÁBULAS E A ANÁLISE DA NARRATIVA EM SINAIS – PROPOSTAS PARA PRODUÇÕES MAIS IMAGÉTICAS	62
4.1. SINAIS.....	62
4.1.1. Nome (N).....	62
4.1.2. Verbo (V).....	64
4.1.3. Pronome (P).....	64
4.1.4. Outros (O).....	65
4.2. GESTOS	66
4.2.1. Pantomima.....	66

4.2.2. Gestos convencionais	66
4.3. ANTROPOMORFISMO	67
4.3.1. Objetos	67
4.3.2. Plantas	68
4.4. AÇÃO CONSTRUÍDA	68
4.4.1. Pessoas	69
4.4.2. Animais	69
4.5. PLANOS.....	70
4.5.1. Plano Grande Geral, PGG	70
4.5.2. Plano Geral, PG	70
4.5.3. Plano Americano, PA	71
4.5.4. Plano Aproximado ou Próximo, PP.....	71
4.5.5. Plano Close up, PC.....	72
4.6. MOVIMENTO DE CÂMERA	73
4.6.1. Panning.....	73
4.6.2. Tilting	73
4.6.3. Raccord.....	74
4.6.4. Zoom in	75
4.6.5. Zoom out	76
4.7. EFEITOS	78
4.7.1. Câmera Rápida	78
4.7.2. Câmera lenta.....	79
4.7.3. Piscando	80
4.7.4. Morphing.....	81
4.7.5. Fade away.....	82
4.8. EDIÇÃO	83
4.8.1. Edição Paralela.....	84
4.8.2. Edição Diálogo.....	85
4.8.3. Cut.....	86
4.9. CLASSIFICADOR EM LIBRAS - CL.....	87
4.9.1. CL-D Descritivo	90
4.9.2. CL- ESP Especificador.....	92
4.9.3. CL- Instrumental	94

4.9.4. CL-P Plural	97
4.9.5. CL-C Corpo	98
4.10. SOLETRAÇÃO	100
4.11. SIMULTANEIDADE	101
4.11.1. Antropomorfismo + CL	102
4.11.2. Antropomorfismo + Sinal	102
4.11.3. Ação construída + CL	103
4.11.4. Ação construída + Sinal	103
4.11.5. Ação construída + Ação construída	104
4.12. IMAGINAÇÃO	105
4.13. IMAGENS VISUAIS	106
4.14. NARRADOR	107
5. DISCUSSÃO DOS DADOS	108
6. CONCLUSÃO	119
REFERÊNCIAS	121
APÊNDICE A	123
ANEXO A	165

1. INTRODUÇÃO

Meus estudos em LIBRAS começaram na década de 1990 na Vista College de Berkeley, na Califórnia-EUA, com a “descoberta” da existência do gênero literário fábulas que, no Brasil, só existia em língua portuguesa e era totalmente desconhecido pelas pessoas surdas. De volta ao Brasil, como instrutor de LIBRAS do INES, comecei a trabalhar com as fábulas com meus alunos surdos, e me surpreendi com a enorme aceitação de sua parte.

Na mesma instituição californiana, tomei conhecimento da existência dos classificadores-CL, estruturas gramaticais da língua de sinais que eu já usava na prática da LIBRAS por ser utente desta língua, mas desconhecia conceitualmente. Os conceitos apreendidos nesta ocasião me possibilitaram iniciar, posteriormente no Brasil, os trabalhos de sistematização dos CL da LIBRAS que, na época, não era reconhecida sequer como língua no Brasil e, nas escolas, era praticada quase que exclusivamente pelos discentes, salvo raríssimas exceções de docentes que a adotavam como forma de comunicação e expressão em ambiente escolar.

Junto com os CL, na Vista College tive a oportunidade de aprofundar conhecimentos sobre as configurações de mãos da língua de sinais, que eu já tinha tido os primeiros contatos por meio das pesquisas da Prof^a Dr^a Lucinda Britto da UFRJ e que me possibilitaram a adaptação para a LIBRAS, de um jogo educativo publicado pela DSP de San Diego, de propriedade de Ben Bahan e Joe Dannis.

A presente pesquisa propriamente dita iniciou com a observação dos aspectos imagéticos da linguagem das fábulas e sua comparação com a língua de sinais dos surdos, partindo do pressuposto de que tanto as narrativas em língua de sinais quanto as fábulas tem, em si, componentes que facilitam um desenvolvimento satisfatório dos surdos do ponto de vista social, político e da visão de mundo destes sujeitos.

Da mesma forma, percebo que algumas ações mostradas em imagens cinematográficas criam alguns ambientes visuais com aspectos semelhantes com a língua de sinais que possibilitam o entendimento das narrativas pelos surdos.

O presente estudo é uma pesquisa de cunho qualitativo, com fundamentação no levantamento e análise bibliográfica de material digital e impresso sobre o assunto.

Como referencial teórico, me baseei em autores em sintonia com as premissas da pesquisa, como Freitas (2009) quando discute a relação

dos surdos com a educação a partir de suas emoções e sentimentos negativos gerados em ambientes de aprendizagem não satisfatórios pela falta da prática da língua de sinais, que resultam em falta de ligação afetiva com os estudos e processos formais de aprendizagem, como demonstrado em práticas discursivas dos surdos pesquisados que não demonstraram afetividade quando perguntados sobre situações ou ações ligadas à educação, como “ler” ou “estudar”, por exemplo. Ao contrário, ao serem expostos a conceitos não ligados à educação, como “comer” ou “viajar”, por exemplo, demonstraram ligação afetiva.

Também busquei embasamento na discussão de Bahan (2008) sobre a sua proposta de relações existentes entre a linguagem do cinema e a língua de sinais.

Em Sutton-Spence (2011), busquei embasamento sobre estratégias narrativas de incorporação em língua de sinais em comparação com estratégias narrativas da linguagem cinematográfica.

Em Betts (2007), me apropriei da sua importante discussão sobre planos narrativos na linguagem cinematográfica em comparação à língua de sinais, assim como a utilização de outros parâmetros de linguagem como, por exemplo, as expressões faciais e corporais e movimentos, que contribuem para a constituição do significado das narrativas tanto no cinema quanto na língua de sinais.

A pesquisa de Setaro (2009) segue na mesma linha de Betts, e também foi utilizada, pois discute a modelação espacial desses planos narrativos cinematográficos, como plano detalhe, plano próximo, plano médio, plano geral, close, super close etc. e sua possível conexão com estratégias narrativas da língua de sinais.

Por meio de Baker (1992), encontrei exemplificação adequada para propor uma conexão entre a produção em língua de sinais e o que a autora tipifica como os três possíveis tipos de textos, a saber, do tipo expressivo, tipo informativo e do tipo operativo.

Além desses autores, fiz observações de narrativas praticadas por surdos e me baseei em minha experiência pessoal como ser surdo utente de língua de sinais brasileira, educador de surdos e ator atuando em teatro e produções em cinema e vídeo em língua de sinais desde a década de 1990. No entanto, provavelmente o mais importante fator de decisão para fazer esta pesquisa tenha sido as dificuldades vividas por mim como pessoa surda, tema ao qual voltarei mais adiante.

Com relação à narrativa das fábulas e histórias infantis, desde criança amava assistir TV e, especialmente, aos filmes de “Jeannie é um Gênio”, seriado que foi muito popular no Brasil nas décadas de 1960 e 1970, sobre Jeannie, um gênio de lâmpada que foi encontrado por um

astronauta em uma ilha deserta e passaram a conviver gerando todo tipo de situações bizarras e cômicas, dadas as diferenças entre os personagens. A narrativa era em série de filmes da TV estadunidense, criada e produzida por Sidney Sheldon¹, com temas musicais compostos por Buddy Kaye e Hugo Montenegro, distribuída pela Columbia Pictures Television² e apresentada originalmente nos Estados Unidos pela rede NBC, de 18 de setembro de 1965 até 26 de maio de 1970, num total de 139 episódios, de 30 minutos aproximadamente cada episódio. Os filmes despertavam mais interesse em mim dentre todos os demais da época, porque minha irmã surda e eu conseguíamos entender claramente as tramas através das imagens, que não eram legendadas nem em língua de sinais, mas eram extremamente expressivas, conceito que vai ao encontro da proposta de Betts (2007). O seriado era visto por mim com atenção diariamente, e eu trocava sensações e ideias sobre os episódios com minha irmã surda.

1.1. OBJETIVOS

Sempre me ocorreu que as aulas, palestras, oficinas e demais eventos educativos para surdos, sobre qualquer assunto, eram desprovidas de algo que as caracterizava como inadequados ou impróprios, como se faltasse alguma coisa que justificasse a sua existência. Neste sentido, passei muito tempo de minha vida imaginando o que poderia ser feito para que os professores, intérpretes e também os alunos pudessem interagir nestes fóruns de maneira satisfatória, para lhes dar um real significado.

¹ Sidney Sheldon foi um escritor e roteirista norte-americano. Ele é considerado "o escritor mais traduzido do mundo" pelo Guinness. O escritor também é creditado por 250 (duzentos e cinquenta) roteiros televisivos, seis peças para a Broadway e 25 filmes. (http://pt.wikipedia.org/wiki/Sidney_Sheldon) acessado 04/04/2011

² Columbia Pictures Television (CPT) foi o segundo nome da Columbia Pictures, divisão de televisão da Screen Gems (SG). The studio changed its name on September 4, 1974. O estúdio mudou seu nome em 04 de setembro de 1974. (http://translate.google.com.br/translate?hl=pt-BR&sl=en&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Columbia_Pictures_Television&ei=DVm aTeCfD5CftwfpzLnoCw&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=3&ved=0CDUQ7gEwAg&prev=/search%3Fq%3DColumbia%2BPictures%2BTelevision%26hl%3Dpt-BR%26client%3Dfirefox-a%26rls%3Dorg.mozilla:pt-BR:official%26prmd%3Ddivns) acessado 04/04/2011

1.1.1. Objetivo Geral

A busca pela interação que eu sempre julguei faltar nas salas de aula para surdos desencadeou o objetivo geral da minha investigação, que está fortemente atrelado ao meu foco principal, que é o aluno surdo, ou seja, como objetivo geral, esta pesquisa pretende contribuir para a melhoria da educação dos surdos e, para isto, entendo que o ponto de partida deve ser a contribuição para a melhoria da qualidade do trabalho de profissionais de língua de sinais, especialmente professores e intérpretes surdos ou ouvintes.

A pesquisa traz, em si, uma conceituação inédita que possibilitará, entre outras coisas, futuras discussões de novas propostas metodológicas na pedagogia para o ensino dos surdos, a fim de se diferenciar dos sistemas já estabelecidos pela pedagogia tradicional, que tem como base os sujeitos ouvintes, para quem a visualidade e as questões imagéticas que são enfocadas nesta investigação não tem a mesma importância do que para os surdos.

Em relação a tradicionalismos, considero que minha pesquisa tenha bastante a contribuir para uma discussão sobre o imaginário geral atrelado à hegemonia da língua portuguesa e as consequências práticas disto. Como sujeito surdo sempre tive, em minha relação com os estudos, a clara percepção de que um grande entrave para que uma pedagogia surda se fizesse possível era a hegemonia do português, e esta situação ficou ainda mais acentuada ao me propor a fazer o mestrado, que eu pretendia fazê-lo todo em LIBRAS e, por força de lei e de normas da ABNT, sou obrigado a apresentar a dissertação em português, ou seja, mesmo sendo uma investigação científica sobre LIBRAS e em LIBRAS, é obrigada a ter o seu registro feito em língua portuguesa, sujeita a todo um processo de aculturação que uma tradução acarreta.

A escrita vem se desenvolvendo ao longo dos milênios de crescimento humano e, com ela, vem se estruturando todo o imaginário das pessoas, constituindo uma das mais importantes bases das estruturas sociais do ponto de vista político, filosófico, legal e científico. Segundo Freitas (2009; p.28):

Há quase uma década, Skliar (1998: p.11) afirmou que a surdez constitui uma diferença a ser politicamente reconhecida; a surdez é uma experiência visual; a surdez é uma identidade múltipla ou multifacetada e, finalmente, a surdez está localizada dentro do discurso sobre a deficiência. Essa condição ainda vale para os nossos dias.

Parece que o reconhecimento da LIBRAS pela Lei 10.436 há uma década atrás apenas inseriu, nos meios oficiais, o ditame de que língua de sinais é uma língua e que, além disto, é oficial o seu uso no Brasil. Mas certamente há um longo caminho ainda a ser percorrido até se constituir, no imaginário social, uma modificação de valores e parâmetros que considerem de fato a língua de sinais e a cultura surda como algo intrínseco ao surdo e, para além daí, como fenômenos sociais não necessariamente associados à língua portuguesa e à cultura da audição.

Freitas (2009; p.28) afirma ainda que:

Cultura, nessa (em sua) pesquisa, é compreendida no referencial foucaultiano que THOMA (2005: p.37) redefina: um conjunto de processos por meio dos quais grupos são definidos e construídos. Ou seja, ainda segundo Thoma (2005: p.76), aqui se conhece e se compreende a cultura surda como uma questão de diferença, um espaço que exige posições que dão uma visão do entre lugar, da diferença, da alteridade, da identidade, tendo como seus componentes os indivíduos surdos.

Também na presente pesquisa a cultura é entendida neste referencial foucaultiano do entre lugar e da alteridade que não é, definitivamente, algo fácil para nós, humanos, que desde tempos imemoriais estranhamos e lidamos mal com a diferença. Desta forma, nesta pesquisa o entendimento da cultura considera que os surdos se constituam como sujeitos e criem as representações de si próprios e da vida de uma maneira ímpar e diferente de como acontece com as pessoas que ouvem e que estão inseridas e incluídas na ordem cultural, social e legal e subjetivamente constituída do mundo ouvinte. Atualmente nós, os surdos, já estamos amparados, do ponto de vista legal, para a garantia de que a LIBRAS seja reconhecida como nosso meio legal de comunicação e expressão, assim como outros recursos de expressão a ela associados. No entanto, do ponto de vista da subjetividade do imaginário popular e acadêmico, percebo que, na prática, a LIBRAS ainda é tida como uma língua de segunda categoria, incapaz de dar conta de uma produção científica, pois este imaginário é constituído a partir da concepção hegemônica da língua portuguesa, uma língua de prestígio que tem base legal que a coloca como a única forma aceita, por exemplo, para apresentação de um trabalho acadêmico, mesmo se este for feito e apresentado em LIBRAS por um surdo, como é o caso desta minha pesquisa.

A academia, tradicionalmente ligada ao formalismo da escrita como única maneira de oficializar e perpetuar suas criações, nem sequer

iniciou qualquer processo de rever sua forma de acatar pesquisas científicas de pessoas surdas de uma maneira que não seja estritamente ligada à escrita em língua portuguesa (no caso do Brasil), até porque está ratificado na Lei 10.436, no parágrafo único do artigo 4º, que “A Língua Brasileira de Sinais - Libras não poderá substituir a modalidade escrita da língua portuguesa”.

O estado brasileiro sempre esteve em aberta dicotomia com a nação brasileira que, por razões históricas e sociais, sempre foi multilíngue. No entanto, o estado brasileiro sempre postulou que somos uma nação monolíngue, utente da língua portuguesa e, mesmo após a oficialização da LIBRAS em 2002 ainda está, e estará por gerações, gravado no imaginário geral dos brasileiros que somos um país única e exclusivamente praticante da língua portuguesa. A partir deste ideário, tudo o que se faz além dele permanece sendo visto como algo exótico, próprio de minorias que, por estarem em menor número, teriam quase por obrigação serem bilíngues e, mais do que isto, no caso dos surdos, se esforçarem à expressão pela escrita em língua portuguesa, que é de modalidade oral auditiva e que, na maioria dos casos nós, surdos, mal conseguimos abstrair o que seria exatamente isto, ou seja, é difícil um surdo abstrair a maneira pela qual uma língua acontece, se expressa e representa o mundo por meio do som, que é algo desconhecido dos surdos; afinal, surdos não ouvem. Isto tudo, associado a uma educação que ainda não deu conta de formar surdos bilíngues proficientes em português, faz com que, na prática, a quase totalidade das dissertações e teses até então tenham sido transcritas por parentes ouvintes, pais ou amigos dos alunos surdos, inclusive a minha, que foi transcrita por meu companheiro, o professor Ms. Luiz Carlos Barros de Freitas.

Como já foi dito, então, a minha investigação sobre as narrativas de fábulas e suas possíveis traduções foi um trabalho totalmente pensado, desenvolvido e concluído em LIBRAS, mas teve que ser traduzido para o português por força de lei, que não prevê o registro formal de uma dissertação de mestrado ou tese de doutorado em LIBRAS, mesmo com todos os recursos tecnológicos de gravação de vídeo atualmente disponíveis que possibilitariam o arquivamento da pesquisa em sua forma original em LIBRAS, sem passar pelo crivo de uma tradução que teve que considerar que se tratava da passagem de postulados concebidos em uma cultura, a cultura surda, para serem reorganizados e ressignificados em português, ou seja, de acordo com uma outra cultura, uma outra forma de ver, conceber e expressar o mundo.

Portanto, considero de inestimável importância registrar aqui, de forma acadêmica, as impressões acima, e me aproprio do pensamento de THOMA (2005: p.66) quando a autora afirma que:

O mundo contemporâneo é um tempo de hibridismos culturais e de desorientação, onde a afirmação das diferenças emerge a cada dia. O reflexo desse nosso tempo no campo educacional, político e teórico manifesta-se no interesse crescente por temas que tratam de entender como a diferença é produzida e representada politicamente e de identificar etnocentrismos, através dos discursos e representações sobre as identidades culturais, discutindo-se como tradicionalmente os discursos sobre as alteridades têm aparecido.

Desta forma, este texto pode até mesmo parecer, em uma leitura inicial, inadequado a uma dissertação de mestrado devido ao caráter de militância política que eventualmente pode ofuscar o verdadeiro objetivo de ter sido escrito, que é coerente com o objeto de estudo e o tema da pesquisa, uma vez que o trabalho propõe uma nova forma de tradução de textos para a LIBRAS utilizando os recursos imagéticos da linguagem cinematográfica que existem na língua de sinais e não está presente na língua portuguesa.

Por isso, afirmo que os estudantes, professores, intérpretes de LIBRAS e demais pessoas interessadas no assunto poderiam ser iniciadas mais facilmente no mundo imagético das narrativas das fábulas se pudessem “ler” esta minha teoria diretamente em LIBRAS e, desta forma, vivenciá-la na forma de imagens e movimento, ao invés de lê-la em português, na modalidade oral auditiva, para só então criar um imaginário imagético a respeito, o que me parece um pouco mais complicado e demorado, da mesma forma que sabe-se quando se aprende uma língua estrangeira deve-se praticá-la inicialmente nas salas de aula o máximo possível sem traduzir os textos e falas, para que os processos cognitivos do aprendiz possam se adequar ao pensamento naquela nova língua, naquela nova forma de expressão. Entretanto, os trâmites acadêmicos ainda estão presos e atrelados a normas como as estipuladas pela ABNT, que determina, entre outras coisas, que uma dissertação deve ser apresentada por escrito. Ora, isto vai ao encontro da Lei nº10436 que postula que “A Língua Brasileira de Sinais - Libras não poderá substituir a modalidade escrita da língua portuguesa”, no parágrafo único do artigo 4º, selando de vez a impossibilidade de um trabalho feito em LIBRAS ser armazenado oficialmente apenas em sua forma original, em imagens e

movimento próprios desta língua, e tenha que ser traduzido para uma língua oral escrita, pois como afirma Thoma (2005: p.33),

Na busca da manutenção da ordem enquadramos tipos humanos em normais e anormais, em conhecidos e desconhecidos, em deficientes e não deficientes, em surdos e deficientes auditivos etc.

Isso gera o que é atualmente conhecido como ouvintismo ou audismo, segundo THOMA (2005: p.38),

Pode ser colocado como um conjunto de práticas culturais, materiais ou não, voltadas para o processo de subjetivação do 'eu' surdo. Essas práticas deixam marcas visíveis no corpo, assim como imprimem uma forma, um tipo de disciplina e de sujeição surda aos valores, padrões, normas, normalidade e média ouvintes.

Entre essas práticas, está a obrigação de um texto como este, feito em LIBRAS, que discute sobre a LIBRAS, para praticantes de LIBRAS, ser obrigatoriamente traduzido e armazenado em português, a língua da maioria ouvinte, dos não deficientes; a língua de maior prestígio no país.

1.1.2. Objetivos Específicos

No Brasil, há inúmeras pesquisas em cinema, assim como em língua de sinais, mas não encontrei trabalhos que unissem estas duas áreas do saber, o que desencadeou o objetivo específico da minha investigação, também justificada pelos seus possíveis desdobramentos. Outro objetivo específico da pesquisa é a análise de corpus, a partir dos resultados obtidos, que se encontra mais detalhada no capítulo cinco, adiante.

Esses desdobramentos podem ser inúmeros, mas considero notória a sua importância na educação e na comunicação, com professores e intérpretes de língua de sinais, por exemplo, podendo aplicar o conceito de produção imagética nas situações de produção em LIBRAS para uma comunicação mais efetiva em suas práticas profissionais, o que certamente poderá beneficiar os surdos.

Outro campo de trabalho em que a pesquisa poderá contribuir é na produção de material didático-pedagógico e na literatura, por exemplo, pois os surdos encontram dificuldades de entendimento de conteúdo na medida em que a grande maioria dos materiais produzidos estão calcadas em sistemas de percepção próprios de ouvintes e seu processo cognitivo diferente dos surdos.

A ideia da pesquisa iniciou com a minha descoberta de que eu, já adulto na década de 1990, não tinha conhecimento da existência de

fábulas, sua natureza, e muito menos a possibilidade de existir este gênero narrado em língua de sinais, quando viajei aos Estados Unidos pela primeira vez e descobri as fábulas em ASL narradas com os requisitos imagéticos adequados para que eu pudesse entender o significado. Eram produções verdadeiramente imagéticas e cinematográficas no sentido de planos narrativos, expressões faciais e corporais etc. que são fundamentais em produções em língua de sinais, e sua significação, já que como afirma Campello (2008; 11):

A visualidade supõe exercícios imagéticos semioticamente mediados, uma vez que não se realiza sem a presença de signos, ou seja, não se realiza como atividade direta dos órgãos dos sentidos. Pode constituir-se como discurso justamente pela possibilidade de ser produzida por signos e por produzir signos.

2. O MÉTODO DA PESQUISA E A EXPERIÊNCIA DO INVESTIGADOR COMO AUTOR DE NARRATIVAS EM LIBRAS

Este trabalho, tendo sido orientado pela professora doutora Ronice Muller de Quadros, está inserido na linha de pesquisa “Teoria, Crítica e História da Tradução”, com área de Concentração em “Processos de Retextualização”. Caracterizou-se por ser uma pesquisa de método qualitativo pelo seu caráter descritivo, com o ambiente natural de produção em língua de sinais como fonte direta e o pesquisador como instrumento fundamental, notoriamente por eu ser surdo utente de língua de sinais e profissional ligado à educação que sempre se utilizou das especificidades da narrativa das fábulas em sala de aula, mesmo quando os assuntos tratados não eram a este respeito.

A fundamentação da pesquisa foi assentada em quatro pontos importantes: levantamento bibliográfico notoriamente em suporte em vídeo, levantamento documental, produção própria como narrador e observação.

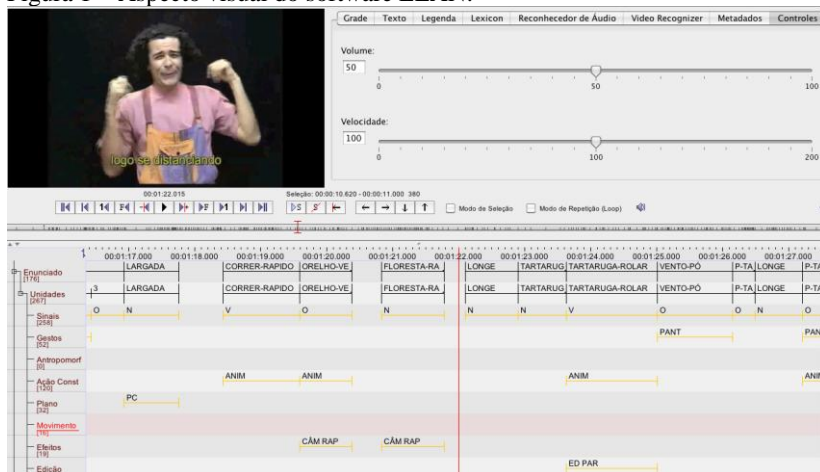
A utilização de material bibliográfico está sendo possível devido à existência de extensa produção videográfica narrativa de fábulas em língua de sinais americana e alguma produção nacional, sendo as tradicionais fábulas de Esopo o meu ponto de partida e recorte, sendo utilizadas cinco fábulas e um conto, a saber: a) fábula de Esopo A lebre e a tartaruga; b) fábula de Esopo O sapo e o boi; c) fábula de Esopo O leão apaixonado; d) fábula de Esopo A raposa e a cegonha; e) fábula de Esopo A reunião dos ratos; f) conto O homem que queria virar cachorro.

Outra fonte de investigação está na observação direta das narrativas em sinais de pessoas surdas e em contextos educacionais, notoriamente em palestras e aulas, em que para mim é clara a diferença das produções em língua de sinais dos profissionais ouvintes, sempre mais voltadas a aspectos lexicais e as produções dos surdos, de cunho eminentemente imagético. Ao final do trabalho, realizei uma análise e a interpretação dos achados da pesquisa.

Foi utilizado o software gratuito ELAN na versão 4.1.2³. Este software foi desenvolvido pelo Max Planck Institute for Psycholinguistics para ajudar na compilação de dados de pesquisas em linguística e funciona como um editor de textos tendo como base um vídeo com a narrativa a ser analisada. O vídeo é transposto para uma linha de tempo onde são marcadas as ocorrências analisadas na pesquisa (figura 1).

³ obtido em <http://www.gnu.org>

Figura 1 – Aspecto visual do software ELAN.



Fonte: ELAN – Elan Linguistic Annotator, versão 4.1.2).

Antes da existência do ELAN as pesquisas eram muito dificultadas pelo fato de que as transcrições tinham que ser feitas em editores de texto ou planilhas em separado do vídeo, sendo que as marcações de tempo com as ocorrências analisadas eram sempre muito difíceis de serem estabelecidas, dadas as diferentes plataformas utilizadas. Com o ELAN, foi possível obter de forma mais rápida e organizada os dados que procurava nas narrativas, a serem analisados.

As narrativas das cinco fábulas e do conto foram analisadas em algumas de suas características de acordo com a forma e o conteúdo, tendo sido encontradas quatorze características e analisadas nesta dissertação apenas cinco. As características encontradas nas narrativas foram:

- 1- Sinais
 - 1.1- Nome
 - 1.2- Verbo
 - 1.3- Índice (IX)
- 2- Gestos
 - 1.1- Pantomima
 - 1.2- Convencionais

3- Antropomorfismo

3.1- Objetos

3.2- Plantas

4- Ação construída

4.1- Pessoas

4.2- Animais

5- Plano

5.1- Plano Grande Geral

5.2- Plano Grande

5.3- Plano Americano

5.4- Plano Próximo

5.5- Plano Close up

6- Movimento da câmera

6.1- Panning

6.2- Tilting

6.3- Raccord

6.4- Zoom in

6.5- Zoom out

7- Efeitos

7.1- Câmera Rápido

7.2- Câmera lenta

7.3- Piscando

7.4- Morphing modificação de pessoa para animal ou de animal para pessoa

7.5- Fade away

8- Edição

8.1- Edição Paralela

8.2- Edição Diálogo

8.3- Cut

9- Classificador em LIBRAS

9.1- CL- Descritivo

9.2- CL- Especificador

9.3- CL- Instrumental

9.4- CL- Plural

9.5- CL- Corpo

10-Soletração

11-Simultaneidade

11.1- Antropomorfismo+CL

11.2- Antropomorfismo+Sinal

11.3- Ação construída+CL

11.4- Ação construída+Sinal

11.5- Ação construída+Ação construída

12- Imaginação

13- Imagens Visuais

14- Narrador

Destas quatorze características, a presente pesquisa se aprofundou em cinco, a saber:

5- Plano

5.1- Plano Grande Geral

5.2- Plano Grande

5.3- Plano Americano

5.4- Plano Próximo

5.5- Plano Close up

6- Movimento da câmera

6.1- Panning

6.2- Tilting

6.3- Raccord

6.4- Zoom in

6.5- Zoom out

7- Efeitos

7.1- Câmera Rápido

7.2- Câmera lenta

7.3- Piscando

7.4- Morphing modificação de pessoa para animal ou de animal para pessoa

7.5- Fade away

8- Edição

8.1- Edição Paralela

8.2- Edição Diálogo

8.3- Cut

9- Classificador em LIBRAS

9.1- CL- Descritivo

9.2- CL- Especificador

9.3- CL- Instrumental

9.4- CL- Plural

9.5- CL- Corpo

As características analisadas serão demonstradas detalhadamente no capítulo 5 e as demais ficam como proposta para possíveis futuras pesquisas.

A pesquisa foi formatada de acordo com parâmetros estabelecidos pela ABNT e adotadas pela UFSC de acordo com modelo disponível no site da PGET.

Na primeira etapa da pesquisa, investiguei a bibliografia existente sobre o tema central da pesquisa, incluindo aí livros e documentos, além de fontes primárias, constituídas pelas produções em vídeo da narrativa de fábulas em língua de sinais, notoriamente em ASL e LIBRAS, vide bibliografia. Este levantamento bibliográfico foi norteado a autores que embasassem as discussões sobre o indivíduo surdo, cinema, estudos culturais, educação e literatura, notoriamente a de fábulas.

Na segunda etapa fiz uma compilação dos parâmetros da linguagem cinematográfica e de aspectos da produção imagética da língua de sinais.

Na terceira etapa, fiz uma análise que me possibilitou atribuir relações formais nas narrativas em linguagem cinematográfica e a produção imagética das narrativas de fábulas em língua de sinais do Brasil.

Na quarta etapa, pensei sobre as possíveis contribuições da minha investigação para pesquisas futuras e, principalmente, na formação de profissionais tradutores-intérpretes e professores, que são figuras-chave no processo educacional, já que todo meu trabalho tem como foco principal contribuir para uma melhoria da qualidade da educação dos surdos.

Eu trabalho e pesquiso os surdos e a cultura surda desde 1991, em contato direto com essa população, da qual faço parte. Ao longo deste tempo venho desenvolvendo livros, material audiovisual, jogos educativos e outros materiais identitários com o objetivo de contribuir para a formação e fortalecimento da identidade surda por meio da difusão

da língua de sinais, que é a missão da empresa LSB Vídeo, nome de fantasia de LSB – Língua de Sinais Brasileira Ltda., da qual sou sócio fundador ao lado de Luiz Carlos Barros de Freitas, mestre em Design, com pesquisa em EAD Educação a Distância para surdos e, esta sua formação, mais a minha formação em teatro e cinema, com nossa experiência conjunta nesses treze anos de trabalho de criação e produção de material didático, possibilitou a proposta de edição e montagem do dvd da presente dissertação.

Em 2005 o Planetário do Rio de Janeiro contratou a empresa LSB Vídeo para a produção do primeiro programa de planetário do mundo feito exclusivamente em língua de sinais, e não apenas uma adaptação de algo feito em língua oral e legendado ou traduzido e mostrado com janela, no nosso caso em LIBRAS. A equipe foi constituída pela prof^{ra} Ms. Emeli Marques Costa Leite, pelo prof^o Ms. Luiz Carlos Barros de Freitas, que fez a tradução da presente dissertação, e por mim, e trabalhamos na tradução e adaptação do texto original do programa, fornecido pelo Planetário. Na elaboração deste trabalho, pesquisamos e fizemos empréstimos linguísticos, e também propusemos vários novos sinais, constituídos ora de datilologia, ora de classificadores ou mímica, ou ainda com um ou mais destes elementos conjugados.

Com a bagagem de tradução de fábulas e histórias infantis para as produções da LSB Vídeo desde 1999 e mais alguns importantes trabalhos como o do Planetário, em 2006 a LSB Vídeo aceitou o convite da UFSC para fazer a tradução de português escrito para LIBRAS em dvd, de algumas palestras proferidas no TISLR9⁴. A coordenação geral do Congresso foi da prof^{ra} Dr^a Ronice Muller de Quadros e, na LSB Vídeo, foi montada uma equipe com cinco profissionais surdos e um ouvinte. Os surdos, naquela época, eram todos alunos da primeira turma do curso Letras-LIBRAS da UFSC e hoje são todos professores já graduados. A coordenação deste grupo era dividida entre mim (também aluno do Letras-LIBRAS na época) e o prof^o Ms. Luiz Carlos Barros de Freitas. Eu era o responsável pela finalização do texto em LIBRAS a ser gravado em vídeo pelos demais componentes do grupo, enquanto o prof^o Luiz era o responsável pela glosa inicial, que era a primeira passagem do português para a LIBRAS, ou seja, textos escritos em português mas em uma forma estruturalmente mais parecida com a LIBRAS. Com este primeiro esboço da tradução, o grupo todo se reunia para pensarmos como deveria ser a forma final do texto, inclusive decidindo sobre eventuais empréstimos

⁴ TISLR9 – 9º Congresso Internacional de Aspectos Teóricos das Pesquisas nas Línguas de Sinais

linguísticos e a criação de neologismos, pois devido à especificidade do assunto, muitos termos usados nas palestras a serem traduzidas simplesmente não existiam em LIBRAS. Encontrada a forma final do texto, passávamos à gravação em LIBRAS, com os surdos lendo o que tinha sido anteriormente preparado. Uma vez que a leitura era feita em português e não tínhamos ainda uma metodologia de tradução do português para LIBRAS já estruturada, o resultado certamente tenha ficado aquém do desejado pela equipe de produção, pois queríamos um texto explícito e o mais claro e compreensível para os surdos, público alvo principal do trabalho. No entanto, essa era apenas a primeira experiência que, de certa forma, instaurou um ponto de partida para a proposição de metodologias de tradução envolvendo português e LIBRAS no Brasil.

Certamente essa experiência toda de tradução e adaptação de textos do TISLR9 para produções em LIBRAS foi decisiva para todos os que participaram deste trabalho, especialmente para mim, devido principalmente ao pioneirismo, que acarreta o ônus da inexistência de referência teórica e prática em que pudéssemos nos basear. O jeito foi trabalharmos juntos discutindo exaustivamente sobre os critérios que deveríamos adotar (e criar, em muitos casos) para conseguirmos um bom resultado.

Também é oportuno registrar o trabalho que eu e o prof. Ms. Luiz Carlos Barros de Freitas fizemos recentemente no estado de Alagoas, quando a LSB Vídeo foi contratada pela ONG AAPPE (Associação dos Amigos e Pais de Pessoas Especiais) para capacitar jovens surdos como contadores de histórias do folclore nordestino. Foi no início de 2012 e passamos duas semanas em atividades de capacitação dos jovens. Além desta capacitação, fomos incumbidos de produzir um dvd com os mesmos fazendo algumas narrativas do folclore. Esta produção, quando iniciada, pretendia usar a mesma metodologia do TISLR9, construindo textos para que os jovens pudessem ler durante as gravações, como é feito em qualquer programa de televisão. Os primeiros resultados foram terríveis e nos obrigaram a uma mudança de estratégia, que se mostraria ser o “ovo de Colombo”: nas gravações, em vez de uma glosa escrita, os surdos leem o que alguém sinaliza atrás da câmera, estando de posse do texto original. Desta forma, as produções dos jovens se mostraram muito mais expressivas e de qualidade, pois estavam produzindo em sua língua natural e, portanto, entendendo o que estavam sinalizando, e não apenas repetindo algo que estava escrito em português.

Em resumo, minha experiência em cultura, identidade e educação surda fica pautada como tendo sido o primeiro ator surdo a se

profissionalizar no Brasil, tendo estudado no NTD de Nova Iorque e como tal venho atuando desde então ora como professor, ora como instrutor de teatro e até mesmo como coordenador de teatro e de LIBRAS em diversas instituições de ensino. Sou um pesquisador de língua de sinais, amo o que faço e pretendo dar continuidade em nível de doutorado em breve; esta trajetória acadêmica começou com a graduação em Cinema pela Universidade Estácio de Sá em 2009, depois veio a graduação em Letras-LIBRAS pela UFSC em 2010 e, agora, o mestrado com a presente pesquisa. Possuo certificação PROLIBRAS-MEC-UFSC como professor de nível superior e, por fim, sou autor de três jogos educativos, co-autor de doze vídeos-DVD educativos, autor dos oito livros didáticos, co-autor de três livros+DVD e co-autor de seis livros didáticos em LIBRAS. Tudo isto me qualifica como profissional com experiência na área de Letras, com ênfase em Língua de Sinais Brasileira.

Essa trajetória tem a sua continuidade nesta pesquisa de mestrado, e certamente não se esgota aqui. Venho estudando e produzindo de acordo com novas metodologias de construção imagética os trabalhos em LIBRAS que, na LSB Vídeo, inicialmente eram em videocassetes, atualmente são feitos em DVD. Por isto, parte destas metodologias foram agora aplicadas ao DVD da presente pesquisa com exemplos demonstrados nas figuras 2 3 e 4, ou seja:

- a) Palestrante com roupa neutra.
- b) Fundo neutro (no caso, cinza com uma luz branca de ênfase).
- c) Capítulo em letras serifadas caixa alta pretas, no canto superior esquerdo da tela.
- d) Página correspondente da versão escrita, em letras serifadas brancas, no alto à direita da tela, como na folha impressa.
- e) Legendas em letras sem serifa amarelas.
- f) Notas de rodapé com a tela original pausada, e a descrição em quadro secundário com 30% do tamanho da tela, centralizado na parte inferior da tela, fundo amarelo.
- g) Citações com a tela original pausada, e a descrição em quadro secundário com 30% do tamanho da tela, no canto inferior direito da tela, fundo vermelho.
- h) Figuras com a tela original pausada, tela com 30% do tamanho original, à esquerda na largura e centralizada na altura da tela.
- i) Legendas próximas do falante, seguindo a proposta de Braam Jordaan⁵.

⁵ Braam Jordaan é um pesquisador e diretor de produções visuais, surdo, sul-africano, premiado e reconhecido principalmente por seu trabalho em design

Este é outro desdobramento para futuras pesquisas, que minha dissertação possibilita, pois não encontrei trabalhos sobre produção videográfica específica para livros digitais em LIBRAS, para surdos. Considerando que a arte e a técnica da mídia impressa tem inúmeras pesquisas, considero que existe aí um vastíssimo campo para futuras investigações que possam melhorar a eficiência dos livros digitais para surdos.

Figura 2 – Aspecto das páginas digitais – Capítulos e números de páginas.



Fonte: Desenvolvido pelo autor

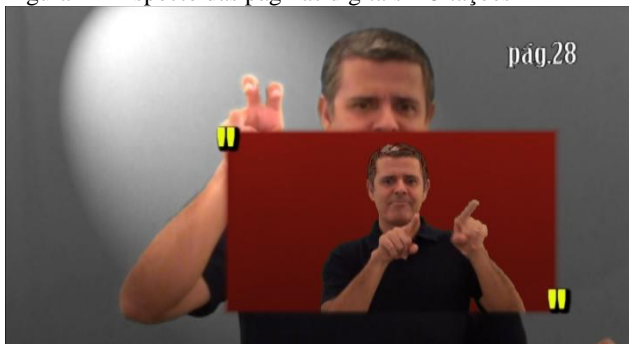
Figura 3 – Aspecto das páginas digitais – Notas de rodapé e legendas.



Fonte: Desenvolvido pelo autor

e animação. Sua proposta de legendas ativas, em 3D e acompanhando o falante foi utilizada em parte nesta dissertação, em sua versão em LIBRAS (dvd).

Figura 4 – Aspecto das páginas digitais - Citações



Fonte: Desenvolvido pelo autor

As gravações foram feitas no estúdio da LSB Vídeo no Rio de Janeiro e em minha residência em Florianópolis, parte no sistema OS5 da Apple, parte em Microsoft Windows 7. Para edição, foi usado o software Adobe Premiere Pro CS5 e, para autoriação, o software DVD Lab Pro2.

As gravações foram feitas inicialmente como documento original, onde eu registrava as ideias e resultados da pesquisa. Ao término, mostrei todo este material ao tradutor que, acrescentando as informações obtidas em nossas conversas e vendo os vídeos, fez a tradução para o português escrito. Desta tradução, foi gerado um novo e definitivo vídeo, apresentado como anexo A, utilizando o método por nós denominado GLOSINAIS, ou seja, glosa em sinais obtida ao final de nossa trajetória de trabalhos de produções com traduções para a língua de sinais, descritas anteriormente: após a obtenção da versão final da dissertação traduzida para o português, o tradutor lê em LIBRAS atrás da câmera para seja feita a reinterpretação e a minha própria produção em língua de sinais.

O resultado é, indiscutivelmente, totalmente acessível aos surdos e poderá contribuir para futuras pesquisas de aprimoramento para que no futuro os mestrandos e doutorandos surdos possam ter o direito de demonstrar as suas pesquisas em sua forma original, ou seja, na sua língua natural, no nosso caso a LIBRAS.

3. REVISÃO TEÓRICA. CINEMA, LINGUÍSTICA E LÍNGUA DE SINAIS.

3.1 CINEMA E LÍNGUA DE SINAIS: O PLANO E O ENQUADRAMENTO, SETARO (2009) E AUMONT (2009)

Mais do que ser a sétima arte, o cinema é uma linguagem, uma forma de comunicação das mais importantes da contemporaneidade, e vem sendo assim desde o seu aparecimento e consolidação entre os séculos XIX e XX.

Dentre as especificidades da linguagem cinematográfica, escolhi investigar os planos cinematográficos e as suas características comuns com aspectos da produção de narrativas em língua de sinais.

Há inúmeras definições para plano da linguagem cinematográfica e me baseei nas propostas de Setaro (2009) e Aumont (2009) sobre o assunto, que ratificam a conceituação tradicional, ou seja, os planos são parte da sintaxe da fala do cinema que, juntamente com o enquadramento, o movimento e a montagem, compõem os elementos básicos desta linguagem.

Alguns planos cinematográficos foram especialmente reservados para utilização em minha investigação, dadas as semelhanças imagéticas que produzem tanto em linguagem cinematográfica quanto em língua de sinais. Estes planos tiveram sua denominação de acordo com Setaro (2009): grande geral; geral; americano; próximo; close up (Figuras 5 a 14)

3.1.1 Plano Grande Geral, PGG

Este plano é uma visão geral que procura ambientar o espectador ao lugar em que a cena acontece. Em língua de sinais há, da mesma forma, maneiras de se descrever o local onde se passa a narrativa como, por exemplo, uma imagem de um homem em uma praia deserta tomada do alto, em que o homem figura apenas como uma pequena imagem inserida em um vasto contexto, dando elementos para que o espectador veja, crie ou deduza situações e/ou sentimentos que vão se modelando à medida em que as tomadas se aproximam, e os planos mais detalhistas vão possibilitando a condução do olhar do espectador pelo diretor, que é sempre o narrador (Figuras 5 e 6).

Figura 5 – Plano Grande Geral (cinema).



Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=12aW3OT6PT4>

Figura 6 – Plano Grande Geral (língua de sinais).



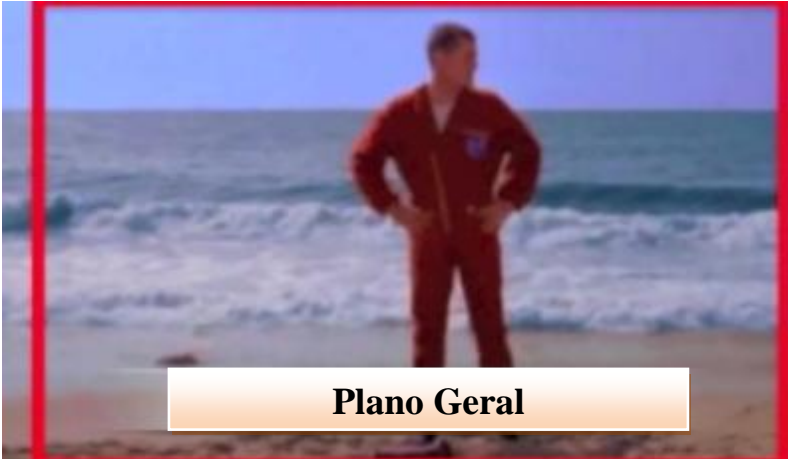
Fonte: Desenvolvido pelo autor

3.1.2 Plano Geral, PG

Este plano também é uma visão geral que procura ambientar o espectador ao lugar em que a cena acontece, mas de uma forma um pouco mais detalhada, na medida em que o personagem principal da narrativa

encontra-se mais próximo. Em língua de sinais há, da mesma forma, maneiras de se fazer esta descrição e, admitindo-se a narrativa anterior de um personagem humano em uma praia, por este plano, então, ele seria representado em tamanho aproximado da tela com a praia ao fundo (Figuras 7 e 8).

Figura 7 – Plano Geral (cinema).



Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=12aW3OT6PT4>

Figura 8 – Plano Geral (língua de sinais).



Fonte: Desenvolvido pelo autor

3.1.3 Plano Americano, PA

Este plano é assim chamado, ao que tudo indica, devido à sua grande utilização pelas produções cinematográficas estadunidenses da primeira metade do século XX e se caracteriza pela mostra dos personagens humanos da cabeça aos joelhos. Em língua de sinais há também, maneiras de se produzir este plano que, seguindo a narrativa do homem que faz um SOS numa praia deserta, demonstraria que se tratava de um astronauta que foi vestido e preparado antes da viagem que o fez cair na praia (Figuras 9 e 10).

Figura 9 – Plano Americano (cinema).



Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=12aW3OT6PT4>

Figura 10 – Plano Americano (língua de sinais).



Fonte: Desenvolvido pelo autor

3.1.4 Plano Aproximado ou Próximo, PP

Também chamado eventualmente de Primeiro Plano, esta é uma tomada de câmera que mostra o personagem principal humano da cabeça ao tórax. Em língua de sinais há também, maneiras de se produzir este plano que, seguindo a narrativa do homem astronauta que caiu numa praia deserta, demonstraria que ele encontrou uma garrafa de onde saía uma fumaça (Figuras 11 e 12).

Figura 11 – Plano Próximo (cinema).



Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=12aW3OT6PT4>

Figura 12 – Plano Próximo (língua de sinais).

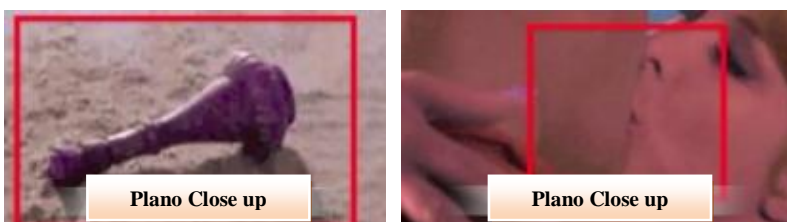


Fonte: Desenvolvido pelo autor

3.1.5 Plano Close up

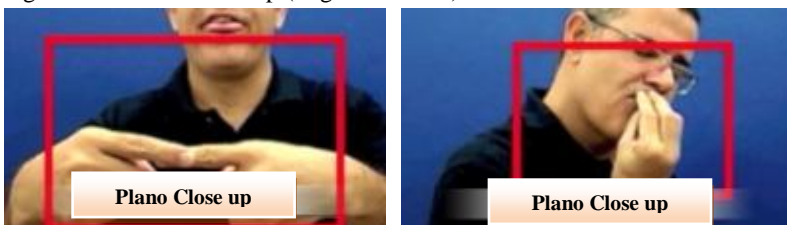
Neste tipo de plano o enquadramento focaliza detalhes de pessoas ou objetos com a intenção de ressaltar as emoções do(s) personagem(s). Em língua de sinais há também, maneiras de se produzir este plano que, seguindo a narrativa do astronauta que segurava uma garrafa, demonstraria a forma da garrafa e seu movimento, ao ainda o beijo que o gênio da garrafa lhe dera ao ser libertada (Figuras 13 e 14).

Figura 13 – Plano Close up (cinema).



Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=12aW3OT6PT4>

Figura 14 – Plano Close up (língua de sinais).



Fonte: Desenvolvido pelo autor

Da forma como foi exposta anteriormente, seguindo a sequência de planos do Plano Grande Geral ao Plano Close up, ou seja, do mais abrangente para o mais próximo, a narrativa teria se iniciado com o personagem inserido em um grande cenário com a tomada de toda a praia deserta no Plano Grande Geral para ir se aproximando dos personagens, objetos e detalhes imagéticos até o Plano Close up, sendo que, à medida que estes planos iriam se tornando mais próximos, mais detalhistas seriam as fases da narrativa. Neste caso, o astronauta na praia inteira, grande e deserta, depois o astronauta olhando à sua volta com as ondas do mar ao fundo, corte temporal para o passado onde um grupo de astronautas e profissionais o teriam preparado para a viagem que foi terminar na praia, em seguida o astronauta segurando uma garrafa de onde saía um gênio em forma de fumaça, a garrafa se movimentando na areia ao ser jogada

pelo astronauta assustado com a fumaça e, por fim, repetindo-se outro Plano Close up, a tomada do beijo do gênio e do astronauta.

Em uma outra narrativa, por exemplo de banguê-banguê, poderia ser feita a ambientação inicial mostrando as ruas de uma cidade empoeirada de casas de madeira, detalhando em seguida para o personagem em seu cavalo, depois alguns detalhes de suas expressões faciais e sua vestimenta, objetos (chapéu, charuto, revólver etc.) que pudessem levar o espectador a concluir sobre as intenções ou mesmo sobre o caráter do personagem e o clima da situação narrada. Por meio dos planos mais próximos (mais detalhados), até mesmo sentimentos como o amor, o medo ou a raiva poderiam ser demonstrados tanto em linguagem cinematográfica quanto em língua de sinais. Por outro lado, em ambas as formas de linguagem, se o personagem fosse mostrado estático e sem expressões, dificilmente algum significado poderia ser tirado da cena apenas pelas características imagéticas da mesma.

Concluindo, em todos os exemplos, um personagem mostrado à distância em um Plano Grande Geral ou Plano Geral certamente não tem a mesma precisão de significância sobre os seus sentimentos do que quando são mostrados detalhes de seu rosto ou olhos.

Avaliando esses recursos narrativos do cinema e da língua de sinais, recorri às propostas de Bahan (2007) e de Betts (2007) sobre cinema e língua de sinais, as quais tem me possibilitado desenvolver minhas ideias sobre as narrativas das fábulas e suas possíveis produções e traduções, adicionando por fim os conceitos propostos por Baker (1992) dos três tipos de textos (expressivo, operativo e informativo) que em língua de sinais parecem depender fundamentalmente da capacidade do usuário em utilizar recursos narrativos imagéticos de movimento e expressões corporais e faciais em sua produção.

3.2 CINEMA EM LÍNGUA DE SINAIS: EXPRESSÃO VISUAL, BETTS (2007)

Em seu trabalho sobre cinema, Betts (2007) faz propostas que considero bastante a fins com minha pesquisa. Um exemplo disto é o que ele refere como “Expressão Visual”, ou seja, a capacidade de uma sequência de imagens narrarem, mesmo sem textos escritos, sinalizados ou orais, as situações da vida e do mundo, como as imagens de um homem andando próximo a uma árvore, por exemplo. Por outro lado, se nesta mesma narrativa estiver sendo utilizada uma voz em *off*, certamente levará o expectador surdo a não compreender como e porque os ouvintes

entenderam que aquele homem andando próximo à árvore é um homem pobre e que isto é relevante para a narrativa.

Em uma narrativa como esta, seriam necessárias estratégias de visualização das roupas do homem, por exemplo, para uma melhor caracterização como homem pobre, já que a falta de tais parâmetros poderia levar a outras interpretações e entendimento pelos surdos sobre a história. Surdos “veem” a língua enquanto ouvintes “ouvem” a língua.

O autor traz o conceito de “Lente Surda”, que seria para ele a capacidade visual do sujeito surdo em perceber o mundo por meio das imagens que vê, inclusive propondo uma releitura de padrões de enquadramento cinematográfico, já que está preestabelecido, por convenções criadas por ouvintes, que especialmente em filmes para surdos, os movimentos em tela não deveriam fugir do campo de visão nem por alguns segundos sequer, obrigando-se a um enquadramento total de personagens e seus movimentos, quando para o autor isto não seria relevante do ponto de vista do entendimento da narrativa pelos surdos, já que sua capacidade e características de acuidade visual e cognitiva possibilitaria a formação de significado mesmo com alguns movimentos “vazando” da tela, saindo de quadro.

Esse tipo de proposta já tem sido apresentada em algumas edições de imagens do cinema e TV atuais, com cortes muito rápidos e nem sempre com enquadramento clássico, que mesmo nestas circunstâncias possibilitam o entendimento da história, como no vídeo apresentado na versão digital desta dissertação (Figura 15).

Figura 15 – Movimentos em tela fora do campo de visão.



Fonte: <http://youtu.be/ocbyS9-3jjM>

Outro exemplo que utilizei deste autor foi a ratificação da necessária criação imagética nas narrativas em língua de sinais, para que o surdo “veja” a história. Por outro lado, concordo com sua afirmação de que as legendas em tela impedem essa criação imagética, na medida em que há um lapso de tempo em que o espectador tira os olhos da cena para ler a legenda que, no caso dos ouvintes, continuam atrelados à cena pelos sons do filme. No entanto, quando o surdo volta o olhar para a tela, tendo lido a legenda, já estará sendo apresentada outra cena nova, que pode não ter mais nada a ver com o que foi visto e lido há segundos atrás.

A partir disso, o autor se vale da proposta de legendas móveis e em 3D do diretor de cinema surdo africano Braam Jordaan, que acompanham os personagens em suas narrativas e, por isto, favorecem o entendimento da história pelos surdos. Concordo com o autor e considero esta forma de legendagem muito mais adequada aos surdos em relação a qualquer outra proposta anterior (Figuras 16, 17 e 18).

Figura 16 – Proposta de legenda dinâmica.



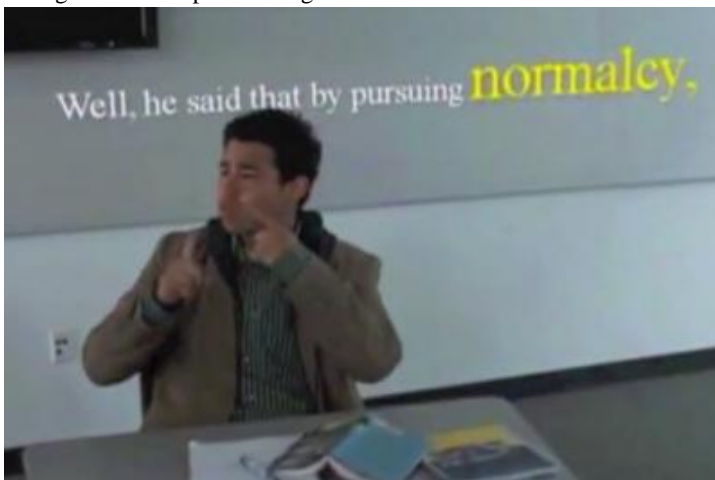
Fonte: <http://youtu.be/ocbyS9-3jjM>

Figura 17 – Proposta de legenda dinâmica.



Fonte: <http://youtu.be/ocbyS9-3jjM>

Figura 18 – Proposta de legenda dinâmica.



Fonte: <http://youtu.be/ocbyS9-3jjM>

O cinema no mundo todo se modificou enormemente a partir da introdução do som no filme no início do século XX. O som passou, então, ao longo do desenvolvimento do cinema, a ocupar um lugar de destaque, muitas vezes até mais importante do que a própria imagem. No Brasil, há

uma grande carência de pesquisas que priorizem a visualidade, pois tudo o que se investiga em cinema está definitivamente atrelado ao som e seus efeitos, por isto a proposta de Betts (2007) me tem sido de enorme valia.

No entanto, em outros países, especialmente nos Estados Unidos, vem crescendo bastante a oferta de novas proposições em linguagem cinematográfica que se coadunam com a produção imagética da língua de sinais, como na narrativa capturada no canal de vídeos Youtube⁶ feita por um surdo, com edição de imagens totalmente em sintonia com a língua de sinais apresentada (Figura 19).

Figura 19 – Narrativa de um surdo sobre um automóvel em movimento.



Fonte: <http://youtu.be/ocbyS9-3jjM>

Essas estratégias linguísticas servem especialmente a educadores, na passagem de conteúdo escolar, para que os alunos surdos consigam interagir com o saber apresentado e, desta forma, se desenvolverem cognitivamente, já que a característica de ser surdo não impede ninguém de aprender, mas sim a inadequação na comunicação que vigora na educação destes sujeitos. Esta inadequação vai além do mero aprendizado da língua de sinais e passa pela capacidade de produção de imagens na narrativa em língua de sinais que o surdo vai “ver” e, a partir daí, formar significado.

⁶ <http://www.youtube.com.br/>

Em suma, a “Expressão Visual”, a “Lente Surda”, a “Legenda Dinâmica” e outras formas de produção imagética são propostas extremamente importantes que ajudam a repensar as narrativas em língua de sinais, finalmente priorizando o aspecto imagético da comunicação com os surdos, sujeitos com experiência visual de vida. Nestes fundamentos é que a presente pesquisa está assentada.

3.3 DISTINÇÕES DA LINGUÍSTICA SISTÊMICO-FUNCIONAL, MONA BAKER (1992)

Baker (1992) afirma que textos podem ser classificados em três tipos básicos: tipo informativo, tipo expressivo (incluindo-se aí a narrativa do gênero fábulas – conclusão minha) e texto operativo.

Figura 20 – Texto do tipo informativo.



Fonte: <http://youtu.be/iiEgvsMWkZA>

Um exemplo de texto informativo seriam as narrativas profissionais feitas por repórteres noticiando algo (Figura 20) em que a informação que é passada é feita de forma a que o expectador assuma os dados da maneira como estão sendo apresentados, sem interação com o informante além do seu papel de levar a informação.

Em um texto do tipo expressivo, entre elas uma narrativa de uma fábula, por exemplo, a movimentação gestual e corporal do narrador mais as suas expressões, possibilitam uma conexão com o expectador mais interativa em relação ao primeiro tipo apresentado, fazendo com que o

expectador fique mais envolvido do ponto de vista da ação narrada, uma vez que é convidado -ou levado- pelo narrador a participar e visualizar a história, fazendo com que o aspecto de estar recebendo uma informação, que afinal de contas também está acontecendo de certa forma, não seja o mais importante, e sim a trama, os valores ou sentimentos inseridos na narrativa (Figura 21).

Figura 21 – Texto do tipo expressivo.



Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=195

A autora, por fim, caracteriza um texto do tipo operativo a partir de suas características eminentemente utilitárias, como informações postadas em um site da internet para compras, uma mensagem em uma peça de propaganda em um ônibus ou em um cartaz, por exemplo, que simplesmente descreve coisas, eventos ou situações com a finalidade bem definida para o comércio e os negócios em geral, como acontece nos sites da internet que funcionam como lojas virtuais, em que o cliente “visita” a loja, entra em contato com os produtos e suas especificações e pode, na maioria das vezes, fazer negócio adquirindo o produto que lhe agrada (Figura 22).

Figura 22 – Texto do tipo operativo.

The image is a screenshot of a web browser displaying the website www.lsbvideo.com.br. The browser's address bar shows the URL. The website header includes the 'LSB' logo and a 'CURSO LIBRAS 24h' badge. The main content area features a promotional banner for 'Curso LIBRAS 24h' with the following text:

O que há de novo?

Seja bem-vindo! **Voltamos!** Gostaria de fazer o login? Ou prefere criar uma conta?

Promoção relâmpago: Aproveite, somente até o final de abril

- Livro LIBRAS Fundamental de R\$35,90 por R\$15,90
- Livro+DVD Pinóquio em LSB de R\$35,90 por R\$22,00
- Livro+DVD Bocas Mexedieras de R\$35,90 por R\$22,00

E outras ofertas incríveis!

*Livros e DVD originais e exclusivos por esse preço? Só na LSB Vídeo!
E você já sabe: aqui tem FRETE BARATÍSSIMO E ÚNICO para todo o Brasil, para todas as compras!

Logos for payment methods (pagseguro, Visa, Mastercard, American Express, etc.) are visible.

Quer estudar LIBRAS e não tem tempo? Curso LIBRAS 24h - Educação a distância EAD, pela Internet. Informações, clique aqui.

A large orange box is overlaid on the page with the text: **Tipo operativo (site de vendas)**

The bottom of the page shows a navigation bar with categories like 'Curso de LIBRAS', 'Livros e DVDs', and 'Livros de Receitas em português'. The taskbar at the bottom of the browser shows the system clock as 10:26.

Fonte: <http://www.lsbvideo.com.br>

A partir dessas distinções textuais, verifico que as narrativas em língua de sinais, por ser uma língua visual, se forem feitas por meio de produções que possam ser caracterizadas como textos informativos ou operativos, ganham uma conotação meramente utilitarista e sem interatividade com os surdos. Pior, criam-se dificuldades de entendimento dos significados na medida em que o surdo “não vê” a língua e, por isto, não interage formando suas próprias opiniões e conclusões sobre o assunto trazido.

Ao contrário, no caso de produções em língua de sinais que se assemelham ao que Baker classifica como do tipo expressivo, há uma criação imagética que imediatamente envolve o narrador e o expectador surdo, que passa a “ver” a narrativa e, conseqüentemente, consegue entender seu significado, o que tem a ver também com a proposta de Freitas (2009) quando o autor afirma que existem situações de falta de conexão afetiva entre o expectador surdo e determinados assuntos por terem sido estes trazidos em situações de narrativa feitas ou em uma língua que o surdo não domine ou, ainda, em uma produção em língua de sinais com seus textos tipicamente informativos ou operativos, distanciando o expectador surdo do assunto e também criando dificuldades de entendimento.

Esse tipo de situação ainda é encontrado em ambientes escolares, por exemplo, em que a língua portuguesa, levada como língua secundária L2 para os surdos, muitas vezes lhes é apresentada com diversas situações de predefinição do tipo “isto é assim.” Nestes casos, não há chance do surdo entender porque aquela produção em português tem que ser de tal forma, restando-lhe apenas ter que aceitar, por definição, que “isto é assim”.

3.4 ANTROPOMORFISMO, SUTTON-SPENCE (2011)

A pesquisa da autora inglesa Sutton-Spence (2011) em relação ao antropomorfismo em língua de sinais vem de longo tempo.

Antropomorfismo em língua de sinais é, segundo a autora, a incorporação pelo narrador, da forma ou movimento de objetos, pessoas ou animais que compõem a narrativa.

No caso de um carro, por exemplo, a postura corporal, expressões faciais (especialmente formato da boca e abertura dos olhos) podem “desenhar” uma imagem discursiva que traz para o narrador as características físicas do automóvel que está sendo descrito ou que está participando de uma parte qualquer da história.

Esta estratégia linguística pode se dar com uma incorporação, duas incorporações ou uma incorporação mais um classificador.

Em uma incorporação, por exemplo, o narrador se coloca na posição corporal e expressão facial ou em movimento típicos da coisa, pessoa ou animal narrado e, a partir de então, “representado” corporalmente para criar a imagem correspondente ao referente, como no caso de uma incorporação de uma árvore um pouco inclinada, por exemplo (Figura 23).

No caso de duas incorporações, o narrador assume em seu corpo um referente e, em uma das mãos (ou nas duas) um outro referente, como por exemplo em uma narrativa de um homem conduzindo uma charrete e o cavalo olha eventualmente para trás, na direção do condutor (Figura 24).

Neste caso, a cabeça do narrador, virada para trás, é a incorporação do cavalo e as mãos do narrador são a incorporação do condutor.

Figura 23 – Uma incorporação de referente (árvore).



Fonte: Desenvolvido pelo autor

Figura 24 – Duas incorporações (um condutor de charrete e o cavalo que olha para trás)



Fonte: Desenvolvido pelo autor

Observando o pequeno Richard, menino surdo de cinco anos de idade residente na cidade de Florianópolis-SC e praticante de língua de sinais como primeira língua, verifiquei que suas produções incluem antropomorfismo naturalmente, sem que nunca ninguém o tivesse ensinado de maneira formal a utilizar este recurso.

Por fim, a estratégia de utilizar uma incorporação mais um classificador é igualmente utilizada pelos surdos em suas narrativas, como no exemplo de uma árvore com galhos e folhas em formato arredondado (Figura 25) onde o corpo e a cabeça (e respectivas postura e expressão facial) incorporam a árvore e as mãos classificam a forma dos galhos e das folhas.

Figura 25 – Uma incorporação mais um classificador.



Fonte: Desenvolvido pelo autor

Na narrativa da fábula de Esopo “A raposa e as uvas”, gravada em 2009 por mim em língua de sinais brasileira, estes recursos podem ser facilmente observados com a utilização de uma incorporação (Figura 26), duas incorporações (Figura 27) e uma incorporação mais uma palavra classificadora (Figura 28).

Figura 26 – Uma incorporação



Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=195

Figura 27 – Duas incorporações



Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=195

Figura 28 – Incorporação mais classificador.



Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=195

Esses exemplos demonstram como tornar uma narrativa menos operativa ou informativa e mais expressiva segundo Baker (1992) e, conseqüentemente, mais inteligível para um surdo pela concordância entre a natureza visual dos surdos e as práticas narrativas de construção imagética e que certamente ao serem postos em prática em traduções de fábulas do português para a língua de sinais possibilitará a formação de significados na narrativa pelos surdos, cumprindo então o objetivo das fábulas na formação do conjunto de valores que vão constituir os indivíduos como sujeitos inseridos em uma cultura.

3.5 A EXPERIÊNCIA DA REPRESENTAÇÃO VISUAL - AUMONT (2009)

Por fim, acrescentando perspectiva e consolidando as ideias dos autores anteriormente citados, concordo com Aumont (2009;20) quando o autor afirma que:

É claro que a experiência, mesmo a mais breve, de assistir a um filme, basta para demonstrar que reagimos diante dessa imagem plana como se víssemos de fato uma porção de espaço de três dimensões análogo ao espaço real no qual vivemos. Esta experiência é obtida por meio da utilização de

planos e enquadramentos das pessoas, lugares e objetos contidos na narrativa fílmica.

Assim sendo, em relação à experiência comunicativa e linguística em língua de sinais, acrescento que sendo a língua de sinais imagética, também surte o efeito de visualização da narrativa em três dimensões dependendo de como esta é produzida, ou seja, quando uma produção em sinais se limita à composição lexical a narrativa parece linear, plana e até mesmo irreal ou desprovida de sentido. Ao contrário, se são utilizados recursos imagéticos como expressões faciais e corporais, movimentos, gestos, antropomorfismos diversos e classificadores (CL), o interlocutor surdo conseguirá visualizar a história e formar significado.

Esse conceito é fundamental não só para todas as produções em língua de sinais como principalmente para as traduções de fábulas que são fundamentais para a formação de conceitos e valores nas crianças. Além disto, não é possível pensar na melhoria da qualidade do trabalho de profissionais de língua de sinais, especialmente professores e intérpretes surdos ou ouvintes sem que suas produções em língua de sinais causem nos alunos surdos o efeito de “imersão” na história, que somente com uma produção imagética será possível.

4. AS FÁBULAS E A ANÁLISE DA NARRATIVA EM SINAIS – PROPOSTAS PARA PRODUÇÕES MAIS IMAGÉTICAS

Para o desenvolvimento da dissertação nesta fase de análise, foi feito um recorte na enorme gama de fábulas disponíveis, para serem analisadas.

Inicialmente, escolhi as fábulas de Esopo por terem sido o meu primeiro contato com este gênero literário. A partir daí, escolhi o dvd “6 fábulas de Esopo em língua de sinais brasileira”, narrado por mim e produzido pela editora LSB Vídeo do Rio de Janeiro em 2002, como fonte primária e dele retirei cinco fábulas a serem analisadas. Além destas, analisei um conto intitulado “O homem que queria virar cachorro” de minha própria autoria.

Todo este material foi compilado, como dito anteriormente, por meio do software gratuito ELAN na versão 4.1.2 que muito me facilitou no trabalho de organização dos trechos a serem analisados.

A análise das cinco fábulas e do conto foi feita em algumas de suas características de acordo com a forma e o conteúdo, conforme citado no capítulo 3 acima e, tendo sido encontradas quatorze características narrativas, foram analisadas nesta dissertação apenas cinco, conforme demonstração a partir de agora. Seria oportuno lembrar que nestas categorizações, foram agrupadas diversas classificações gramaticais específicas como substantivo, adjetivo etc. por questões de conveniência metodológica.

4.1. SINAIS

A primeira característica narrativa analisada foi a ocorrência de sinais da língua de sinais brasileira, sendo estes divididos em quatro categorias: Nome, Verbo, Pronome e Outros, conforme demonstrado a seguir.

4.1.1. Nome (N)

Nesta categoria foram incluídas produções nominais como, por exemplo, lebre, amigo, bonito etc. (figura 30). Foram encontradas ocorrências em todas as fábulas e no conto analisados.

Nesta categoria não foram observadas modificações no uso das configurações de mãos (Figura 29) normalmente empregadas para a produção de nomes, ao contrário das categorias Verbo, Pronome e Outros, como será demonstrado adiante.

Figura 29 – Configurações de Mãos da LIBRAS



Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=296

Figura 30 – Categoria Nome

FRACO	TODOS	ELEFANTE	FAMOSA

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.1.2. Verbo (V)

Nesta categoria, foram incluídas as ocorrências de todos os tipos de verbos como, por exemplo, gostar, não gostar etc. (figura 31). Foram encontradas ocorrências em todas as fábulas e no conto analisados.

Também foram encontradas modificações no movimento, no uso do espaço e no uso das configurações de mãos normalmente empregadas para a produção de verbos, como no caso do verbo VER, que é demonstrada a produção com a configuração de mão nº61 ao invés da nº49; o verbo SABER, feito com a CM nº57 ao invés da nº2, o verbo DISPUTAR, feito posicionando as mãos de acordo com o posicionamento dialógico dos personagens e, desta mesma forma, com o verbo ME-VENCER.

Esses exemplos são demonstrações de que o presente trabalho não esgota o tema, possibilitando desdobramentos e aprofundamentos em futuras pesquisas.

Figura 31 – Categoria Verbo

			
OLHAR	SABER	DISPUTAR	ME-VENCER

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.1.3. Pronome (P)

Segundo Pimenta (2009, p.82):

O uso das estratégias para o estabelecimento de pontos espaciais é muito sofisticado na língua de sinais” e a apontação é uma destas estratégias.

Nessa categoria, foram incluídas as produções por meio de apontação que, em língua de sinais, deve vir invariavelmente acompanhada do olhar em direção ao referente, voltando em seguida ao interlocutor (figura 32). Foram encontradas ocorrências em todas as fábulas e no conto analisados.

Também foram observadas modificações na utilização de configurações de mãos em produções com pronomes, fazendo alusão à forma física ou estado de espírito do sujeito, como no caso da figura 32,

onde é demonstrada a ocorrência do pronome pessoal EU, normalmente produzido em LIBRAS com o uso da configuração de mão nº 14 que, na fábula “O leão apaixonado”, é produzido com a configuração de mão nº59, e na fábula “A lebre e a tartaruga” é feito com a configuração de mão nº56.

Nessa figura, também é demonstrada a ocorrência da produção do pronome possessivo SEU com a configuração de mão nº59 ao invés da CM nº50 na fábula “O leão apaixonado” e, por fim, na fábula “A lebre e a tartaruga”, o pronome pessoal VOCÊ é feito com a configuração de mão nº15 ao invés da nº14.

Figura 32 – Categoria Pronome

			
EU	EU	SEU	VOCÊ

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.1.4. Outros (O)

Nesta categoria, foram incluídas as produções que não se encaixaram em nenhuma das anteriores, como por exemplo, a batida das mãos em uma pausa na fábula “A lebre e a tartaruga” e a maneira de dormir da lebre na mesma fábula (Figura 33).

Figura 33 – Categoria Outros

	
PAUSA	MÍMICA (DORMIR)

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.2. GESTOS

A segunda característica narrativa analisada foi a ocorrência de gestos aleatórios usados na produção em língua de sinais brasileira, sendo estes divididos em duas categorias: Pantomima e Gestos convencionais, conforme demonstrado a seguir.

4.2.1. Pantomima

Nesta categoria, foram incluídas ocorrências pantomima nas narrativas, não consideradas pertencentes à língua de sinais brasileira como, por exemplo, esperar, gostar, olhar etc. (figura 34). Foram encontradas ocorrências em todas as fábulas e no conto analisados.

Figura 34 – Categoria Pantomima

			
DESPEITO	FELICIDADE	SONO	DEITAR

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.2.2. Gestos convencionais

Nesta categoria, foram incluídas as ocorrências relativas a gestos convencionais que são comuns a praticantes da língua de sinais brasileira e de outras línguas, ou seja, são gestos comuns ao grupo social onde ocorrem, independentemente de questões linguísticas ou mesmo questões identitárias e culturais específicas como ser surdo ou ser ouvinte como, por exemplo, insatisfação em esperar, ironia batendo palma para algo ruim etc. (figura 35). Foram encontradas ocorrências em todas as fábulas e no conto analisados.

Figura 35 – Categoria Gestos convencionais

			
CADÊ?	DESDÉM	CHAMAR	ORGULHO

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.3. ANTROPOMORFISMO

A terceira característica narrativa analisada foi a ocorrência de antropomorfismo usado na produção em língua de sinais brasileira, sendo estes divididos em duas categorias: objetos (madeira, cadeira, bola etc.) e plantas (árvore, flor etc.), conforme demonstrado a seguir.

No caso de antropomorfismo na narrativa de uma bola, por exemplo, tratar-se-ia da utilização de expressões faciais e movimentos gestuais (com ou sem classificadores) que pudessem criar visualmente o aspecto de uma bola redonda, grande ou pequena etc. ou ainda na representação de um carro, com a utilização dos mesmos recursos linguísticos para expressar um carro com uma cara engraçada, com o capô abrindo e fechando como se fosse uma boca etc. Da mesma forma, a representação de uma planta se daria com a utilização dos mesmos recursos de maneira a mostrar imgeticamente uma planta e seu estado de espírito, se seria uma planta sorridente ou calma etc.

4.3.1. Objetos

Nesta categoria, foram incluídas ocorrências de antropomorfismo para representar a forma de objetos como, por exemplo, bola, automóvel etc. (figura 36). Foram encontradas ocorrências em todas as fábulas e no conto analisados, alguns associados ao uso de CL.

Figura 36 – Categoria Objetos

			
FORMA DO ROSTO DO VASO	ROSTO BOCHECHUDO DO VASO	ROSTO FINO DO VASO	VASO COM CÍLIOS GRANDES

Fonte: Desenvolvido pelo autor

4.3.2. Plantas

Nesta categoria, foram incluídas ocorrências de antropomorfismo para representar a forma de vegetais como, por exemplo, uma planta ou uma árvore e seu estado de espírito ou condição momentânea (figura 37) e foram encontradas ocorrências em todas as fábulas e no conto analisados.

Figura 37 – Categoria Plantas

			
PLANTA	PLANTA FELIZ	ÁRVORE COM FOLHAS	PLANTA AO VENTO

Fonte: Desenvolvido pelo autor




4.4. AÇÃO CONSTRUÍDA

A quarta categoria analisada foi a ocorrência de ações construídas na produção em língua de sinais brasileira, sendo estas divididas em duas categorias: pessoas em ação (lenhador, bruxa etc.) e animais em ação (raposa juíza apitando, animais levantando um vencedor, tartaruga desdenhando etc.), como demonstrado a seguir.

4.4.1. Pessoas

Nesta categoria, foram incluídas ocorrências específicas de pessoas em ação, como demonstra a figura 38, de exemplos encontrados em todas as fábulas e no conto analisados.

Figura 38 – Categoria Pessoas

		
LENHADOR	LENHADOR	LENHADOR

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.4.2. Animais

Nesta categoria, foram incluídas ocorrências específicas de animais em ação, como demonstra a figura 39, de exemplos encontrados em todas as fábulas e no conto analisados.

Nesta categoria e na anterior, na fábula “O leão apaixonado”, o narrador em dois momentos faz uma mesma produção de gestos, primeiro se referindo ao personagem lenhador avisando que o leão precisaria cortar suas garras (com as duas mãos na configuração nº49) e, depois, se referindo ao personagem leão já com suas garras cortadas.

Figura 39 – Categoria Animais

		
RAPOSA	ANIMAIS PEGAR	LEÃO

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.5. PLANOS

A quinta categoria analisada foi a ocorrência de formação de planos na produção em língua de sinais brasileira. Para Bahan (2011), a característica narrativa PLANOS CINEMATOGRAFICOS funcionam como pontuação onde são empregadas.

À categorização adotada por Aumont (2009; p.40) dos planos da linguagem cinematográfica, acrescentei traduções livres em forma gráfica que, a meu ver, ajuda aos surdos a visualização do que se trata, evitando a planificação e falta de sentido que a narrativa puramente lexical proporciona, por não possibilitar a “visualização” da língua. Estas traduções estão demonstradas nos primeiros quadros das figuras 40 a 44 para os planos e, daí em diante, até a figura 56 para as demais categorias.

4.5.1. Plano Grande Geral, PGG

Um exemplo de produção em plano geral em língua de sinais e uma produção que eu denominaria “puramente lexical” ou como é popularmente mais conhecida no nosso caso “português sinalizado”, seria a denominação de um caminho longo e curvilíneo por meio de adjetivos, por exemplo, “caminho longo cheio de curvas” e a utilização de expressões faciais, classificadores e movimentos corporais demonstrando um caminho longo e curvilíneo (figura 40).

Figura 40 – Categoria Plano Grande Geral

			
PLANO GRANDE GERAL	LONGÍNQUO	CAMINHO CURVILÍNEO	CAMINHO LENTO

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.5.2. Plano Geral, PG

Um exemplo de produção em plano geral em língua de sinais poderia ser a utilização de expressões faciais, classificadores e movimentos corporais associados aos sinais, demonstrando árvores

passando rápidas por alguém em um caminho ou a afirmação de que algo ou um grupo de personagens estava sendo negado.

Neste caso, foi usado o mesmo exemplo de “longínquo” da figura 40. No entanto, naquele caso o corpo do utente está inclinado para fora da cena e, no exemplo da figura 41, o corpo do utente está inclinado para dentro da cena, fazendo uma composição mais detalhada e “menor” da narrativa (figura 41).

Figura 41 – Categoria Plano Geral

			
PLANO GERAL	NEGAÇÃO	ÁRVORES EM VELOCIDADE	LONGÍNQUO

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.5.3. Plano Americano, PA

Um exemplo de produção em plano americano em língua de sinais poderia ser a utilização de expressões faciais, classificadores e movimentos corporais associados aos sinais, demonstrando a linha de chegada de uma corrida, a tartaruga desdenhando de algo (mostrando suas patinhas) e a lebre zangada (mostrando suas patinhas) como na figura 42 em seguida.

Figura 42 – Categoria Plano americano

			
PLANO AMERICANO	LINHA DE CHEGADA	TARTARUGA DESDENHAR	LEBRE ZANGADA

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.5.4. Plano Aproximado ou Próximo, PP

Um exemplo de produção em plano aproximado em língua de sinais poderia ser a utilização de expressões faciais, classificadores e movimentos corporais associados aos sinais, demonstrando o momento de uma surpresa ou de raiva de um personagem ou a figura do narrador dizendo algo (figura 43).

Figura 43 – Categoria Plano aproximado ou próximo

			
<p>PLANO PRÓXIMO</p>	<p>SURPRESA</p>	<p>RAIVA</p>	<p>NARRADOR</p>

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.5.5. Plano Close up, PC

Um exemplo de produção em plano *close up* em língua de sinais poderia ser a utilização de expressões faciais, classificadores e movimentos corporais associados aos sinais demonstrando o momento de aproximação máxima da linha de chegada pelo vencedor de uma corrida, os olhares de animais se entreolhando ou o momento de surpresa de um personagem (figura 44).

Neste caso, foi utilizado o mesmo exemplo de “surpresa” da figura 5.13. No entanto, naquele caso as patinhas do personagem estão demonstradas pelo utente compondo a cena em plano americano (aproximadamente a partir do joelho) e, no exemplo da figura 44, o corpo do utente está demonstrando apenas a expressão facial de “surpresa” do personagem, sem as patinhas, caracterizando desta forma uma cena com composição bem mais detalhada e “menor”, da narrativa (figura 44).

Figura 44 – Categoria Plano close up

			
PLANO CLOSE UP	LINHA DE CHEGADA	ANIMAIS ENTREOLHAR	SURPRESA

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.6. MOVIMENTO DE CÂMERA

Em linguagem cinematográfica, movimento de câmera é, como o próprio nome indica, os movimentos que o cineasta faz com a câmera para conseguir os planos e tomadas de cena desejados.

Os movimentos de câmera são inúmeros e, para esta pesquisa, foram analisados o *panning* (movimento de cena), *tilting* (câmera em movimento), *raccord* (coerência), *zoom in* (aproximação) e *zoom out* (afastamento).

Esses dois últimos movimentos podem ser obtidos por via mecânica, com o movimento de câmera aproximando-se ou afastando-se do objeto gravado ou como efeito cinematográfico, por meio de recursos tecnológicos de lentes ou, ainda, na fase de edição e montagem, por meio de recursos internos dos softwares de edição.

4.6.1. Panning

O efeito foto cinematográfico de *panning* consiste em demonstrar o movimento existente na cena que, em língua de sinais, se dá pelas expressões faciais e movimentos do corpo associados a sinais, classificadores e gestos (figura 45).

Figura 45 – Categoria Panning





			
PANNING	LEÃO CORRER	LEÃO ANDAR	BOI ANDAR

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.6.2. Tilting

Em linguagem cinematográfica, *tilting* significa fazer tomadas a partir de uma câmera em movimento circular, vertical ou horizontal sobre um referente fixo. Em língua de sinais, se dá pelas expressões faciais e movimentos do corpo associados a sinais, classificadores, gestos e, principalmente, do olhar do personagem como se fosse a câmera em *tilting*, marcando o referente da cena (figura 46) como os exemplos encontrados nas fábulas “A lebre e a tartaruga” e “O sapo e o boi”.

Figura 46 – Categoria Tilting

			
TILTING CIRCULAR	TILTING VERTICAL	TILTING CIRCULAR	TILTING VERTICAL

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.6.3. Raccord

Em linguagem cinematográfica, *raccord* significa fazer tomadas de cena de maneira a que seja garantida a coerência entre dois planos em sequência. É um recurso fundamental para a formação de significado do roteiro do filme pelo espectador de cinema.

Em língua de sinais, se dá pelas expressões faciais e movimentos do corpo associados a sinais, classificadores, gestos e, principalmente, do olhar do narrador e do jogo de papéis, ou seja, movimento do corpo em que o narrador se coloca não só na posição do personagem como também assumindo a postura corporal deste. Por exemplo, na fábula “A lebre e a tartaruga”, uma tartaruga ao lado de uma lebre, à sua esquerda. Neste caso, o narrador faz o olhar da tartaruga para cima à esquerda, e faz o olhar da lebre para baixo, à sua direita. Outro exemplo encontrado foi na fábula “O sapo e o boi”, onde um boi, alto, que tem à sua esquerda um sapinho; este olha para o boi direcionando o olhar para cima e para a direita, enquanto o boi olha para o sapo para baixo à esquerda (figura 47).

Figura 47 – Categoria Raccord

			
<p>RACCORD</p>	<p>TARTARUGA OLHAR LEBRE; LEBRE OLHAR TARTARUGA</p>	<p>BOI OLHAR SAPO; SAPO OLHAR BOI</p>	<p>ANIMAIS LEVANTAR TARTARUGA; TARTARUGA FELIZ</p>

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.6.4. Zoom in

Em linguagem cinematográfica, *zoom in* significa fazer aproximação da pessoa ou coisa tratada, a fim de salientar para o espectador o seu estado, as suas reações e seus sentimentos. Este efeito é obtido por meio de mecanismos automáticos contidos nas câmeras ou, também, por meio destas em movimento de aproximação da pessoa ou objeto filmado, ou ainda da aproximação destes em direção à câmera fixa.

Em língua de sinais, se dá por mecanismos de aproximação semelhantes, ou seja, expressões faciais e movimentos do corpo associados a sinais, classificadores e gestos que aproximam o referente do próprio corpo do sinalizante ou o representam sucessivamente em diferentes escalas. Um exemplo de *zoom in* encontrado nas fábulas analisadas é a aproximação da fita demarcadora da linha de chegada da corrida entre a lebre e a tartaruga, quando a vencedora, esta última, está prestes a tocá-la (figura 48) encontrado na fábula “A lebre e a tartaruga”.

Figura 48 – Categoria Zoom in

	
<p>ZOOM IN</p>	<p>FITA DE CHEGADA APROXIMAR</p>

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

É importante notar que nas produções com efeito de *zoom in* em língua de sinais, são utilizadas maneiras diferentes se forem usados sinais ou classificadores. No caso de uso de sinais, normalmente estes são aproximados do corpo do sinalizante para dar o efeito de *zoom in*, modificando a escala do objeto representado no sinal pela aproximação e não pela diferença de tamanho do sinal produzido, ou seja, o sinal permanece com o mesmo tamanho em toda a trajetória de aproximação. Ao contrário, ao ser utilizado um classificador, este poderá variar no tamanho, sendo diminuído, ou tendo sua forma alterada modificando, desta maneira, a escala de representação do referente (figura 49).

Figura 49 – Categoria Zoom in

	 <p style="text-align: center;">SINAL FITA DE CHEGADA APROXIMAR</p>
<p style="text-align: center;">ZOOM IN</p>	 <p style="text-align: center;">CL FITA DE CHEGADA APROXIMAR</p>

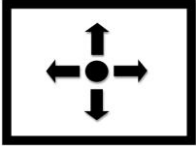
Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.6.5. Zoom out

Em linguagem cinematográfica, *zoom out* significa o contrário do *zoom in*, ou seja, é o recurso de afastar a pessoa ou coisa tratada, a fim de salientar para o espectador o seu estado em relação ao meio, ambientando onde e como a cena está acontecendo. Da mesma forma que o anterior, este efeito é obtido por meio de mecanismos automáticos contidos nas câmeras ou, também, por meio destas em movimento de afastamento da pessoa ou objeto filmado, ou ainda com o afastamento destes em relação à câmera fixa.

Em língua de sinais, se dá por mecanismos de afastamento semelhantes, ou seja, expressões faciais e movimentos do corpo associados a sinais, classificadores e gestos que afastam o referente do próprio corpo do sinalizante ou o representam em sucessivas e diferentes escalas como, por exemplo, o afastamento do leão correndo para longe (figura 50) encontrado na fábula “O leão apaixonado”.

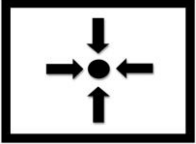

Figura 50 – Categoria Zoom out

	
<p>ZOOM OUT</p>	<p>AÇÃO CONSTRUÍDA + SINAL LEÃO CORRER IR LONGE</p>

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

Da mesma forma como acontece nas produções com o uso de *zoom in*, no uso do *zoom out* em língua de sinais são utilizadas maneiras diferentes se forem usados sinais ou classificadores, ou seja, no caso de uso de sinais, normalmente estes são afastados do corpo do sinalizante para dar o efeito de *zoom out*, modificando a escala do objeto representado no sinal pelo afastamento e não pela diferença de tamanho do sinal produzido, ou seja, o sinal permanece com o mesmo tamanho em toda a trajetória de afastamento. Ao contrário, ao ser utilizado um classificador, este poderá aumentar de tamanho ou ser alterado em sua forma, modificando então a escala de representação do referente (figura 51).

Figura 51 – Categoria Zoom out

	 <p>AÇÃO CONSTRUÍDA + SINAL LEÃO CORRER IR LONGE</p>
<p>ZOOM OUT</p>	 <p>AÇÃO CONSTRUÍDA + CL LEÃO CORRER IR LONGE</p>

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.7. EFEITOS

Há infinitas possibilidades de efeitos em cinema, especialmente hoje, com as novas tecnologias no campo digital. Para a presente investigação, foram selecionados a câmera rápida, câmera lenta, efeito piscando, *morphing* (transformação) e *fade away* (esmaecimento), demonstrados a seguir.

4.7.1. Câmera Rápida

Em linguagem cinematográfica, a câmera rápida é o recurso de se conseguir enfatizar o movimento em velocidade do personagem em cena.

Esse efeito é obtido na fase de edição, posterior à gravação, por meio de mecanismos que aceleram a passagem dos quadros por segundo na tela, acelerando o movimento.

Em língua de sinais, se dá por mecanismos de aceleração semelhantes, ou seja, expressões faciais e movimentos do corpo associados a sinais, classificadores e gestos que fazem com que o personagem ou mesmo a paisagem se desloquem à velocidade que se deseja demonstrar como, por exemplo, um personagem percorrendo rapidamente um caminho curvilíneo como o encontrado na fábula “A lebre e a tartaruga”, ou o mesmo personagem passando por uma estrada

cheia de árvores em suas laterais que devido à velocidade da lebre, passam por ela rapidamente ou, ainda, esta mesma lebre correndo, sendo mostrada com a duplicação do sinal originalmente feito somente com uma das mãos colocada na cabeça com movimento vertical dos dedos que, neste caso, ao invés da narrativa ter sido produzida com algo como “LEBRE CORRER RÁPIDO” foi encontrada a produção com as duas mãos na cabeça duplicando o sinal, e em movimento exagerado simulando visualmente a passagem do vento pelas orelhas da lebre ao correr (figura 52).

Figura 52 – Categoria Câmera rápida

			
CÂMERA RÁPIDA	CAMINHO CURVILÍNEO RÁPIDO	ESTRADA ARBORIZADA PASSAR RÁPIDO	LEBRE VELOZ

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.7.2. Câmera lenta

Em linguagem cinematográfica, a câmera lenta é o recurso oposto ao anterior, ou seja, quando se quer ralentar uma ação para se conseguir enfatizar o movimento em velocidade do personagem em cena ou mesmo criar algum efeito emocional de expectativa.

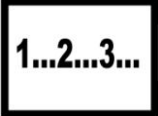



Esse efeito também é obtido na fase de edição, posterior à gravação, por meio de mecanismos que desaceleram a passagem dos quadros por segundo na tela, diminuindo a velocidade do movimento.

Em língua de sinais, se dá por mecanismos de desaceleração semelhantes, ou seja, expressões faciais e movimentos do corpo associados a sinais, classificadores e gestos que fazem com que o personagem ou mesmo a paisagem se desloquem à velocidade que se deseja demonstrar como, por exemplo, um personagem percorrendo vagorosamente um caminho curvilíneo como o encontrado na fábula “A lebre e a tartaruga”, com o personagem tartaruga, ou o mesmo personagem passando por uma estrada cheia de árvores em suas laterais que devido à lentidão com que a tartaruga anda, passam por ela

demoradamente ou, ainda, esta mesma tartaruga se esforçando para se deslocar um pouco mais velozmente, embora ainda assim estivesse bem devagar, sendo mostrada com as expressões faciais acentuadamente voltadas a um grande esforço para o deslocamento em direção à passagem pela fita da linha de chegada da corrida.

Neste caso também é bastante notório que, ao invés da narrativa ter sido produzida com algo como “TARTARUGA CORRER DEVAGAR” foi encontrada a produção com as duas mãos à frente da tartaruga sinalizando a fita da linha de chegada, se aproximando lentamente, com o olhar fixo e quase angustiada da tartaruga na fita, se esforçando para alcança-la e vencer a corrida (figura 53).

Figura 53 – Categoria Câmera lenta

			
<p>CÂMERA LENTA</p>	<p>CAMINHO CURVILÍNE O LENTO</p>	<p>ESTRADA ARBORIZAD A PASSAR DEVAGAR</p>	<p>TARTARUG A LENTA VENCER</p>

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.7.3. Piscando

Em linguagem cinematográfica, o efeito *flashing lights* ou piscando é o recurso de se conseguir mostrar ou mesmo criar a alternância de luz em uma cena com fogos de artifício, misturas químicas, poções mágicas etc.



Esse efeito pode ser obtido na gravação de fogos de artifício, por exemplo, mas quase sempre é alterado na fase de edição, posterior à gravação, por meio de mecanismos que acentuam a passagem do estado do aceso para o apagado, ou ser adicionado por meio de artifícios disponíveis nos programas de edição.

Em língua de sinais, se dá pelo uso de expressões faciais e movimentos do corpo associados a sinais, classificadores e gestos que fazem com que as luzes ou o efeito de misturas químicas produzam a alternância de estado entre o aceso e o apagado como, por exemplo, um personagem diante de uma reação química entre líquidos misturados que

produziam luzes intermitentes, na elaboração de uma poção que o transformaria em cachorro no conto “O homem que queria virar cachorro”, onde foi encontrada a produção com as duas mãos fazendo classificadores em movimento simulando as luzes (figura 54).

Este efeito, assim como todos os demais, foi encontrado em quase todas as fábulas e no conto analisados e sempre associando classificadores, ações construídas, *morphing* e alguns sinais.

Figura 54 – Categoria Piscando

	
<p>PISCANDO</p>	<p>BEBIDA EFEITO QUÍMICA MÁGICA</p>

Fonte: Desenvolvido pelo autor

4.7.4. Morphing

Em linguagem cinematográfica, *morphing* é um efeito especial que transforma uma imagem em outra paulatinamente.

Esse efeito é sempre obtido na fase de edição, posterior à gravação, por meio de mecanismos disponíveis nos programas de edição que fazem a fusão entre duas imagens, de maneira a que a primeira vá se caracterizando como a segunda, até a sua total transformação.

Em língua de sinais, se dá pelo uso de expressões faciais e movimentos do corpo associados a sinais, classificadores e gestos que fazem com que as características físicas de um personagem vão se modificando gradualmente até se transformarem em um outro personagem ou o mesmo, mas com aparência física distinta, como o exemplo no conto “O homem que queria virar cachorro”, onde foi encontrada a produção do homem que se transforma em um cachorro após beber uma poção química (figura 55).

Este efeito foi encontrado somente no conto analisado, não tendo sido encontrado nas produções das fábulas da pesquisa.

Figura 55 – Categoria *Morphing*

Fonte: Desenvolvido pelo autor

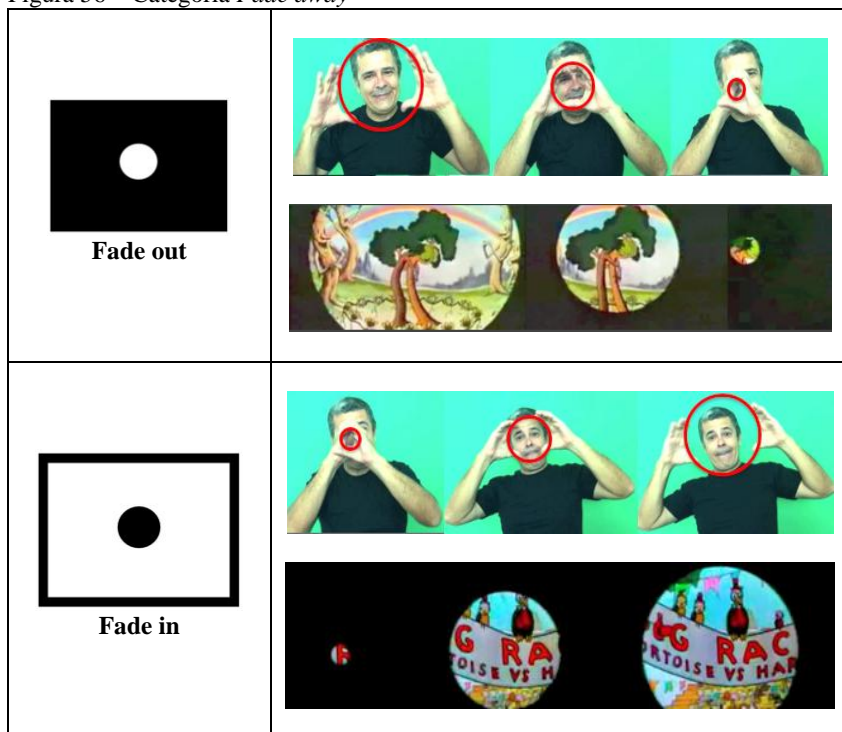
4.7.5. Fade away

Em linguagem cinematográfica, *fade away* é um efeito especial de aparecimento ou desaparecimento gradual de uma cena.

Esse efeito é sempre obtido na fase de edição, posterior à gravação, por meio de mecanismos disponíveis nos programas de edição que fazem a fusão entre as imagens, sendo uma delas na maioria das vezes uma tela branca ou preta.

Em língua de sinais, se dá pelo uso de expressões faciais e movimentos do corpo associados a sinais, classificadores e gestos que simulam o fechamento ou abertura da tela onde se passa a cena que se está criando ou se desfazendo, como os exemplos encontrados no conto “O homem que queria virar cachorro”, na produção representando o início da história em *fade in* e o final da história com o *fade out* (figura 56).

Este efeito foi encontrado somente no conto analisado, não tendo sido encontrado nas produções das fábulas da pesquisa.

Figura 56 – Categoria *Fade away*

Fonte: Desenvolvido pelo autor

4.8. EDIÇÃO

Em linguagem cinematográfica, edição é o processo pelo qual são escolhidas as cenas gravadas que irão compor a sequência narrativa, a partir do corte das imagens no momento desejado, e sua montagem à cena subsequente.

Esse efeito é um recurso dos mais importantes na montagem do filme, pois possibilita a gravação das cenas em uma sequência que for mais conveniente por questões de custos, tempo, localização etc. e que não será, necessariamente, a ordem final das cenas mostradas no filme.

A edição de imagens é sempre obtida na fase posterior à gravação, por meio de mecanismos disponíveis nos programas de edição de imagens que fazem o corte nos momentos desejados, ou seja, nos *frames* (quadros) de início e de término da cena. Atualmente, devido à enorme gama recursos tecnológicos, são inúmeras as possibilidades de edição e

montagem. Nesta pesquisa, observei três formas: edição paralela, edição dialógica e cut (corte seco)

4.8.1. Edição Paralela

Em linguagem cinematográfica, a edição paralela é a organização das imagens em sequências que levam o espectador a entender que as cenas acontecem ou aconteceram ou acontecerão simultaneamente, ou seja, há uma linearidade compartilhada entre as cenas.

Em língua de sinais a edição paralela segue o mesmo princípio e se dá pelo uso de expressões faciais e movimentos do corpo associados a sinais, classificadores e gestos na elaboração de narrativas consecutivas que passam a ideia de simultaneidade de acontecimento das ações, como os exemplos encontrados na fábula “A lebre e a tartaruga”, quando o narrador intercala seu discurso uma ou mais vezes entre o deslocamento da lebre e o deslocamento da tartaruga, ou também no momento em que a lebre dorme enquanto a tartaruga permanece andando entre as árvores ou ainda no momento em que a tartaruga, vencedora, é aclamada pelos demais bichos enquanto a lebre amarga a derrota (figura 57).

Figura 57 – Categoria Edição paralela

		
<p>EDIÇÃO PARALELA</p>	<p>INTERCALA LEBRE/TARTARUGA</p>	<p>INTERCALA LEBRE DORMIR TARTARUGA ANDAR</p>

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

Esse recurso evita que a narrativa seja feita, por exemplo, com algo como “LEBRE CORRER ENQUANTO TARTARUGA ANDAR”, e possibilita a produção em LIBRAS “LEBRE CORRER, TARTARUGA ANDAR” em que a noção de simultaneidade é possibilitada pelo componente imagético que a sucessão de narrativas com os chamados cortes secos da linguagem cinematográfica dá ao interlocutor.

O narrador em língua de sinais muitas vezes se prende unicamente ao léxico da língua e pode encontrar dificuldade, por exemplo, em saber o sinal específico para “ENQUANTO”, ao passo que por meio de uma produção de cunho imagético se consegue o efeito desejado com muito mais clareza e maior possibilidade de entendimento por parte do surdo, que “verá” a língua sendo produzida em imagens e não por meio de interjeições, preposições ou outras palavras de uso específico nas produções em línguas orais, no nosso caso o português. Este me parece ser um possível campo para aprofundamento da questão em futuras pesquisas, para a determinação de como são conseguidos alguns elementos gramaticais de ligação que, em línguas orais, se dão por meio de preposições, interjeições etc.

4.8.2. Edição Diálogo

Em linguagem cinematográfica, a edição diálogo é a organização das imagens em sequências que levam o espectador a entender que as cenas acontecem ou aconteceram ou acontecerão em uma sequência dialógica quase como causa e consequência, ou seja, também há uma linearidade compartilhada entre as cenas, mas esta linearidade não significa simultaneidade e sim encadeamento.

Em língua de sinais a edição diálogo segue o mesmo princípio e se dá pelo uso de expressões faciais e movimentos do corpo associados a sinais, classificadores e gestos na elaboração de narrativas consecutivas que passam a ideia de sucessão de acontecimento das ações, como em diálogos ou em situações de causa e efeito, por exemplo um avião que solta uma bomba do alto e, em seguida, é mostrada uma explosão no solo. No caso das narrativas pesquisadas, encontrei exemplos na fábula “A lebre e a tartaruga”, quando o narrador intercala seu discurso uma ou mais vezes fazendo jogo de papéis e usando o efeito *raccord* com o olhar e postura corporal para demonstrar a conversa entre a tartaruga baixinha que tem a lebre à sua esquerda e esta, alta, que direita; os diálogos são narrados de forma linear, mas não simultaneamente e sim consecutivamente. Da mesma forma, encontrei, por exemplo, a conversa do lenhador e o leão na fábula “O leão apaixonado” e a conversa entre sapos na fábula “O sapo e o boi” (figura 58).

Figura 58 – Categoria Edição diálogo

			
EDIÇÃO DIÁLOGO	TARTARUGA CONVERSA COM LEBRE	LENHADOR CONVERSA COM LEAO	SAPO CONVERSA COM SAPOS

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

Esse recurso evita que a narrativa seja feita, por exemplo, com algo como “TARTARUGA FALAR: EU VOCÊ DISPUTA. LEBRE FALAR: EU VOCÊ DISPUTA? TARTARUGA FALAR: SIM, EU VOCÊ DISPUTA. LEBRE FALAR: ISSO ENGRAÇADO! TODOS SABEM VOCÊ LENTA!” para algo mais dinâmico e imagético que possibilite ao surdo interlocutor visualizar o diálogo entre a lebre e a tartaruga no momento em que o narrador assume, por jogo de papéis, *raccord* e todos os demais recursos de expressão. Desta forma, a narrativa pura e simples, descontados os recursos imagéticos, ficaria somente com as falas dos personagens.

4.8.3. Cut

Em linguagem cinematográfica, o efeito *cut* serve para ambientar o espectador na cena. Há uma linearidade e paralelismo na edição, no entanto estas características não servem para criar a ideia de simultaneidade de ações protagonistas e sim apenas para criar a atmosfera em que a ação está ocorrendo, como o exemplo que encontrei no conto “O homem que queria virar cachorro”, em que a bruxa mexe o caldeirão sob raios e trovões no céu ou, no mesmo conto, a imaginação do personagem pensando no voo da borboleta (figura 59).

Figura 59 – Categoria Cut

		
<p style="text-align: center;">CUT</p>	<p style="text-align: center;">MEXER CALDEIRÃO, RAIOS NO CÉU</p>	<p style="text-align: center;">IMAGINAÇÃO, BORBOLETA VOAR</p>

Fonte: Desenvolvido pelo autor

Esse recurso evita que a narrativa seja feita, por exemplo, com algo como “BRUXA MEXER CALDEIRÃO E CÉU TEM RAIOS E TROVÃO” para algo mais dinâmico e imagético que possibilite ao surdo interlocutor visualizar a cena narrada de uma bruxa mexendo um caldeirão sob um céu relampejante por meio de cortes rápidos e “secos”, o *cut*, com a inserção de imagens ilustrativas no meio da sequência principal.

4.9. CLASSIFICADOR EM LIBRAS - CL

Adoto a afirmação de PIMENTA (2009, p.82) :

Os classificadores-CL fazem parte do uso de “estratégias para o estabelecimento de pontos espaciais” e “podem ser realizados em pontos específicos do espaço, assim como os sinais específicos, ou serem usados incorporando os pontos por meio de movimentos, assim como alguns sinais”.

Os classificadores existem em várias línguas do mundo, inclusive em língua de sinais que, segundo PIMENTA (2009, p.82) é a denominação para uma “configuração de mão geral que pode substituir vários sinais de uma determinada categoria”, ou seja, são recursos linguísticos que servem para descrever pessoas, animais e objetos e para indicar a movimentação ou a localização de pessoas, animais e objetos. Segundo PIMENTA (2011, p.20), “as configurações de mãos são um dos parâmetros gramaticais da língua de sinais que, no caso da brasileira, somam sessenta e uma formas diferentes de se configurar a mão” (figura 60).

Figura 60 – Configurações de mãos da LIBRAS



Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=296

Portanto, seguindo a afirmação de PIMENTA (2007, p.66), de que “existem grandes diferenças e inúmeras possibilidades na forma de sinalizar em LIBRAS, seja com os sinais, com os classificadores, com mímica ou ainda mesclando-se dois ou mais desses elementos” temos, por exemplo, a sinalização de “BOLA”, que tem o seu sinal próprio (figura 61), mas também os classificadores para a especificação da forma daquela bola específica à qual a narrativa se refere. O sinal de bola é comum a toda e qualquer bola, mas o classificador descreve um tipo específico de bola (figura 58), que pode ser de vôlei, futebol, futebol americano etc. A mímica, por outro lado, demonstra a ação de jogar bola como demonstrado na figura 61, retirada de PIMENTA (2007,p.66).

Estes recursos estão demonstrados na figura a seguir separadamente, por questões didáticas; nas produções em LIBRAS, os

recursos são usados indiscriminadamente, às vezes todos juntos em uma mesma frase, compondo a narrativa.

Figura 61 – Formas de sinalizar em LIBRAS

PORTUGUÊS	LIBRAS	LIBRAS-CL	MÍMICA
BOLA	 <p>SINALIZA BOLA</p>	 <p>INDICA A FORMA DA BOLA: GRANDE, LISA ETC.</p>	 <p>INDICA A AÇÃO DE JOGAR BOLA</p>
TRABALHAR	 <p>SINALIZA TRABALHAR</p>	<p>NÃO TEM - ALGUNS VERBOS NÃO POSSUEM CLASSIFICAD ORES</p>	 <p>INDICA A AÇÃO DE VARRER, ESCAVAR, DATILOGRAF AR ETC.</p>

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=190

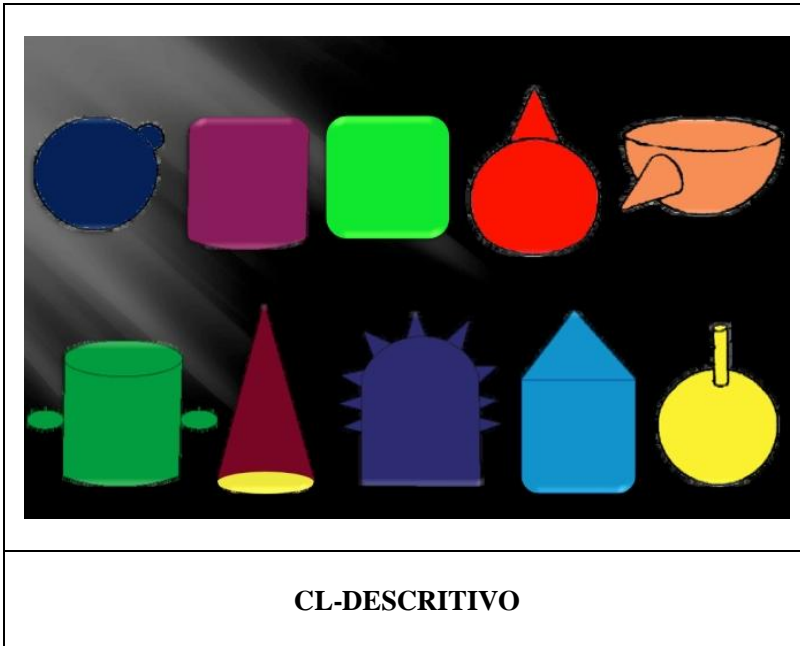
Nesta pesquisa, foram analisados cinco tipos de classificadores, dentre os números existentes na LIBRAS. Vários autores adotam diferentes definições e quantidades de CL devido à carência de pesquisas nesta área que, à medida que forem sendo desenvolvidas, possibilitarão definições mais uniformes destes recursos linguísticos. Os classificadores pesquisados foram: CL-D Descritivo, CL-ESP Especificador, CL-I Instrumental, CL-P Plural e CL-C Corpo. Estas denominações foram

dadas pelas minhas próprias pesquisas sobre o assunto, não tendo sido publicadas até então.

4.9.1. CL-D Descritivo

O classificador descritivo – CL-D, é utilizado para descrever o tamanho e forma de um objeto ou corpo de pessoa ou animal. Usualmente produzido com ambas as mãos, para formas simétricas ou assimétricas. Exemplos: a forma e desenho de um vaso; o desenho de um papel de parede; a altura e a largura de uma caixa; a descrição da roupa ou dos itens que estão no corpo (figura 62).

Figura 62 – CL-D



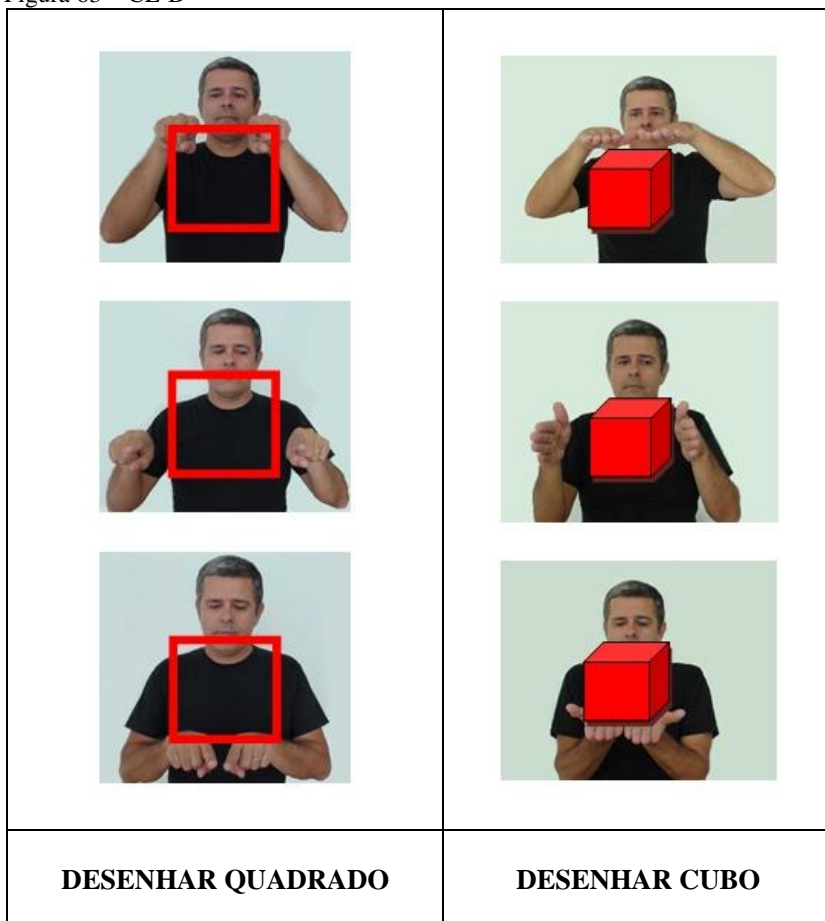
Fonte: Desenvolvido pelo autor

O CL-D vem sempre associado a expressões faciais que complementam o que as mãos produzem com as configurações de mãos e movimentos, dando informações sobre tamanho, peso, velocidade etc.

O uso da configuração de mão nas produções com CL-D depende essencialmente da forma do referente a ser representado. Isto quer dizer que, se a representação for de um objeto plano, um quadrado, por

exemplo, a configuração de mão deve ser nº14, ou seja, as mãos fechadas com o dedo indicador “desenhando” no espaço a forma quadrada. Por outro lado, se a representação for a de um cubo, por exemplo, a configuração de mão deve ser nº56, ou seja, as mãos espalmadas, com os dedos esticados e juntos (figura 63).

Figura 63 – CL-D




Fonte: Desenvolvido pelo autor

Para as produções em LIBRAS com CL-D, seguem na figura 64 três exemplos encontrados na fábula “A lebre e a tartaruga”: a forma de um caminho em curva, a espessura de uma fita da linha de chegada de

uma corrida, a forma da medalha que é colocada no peito da tartaruga vencedora e a forma e movimento dos olhos da lebre sonolenta.

Figura 64 – CL-D

		
		
CAMINHO	FITA	MEDALHA

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

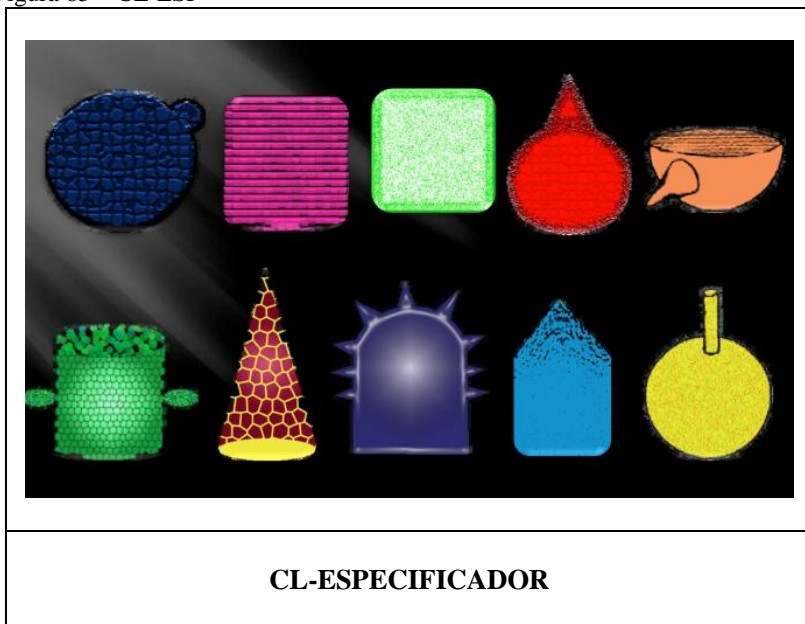
O uso desse tipo de classificador evita produções do tipo “CAMINHO TER MUITAS CURVAS” para uma produção mais imagética em que o interlocutor surdo poderá visualizar o caminho cheio de curvas, ou a fita na linha de chegada, a medalha no peito da vencedora ou a lebre sonolenta com os olhos pesados. Desta forma, são criadas produções menos lexicais e mais visuais, contribuindo para um entendimento melhor da narrativa.

4.9.2. CL- ESP Especificador

O classificador especificador CL-ESP serve para especificar a textura de um objeto ou corpo de pessoa ou animal, e também o seu eventual estado em movimento. A sua função é similar ao CL-D, mas complementar, pois normalmente é utilizado após o CL-D, ou seja, primeiro o falante descreve a forma ou tamanho do referente e, em seguida, especificá-lo ainda mais lhe dando detalhes de textura, brilho, movimento etc. Exemplos: a superfície corrugada de uma parede, as folhas de uma árvore sob o vento, a superfície lisa e brilhosa de um cubo, a superfície porosa de uma tigela, as orelhas enrugadas e oscilantes de um elefante, a superfície áspera de um papel de parede, o cabelo brilhoso e maleável de uma pessoa etc. (figura 65).

O CL-ESP também vem sempre associado a expressões faciais que complementam o que as mãos produzem com as configurações de mãos e movimentos, dando informações sobre tamanho, peso, velocidade etc.

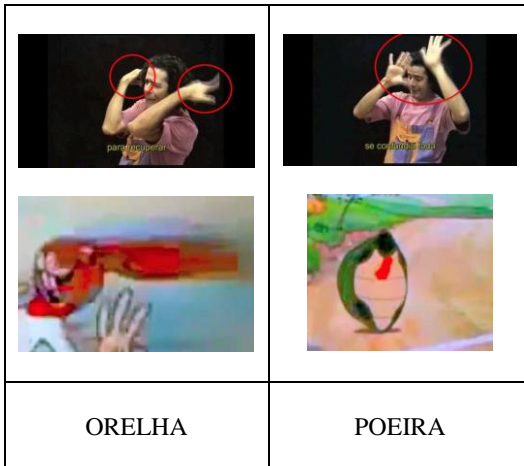
Figura 65 – CL-ESP



Fonte: Desenvolvido pelo autor

Para as produções em LIBRAS com este recurso, seguem na figura 66 dois exemplos encontrados na fábula “A lebre e a tartaruga”: as orelhas da lebre balançando ao vento, a poeira erguendo-se e flutuando no ar após a partida em disparada da lebre, o ambiente luminoso e ensolarado em volta da lebre e o volume de suor que se desprendia da testa da lebre ao se esforçar.

Figura 66 – CL-ESP



Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

A utilização do CL-ESP nesse caso se explica pela diferença entre o movimento do sinal e o do classificador, pois o sinal em LIBRAS para lebre é feito com uma das mãos na lateral da cabeça, na configuração nº37, com movimento vertical repetido dos dedos indicador e médio, ao passo que o CL-ESP encontrado nesta narrativa foi feito com as duas mãos nas laterais da cabeça em movimentos grandes e rápidos dos dedos (na mesma configuração de mão do sinal).

4.9.3. CL-I Instrumental

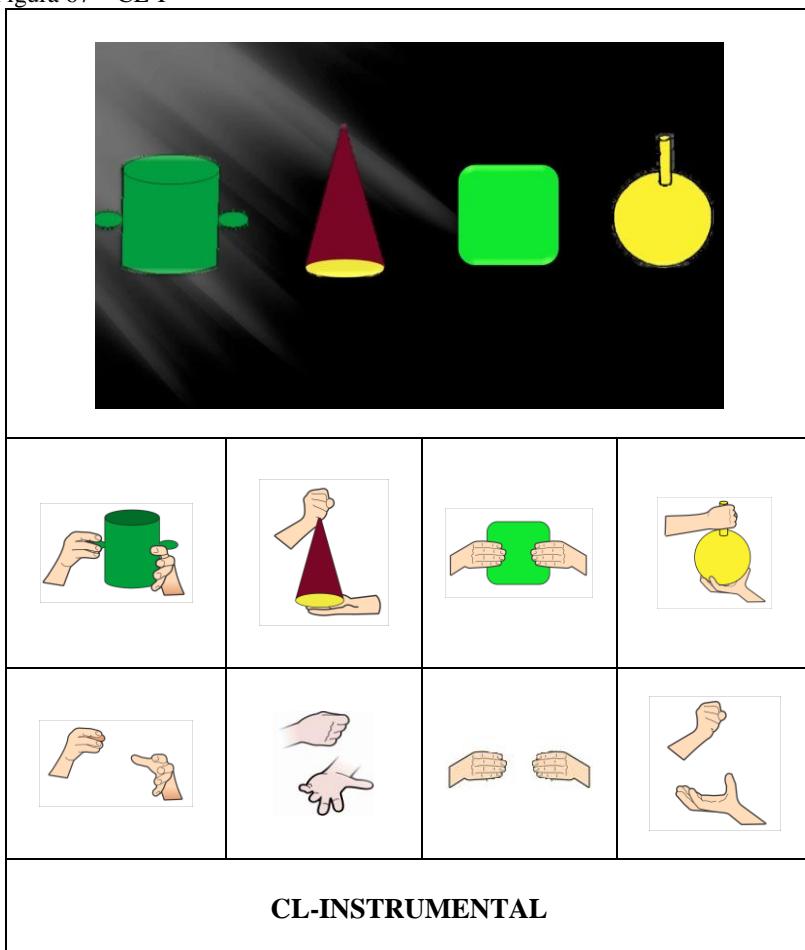
O classificador instrumental CL-I serve para demonstrar ações de segurar, apertar, erguer, carregar e manusear objetos ou pessoas e animais; por isto, também está relacionado com a forma do referente manuseado, embora não sirva prioritariamente para descrever ou especificar esta forma e sim de que maneira alguém a manuseia. Exemplos: carregar um balde pela alça, puxar uma gaveta, tocar a campainha da porta, virar a página de um livro, limpar uma superfície com um pano etc.

O CL-I também vem sempre associado a expressões faciais que complementam o que as mãos produzem com as configurações de mãos e movimentos, dando informações sobre tamanho, peso, velocidade etc.

O uso desse tipo de classificador evita produções do tipo “**TODOS ANIMAIS PEGAR TARTARUGA**” para uma produção mais imagética

em que o interlocutor surdo poderá visualizar os animais segurando e levantando a tartaruga vencedora, ou a raposa apitando ou atirando com o revólver ou a lebre esticando os suspensórios. Desta forma, são criadas produções menos lexicais e mais visuais, contribuindo para um entendimento melhor da narrativa.

Figura 67 – CL-I



Fonte: Desenvolvido pelo autor

Para as produções em LIBRAS com este recurso, seguem na figura 68 dois exemplos encontrados na fábula “A lebre e a tartaruga”: os

animais segurando e levantando a tartaruga vitoriosa e a raposa segurando e atirando com o revólver.



Figura 68 – CL-I

	
	
<p>ANIMAIS SEGURAM TARTARUGA</p>	<p>RAPOSA SEGURA REVÓLVER</p>

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

Na fábula “O leão apaixonado” foram encontradas produções com o uso simultâneo de CL-P + CL-I + SINAL e de CL-P + CL-I (figura 69) para designar a ação de cortar as garras do leão, causando efeito imagético bastante claro ao invés de uma produção mais lexical do tipo “LEÃO CORTAR PRÓPRIAS GARRAS”, de difícil visualização para o interlocutor surdo.

Figura 69 – CL-I

	
<p>CORTAR (CL-P + CL-I + SINAL)</p>	<p>CORTAR (CL-P + CL-I)</p>

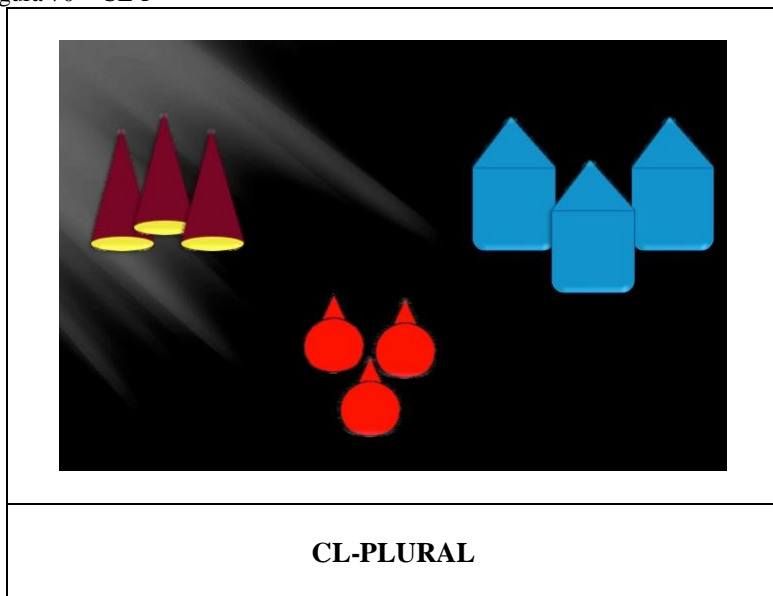
Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.9.4. CL-P Plural

O classificador plural CL-P serve para demonstrar o movimento ou a posição de um número de objetos, pessoas ou animais. Este número pode ser determinado ou indeterminado. Exemplo: três pessoas andando juntas (número determinado); pessoas sentadas na plateia (número não determinado); uma fila comprida de pessoas avançando lentamente; muitos carros estacionados na rua; dois gatos em cima de um muro etc.

O CL-P também vem sempre associado a expressões faciais que complementam o que as mãos produzem com as configurações de mãos e movimentos, dando informações sobre a quantidade do referente da narrativa. (figura 70).




Figura 70 – CL-P



Fonte: Desenvolvido pelo autor

Para as produções em LIBRAS com este recurso, seguem na figura 71 dois exemplos encontrados na fábula “A lebre e a tartaruga” e um na fábula “O leão apaixonado”: na primeira, os animais se entreolhando espantados diante das afirmações da lebre, as árvores passando rápido pela lebre em disparada e, na segunda fábula, o leão cortando as próprias garras com uma tesoura.

Figura 71 – CL-P

		
ANIMAIS SE ENTREOLHAM	ÁRVORES PASSANDO	LEÃO CORTA GARRAS

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

O uso desse tipo de classificador evita produções do tipo “ANIMAIS OLHAR TODOS UNS PARA OUTROS”, ou “LEBRE CORRE MUITO, ÁRVORES PASSAM RÁPIDO”, ou ainda “LEÃO CORTAR PRÓPRIAS GARRAS COM TESOURA”, ou seja, a utilização do CL-P possibilita produções mais imagéticas em que o interlocutor surdo poderá visualizar os animais se entreolhando, o caminho cheio de árvores por onde passa a lebre ligeira, ou ainda o leão cortando as próprias garras utilizando uma tesoura. Desta forma, são criadas produções menos lexicais e mais visuais, contribuindo para um entendimento melhor da narrativa.

4.9.5. CL-C Corpo

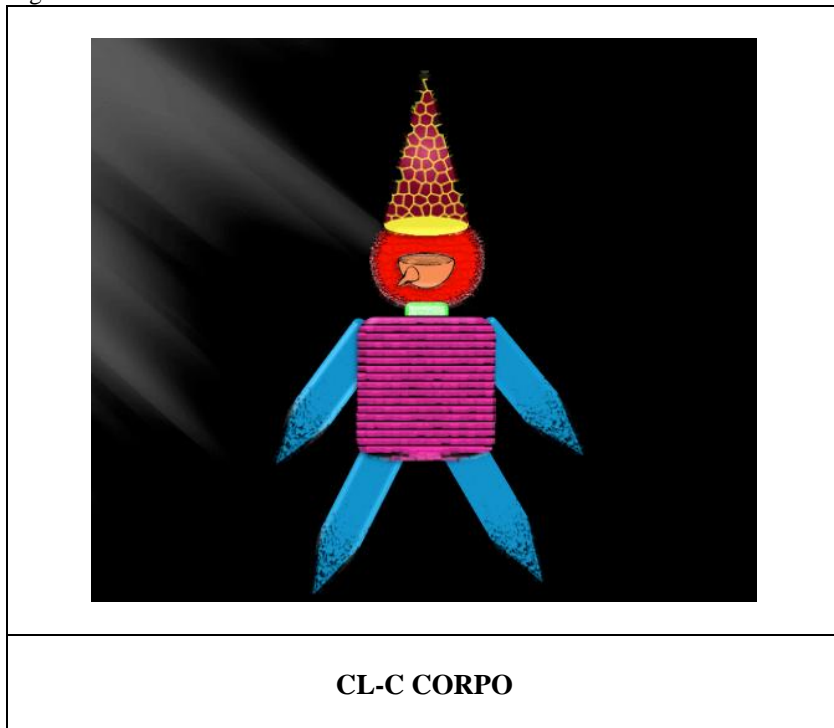
O classificador do corpo CL-C retrata uma parte específica do corpo em uma posição determinada ou fazendo uma ação. A configuração da mão retrata a forma de uma parte do corpo, por exemplo: a ação da boca de um hipopótamo; as orelhas de um cavalo em movimento; os olhos de alguém em movimento; a cabeça de alguém repousando no seu ombro; a ação de pés andando na lama; a posição das pernas de alguém sentado uma cadeira. Normalmente é produzido com movimento (figura 72).

Nas fábulas analisadas, foram encontrados exemplos do uso de CL-C na caracterização física dos ratos, com orelhas redondas e bigodes na fábula “A reunião dos ratos”, assim como a forma como o sapo ficou ao tentar aumentar de tamanho para se parecer com o boi na fábula “O sapo e o boi” (figura 73).

Na figura 74 é demonstrada a ocorrência da CL-C na fábula “O sapo e o boi” para a caracterização do boi altivo e orgulhoso. O sinal para boi é feito com uma das mãos na configuração n^o4 com um movimento

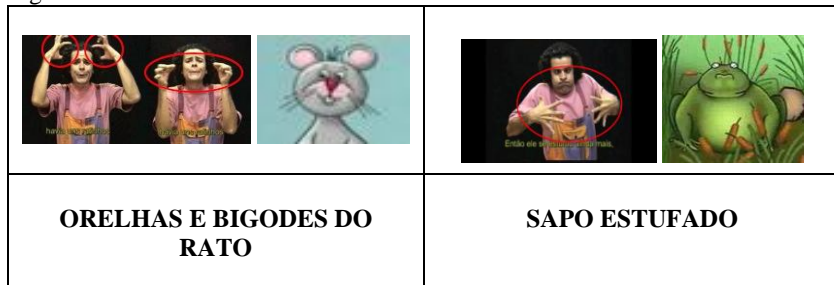
vertical, sentido de baixo para cima. Na fábula, o CL-C foi feito com as duas mãos na configuração nº4 com o mesmo movimento do sinal, atrelado a expressões faciais e postura corporal típicas de alguém altivo e orgulhoso.

Figura 72 – CL-C



Fonte: Desenvolvido pelo autor

Figura 73 – CL-C



Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

Figura 74 – CL-C



SINAL + CL-C

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

Este tipo de produção evita narrativas mais lexicais do tipo “BOI É MUITO ORGULHOSO”, de difícil formação de significado para a criança surda que nem sempre tem o conceito de orgulho já formado e, ao “ver” um boi com aquela determinada postura, forma o conceito de alguém altivo e orgulhoso.

4.10. SOLETRAÇÃO

Na década de 1970, quando iniciei meus estudos no INES no Rio de Janeiro, a soletração era a base da língua de sinais praticada pelos alunos. Com o passar dos anos, foram sendo criados sinais e a soletração passou a ser menos usada. Não encontrei pesquisas sobre os processos que levaram a esta mudança linguística.

A soletração é parte integrante da língua de sinais, ao contrário da crença generalizada de que se trata apenas de um processo de empréstimo linguístico ou influência cultural da(s) língua(s) oral(is) à(s) qual(is) determinada língua de sinais vive em contato.

A partir de empréstimos linguísticos tomados de línguas orais escritas, utentes de língua de sinais usam palavras como, por exemplo, ‘MAS’, ‘ALUNO’, ‘AR’ etc. e outros símbolos como, por exemplo, ‘\$’, e lexicalizam a maioria deles, transformando-os em sinais. Este é, sem dúvida, um extenso campo para pesquisas em linguística e semiótica, inclusive no que diz respeito a preconceitos linguísticos, dada uma

tendência a se encontrar práticas discursivas tanto de surdos quanto de ouvintes, de desaprovação e até mesmo propostas de banimento do uso da soletração de palavras, sob a argumentação da necessidade de se ter uma língua de sinais “limpa” e livre de influências de língua oral escrita.

Em narrativas de fábulas, a soletração também existe e é bastante importante, especialmente em trechos em que se faz necessária uma diferenciação clara quando um único sinal é atribuído a mais de um referente como, por exemplo, uma fábula com uma raposa. Sendo o sinal ‘raposa’ idêntico ao sinal ‘lobo’, é fundamental que a produção seja composta pelo sinal seguido da soletração, para diferenciar um animal de outro. Nestes casos, o uso de classificadores também é importante.

Dentre as citadas possibilidades de futuras pesquisas, está a ocorrência da produção onomatopaica “ZZZZZ” encontrada na fábula “A lebre e a tartaruga”, e a produção dos cifrões nos olhos da cegonha, encontrada na fábula “O lobo e a cegonha”.

Nas fábulas e no conto analisados foram encontradas produções com soletração generalizadas, conforme exemplos da figura 75, retirados das fábulas “A lebre e a tartaruga” e “O lobo e a cegonha”.

Figura 75 – Soletração

			
R-A-P-O-S-A	S-O-L	Z-Z-Z-Z	\$\$\$ \$\$\$

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.11. SIMULTANEIDADE

Sutton-Spence (2010) afirma:

As línguas humanas, em geral, podem explorar o antropomorfismo, e os signatários pode fazê-lo com grande eficácia para representar as entidades ao longo da narrativa.

Nesta pesquisa foram encontradas ocorrências do recurso linguístico da simultaneidade nas fábulas e no conto analisados.

Este é um recurso linguístico difícil de ser encontrado nas produções de falantes não nativos de língua de sinais, talvez pelo seu caráter eminentemente imagético. É um recurso da maior importância

para a produção de narrativas visuais e menos lexicais, facilitando a formação de significado pelo interlocutor surdo.

4.11.1. Antropomorfismo + CL

No conto “O homem que queria virar cachorro” foram encontrados exemplos do uso simultâneo de antropomorfismo e CL-C, com o narrador interpretando simultaneamente a árvore e as folhas, conforme demonstrado na figura 76.

Figura 76 – Simultaneidade: antropomorfismo + CL





	
<p>PLANTA + CL-C</p>	<p>ÁRVORE + CL-C</p>

Fonte: Desenvolvido pelo autor

4.11.2. Antropomorfismo + Sinal

No conto “O homem que queria virar cachorro” foram encontrados exemplos do uso simultâneo de antropomorfismo e sinal, conforme demonstrado na figura 77, com o narrador incorporando simultaneamente a árvore e fazendo sinais.

Figura 77 – Simultaneidade: antropomorfismo + sinal

			
<p>ARVORE + MAÇÃ</p>	<p>ARVORE + DELICIA</p>	<p>ARVORE + QUERER</p>	<p>ARVORE + CERTO</p>

Fonte: Desenvolvido pelo autor

4.11.3. Ação construída + CL

Na fábula “A lebre e a tartaruga” foram encontrados exemplos do uso simultâneo de ação construída e CL, conforme demonstrado na figura 78, produzidos com expressões faciais e corporais, movimentos e CL ou sinais que caracterizam este recurso linguístico para produções de alto teor imagético.

Figura 78 – Simultaneidade: ação construída + CL

			
LEBRE + FLORESTA	LEBRE + OLHO	ANIMAIS + OUTROS	TARTARUGA + FITA

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.11.4. Ação construída + Sinal

Na fábula “A lebre e a tartaruga” foram encontrados exemplos do uso simultâneo de ação construída e sinal, conforme demonstrado na figura 79, produzidos com expressões faciais e corporais, movimentos e CL ou sinais que caracterizam este recurso linguístico para produções de alto teor imagético.

Figura 79 – Simultaneidade: ação construída + sinal



			
TARTARUGA + TARTARUGA	LEBRE + ZOMBRAR	TARTARUGA + FRACO	TARTARUGA + LONGE

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

Foi observado o uso intercalado de ação construída + CL e ação construída + sinal em uma mesma fábula, “A lebre e a tartaruga”, ambos como significantes

diferentes para a formação do mesmo significado, como demonstrado na figura 80.

Figura 80 – Simultaneidade: ação construída + CL e ação construída + sinal

	
<p style="text-align: center;">ORELHA + CL</p> <p style="text-align: center;">ORELHA + SINAL</p>	<p style="text-align: center;">SONO + CL</p> <p style="text-align: center;">SONO + SINAL</p>

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.11.5. Ação construída + Ação construída

Nas fábulas “A lebre e a tartaruga” e “O lobo e a cegonha” foram encontrados exemplos do uso simultâneo de duas ações construídas, conforme demonstrado na figura 81, produzidos com expressões faciais e corporais, movimentos e CL ou sinais que caracterizam este recurso linguístico para produções de alto teor imagético.



Figura 81 – Simultaneidade: ação construída + ação construída

			
<p style="text-align: center;">CHEGAR E SAIR</p>	<p style="text-align: center;">CEGONHA E LOBO</p>	<p style="text-align: center;">LOBO E CEGONHA</p>	<p style="text-align: center;">CL-OSSO + GRITO LOBO</p>

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

Foi observado o uso intercalado de ação construída + ação construída para diferentes referentes em uma mesma fábula, “O lobo e a cegonha”. Inicialmente o narrador produziu a ideia do lobo aliviado com a recente retirada do osso de sua garganta e, logo em seguida, o mesmo recurso para produzir a ideia da cegonha segurando o osso que tirou da garganta do lobo, como demonstrado na figura 82.

Figura 82 – Simultaneidade: ação construída + ação construída; ação construída + ação construída.

	
<p>OSSO + LOBO</p>	<p>CEGONHA + CL-I-OSSO</p>

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.12. IMAGINAÇÃO

Utentes da língua de sinais brasileira apresentam muito comumente produções com o uso do recurso da criação da imagem de balões representando o pensamento ou a imaginação do personagem, recurso imagético que pode ter sido obtido como empréstimo por ser muito usado nos desenhos das histórias em quadrinhos em geral (figura 83).

Figura 83 – Imaginação: balões em quadrinhos



Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

Em língua de sinais, trata-se de fazer uma pausa na narrativa do tempo presente para que o interlocutor possa ser remetido a um pensamento ou imaginação do personagem que diz respeito a outros tempos, outros lugares, onde este personagem vivencia situações e sentimentos diferentes do tempo e do lugar da narrativa corrente.

Esse recurso não foi encontrado nas fábulas pesquisadas, somente no conto “O homem que queria virar cachorro”, conforme demonstrado na figura 84.

Figura 84 – Imaginação



Fonte: Desenvolvido pelo autor

4.13. IMAGENS VISUAIS

A utilização de imagens durante a narrativa em língua de sinais é sempre bem-vinda, na medida em que ajuda o interlocutor a conectar a narrativa com o desenho mostrado, formando significados com mais facilidade no caso das crianças.

Nas fábulas analisadas foram utilizados desenhos com imagens coloridas conforme demonstrado na figura 85, ao contrário do conto, onde somente a narrativa em LIBRAS foi utilizada.

Figura 85 – Imagens visuais



Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

4.14. NARRADOR

Todo contador de histórias oral, de qualquer língua, faz uso da figura do narrador, inclusive em língua de sinais. A figura do narrador é conseguida por meio de posturas corporais, expressões faciais e um grau maior de formalidade na fala (oral ou de sinais) que se intercala com os papéis assumidos pelo narrador para representar os demais personagens do enredo.

Também o uso do espaço por meio de apontações é de grande utilidade para a constituição da fala do narrador, como no caso da fábula “A lebre e a tartaruga” demonstrado na figura 86, em que o narrador primeiro diz que a raposa juiz ia apitar a disputa e, em seguida, assume a postura corporal e expressões faciais da raposa, utilizando o sinal ‘apito’ para apitar a disputa.

Outro exemplo retirado dessa fábula, é a descrição que o narrador faz da lebre, apontando para um lugar no espaço neutro de sinalização e afirmando que ela era muito rápida e, em seguida, assume o posicionamento e postura corporal e expressões faciais do que seria a lebre se dizendo muito rápida.

Na fábula “O lobo e a cegonha”, o narrador primeiro diz que um osso engasgou na garganta do lobo para em seguida mostrar como e onde o osso teria parado e, da mesma forma, em outro trecho, o narrador diz que a cegonha fala para si mesma que tem que fingir uma determinada situação para conseguir um objetivo e, em seguida, assume a representação deste personagem ratificando o que foi narrado antes.

Por fim, em uma narrativa de fábulas em língua de sinais, tudo o que é dito assim é feito pelo narrador mas, para garantir resultados mais visuais, a sua figura deve ser assumida menos vezes possível durante a narrativa, para garantir uma ‘teatralização’ maior, necessária a uma visualização e compreensão mais efetiva da história.

Figura 86 – Narrador

			
JUIZ	RAPIDO	OSSO	FINGIR

Fonte: http://www.lsbvideo.com.br/product_info.php?products_id=194

5. DISCUSSÃO DOS DADOS

Como dito anteriormente, esta pesquisa analisou cinco fábulas e um conto: A lebre e a tartaruga, O sapo e o boi, A reunião dos ratos, O leão apaixonado, O lobo e a cegonha e O homem que queria virar cachorro. A análise se baseou em algumas características narrativas escolhidas pelo seu caráter imagético, ou seja, os planos, classificadores, edição, movimento de câmera e efeitos e, no final, com a ajuda do ELAN, os dados foram compilados em cada narrativa e no total analisado.

Uma das funcionalidades do software ELAN é a exportação de resultados encontrados nas narrativas analisadas para o formato tabela do software Excel da Microsoft, o que gerou as quarenta e duas planilhas com dados e gráficos de incidência dessas características narrativas nas análises (Apêndice A, planilhas 1A a 7F).

Na fábula “A lebre e a tartaruga”, foi encontrado um total de 370 sinais. Destes, 200 (54%) eram planos cinematográficos, 54 (15%) classificadores, 26 (7%) edição, 43 (12%) movimentos de câmera e 47 (13%) efeitos especiais (Apêndice A: planilhas 1A, 1B, 1C, 1D, 1E, 1F).

Na fábula “O sapo e o boi”, foi encontrado um total de 89 sinais. Destes, 51 (57%) eram planos cinematográficos, 16 (18%) classificadores, 13 (15%) edição, 7 (8%) movimentos de câmera e 2 (2%) efeitos especiais (Apêndice A: planilhas 2A, 2B, 2C, 2D, 2E, 2F).

Na fábula “A reunião dos ratos”, foi encontrado um total de 114 sinais. Destes, 71 (62%) eram planos cinematográficos, 26 (23%) classificadores, 12 (11%) edição, 5 (4%) movimentos de câmera e 0 (0%) efeitos especiais (Apêndice A: planilhas 3A, 3B, 3C, 3D, 3E, 3F).

Na fábula “O leão apaixonado”, foi encontrado um total de 129 sinais. Destes, 93 (72%) eram planos cinematográficos, 16 (12%) classificadores, 5 (4%) edição, 13 (10%) movimentos de câmera e 2 (2%) efeitos especiais (Apêndice A: planilhas 4A, 4B, 4C, 4D, 4E, 4F).

Na fábula “O lobo e a cegonha”, foi encontrado um total de 133 sinais. Destes, 96 (72%) eram planos cinematográficos, 19 (14%) classificadores, 4 (3%) edição, 13 (10%) movimentos de câmera e 1 (1%) efeitos especiais (Apêndice A: planilhas 5A, 5B, 5C, 5D, 5E, 5F).

No conto “O homem que queria virar cachorro”, foi encontrado um total de 438 sinais. Destes, 227 (52%) eram planos cinematográficos, 125 (29%) classificadores, 30 (7%) edição, 39 (9%) movimentos de câmera e 17 (4%) efeitos especiais (Apêndice A: planilhas 6A, 6B, 6C, 6D, 6E, 6F).

Em planos, a maior incidência foi de plano próximo PP com 344 ocorrências (47%), seguido do plano americano PA com 178 ocorrências

(24%), plano close-up PC com 147 ocorrências (20%), plano geral PG com 48 ocorrências (7%) e, finalmente, plano grande geral PGG com 21 ocorrências (3%) (Apêndice A, planilha 7A).

Dentre os classificadores, a maior incidência foi de classificador descritivo CL-d com 113 ocorrências (44%), classificador corpo CL-c com 54 ocorrências (21%), classificador plural CL-p com 35 ocorrências (14%), classificador instrumental CL-i com 46 ocorrências (18%) e, por fim, o classificador especificador CL-esp com 8 ocorrências (3%) (Apêndice A, planilha 7B).

Em edição, a maior incidência foi de edição dialógica ED DIAL com 55 ocorrências (61%), seguida de edição paralela ED PAR com 35 ocorrências (21%), sendo que não foram encontrados cortes (0%) (Apêndice A, planilha 7C).

Dentre os movimentos de câmera, a maior incidência foi de tilting TIL com 55 ocorrências (46%), seguido de raccord RAC com 30 ocorrências (25%), panning PAN com 13 ocorrências (11%), zoom in com 13 ocorrências (11%) e o zoom out com 9 ocorrências (8%) (Apêndice A, planilha 7D).

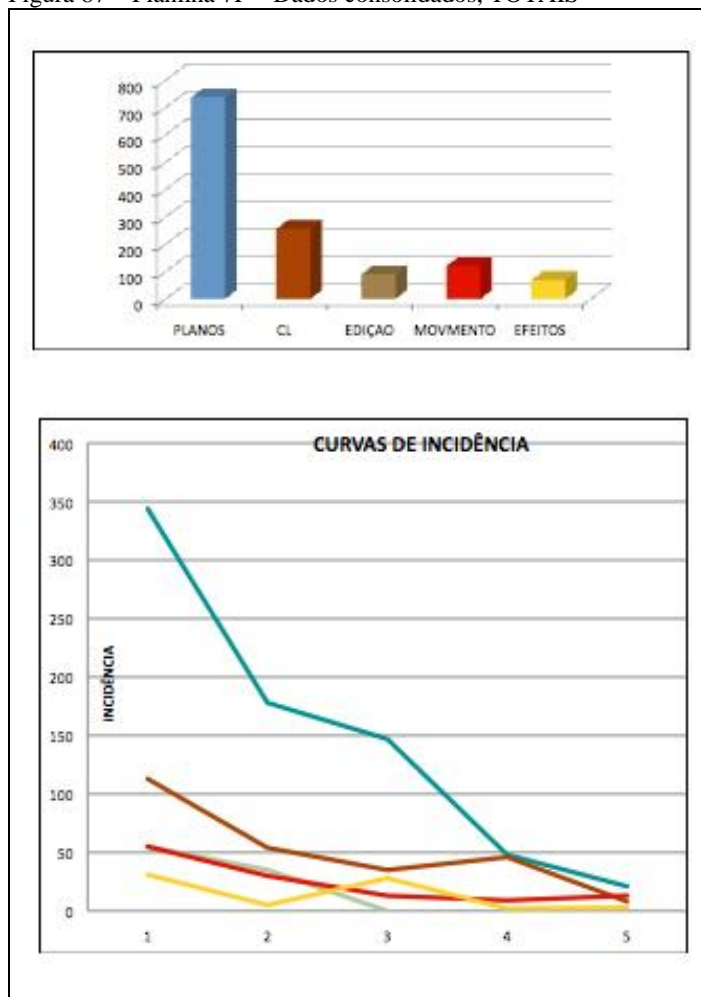
Por fim, em efeitos, a maior incidência foi de câmera lenta CAM LEN com 31 ocorrências (45%), seguido da câmera rápida CAM RAP com 28 ocorrências (41%), piscando PIS com 5 ocorrências (7%), fade away com 3 ocorrências (4%) e, finalmente, morphing MORP com 2 ocorrências (3%) (Apêndice A, planilha 7E).

No total, com os dados consolidados, foi verificada a ocorrência de um total de 1273 sinais conforme demonstrado na figura 87. Destes, 738 (58%) eram planos cinematográficos, 256 (20%) classificadores, 90 (7%) edição, 120 (9%) movimentos de câmera e 69 (5%) efeitos especiais (Apêndice A: planilha 7F).

Os resultados obtidos nas fábulas e no conto demonstram que, como narrador, nas minhas produções analisadas, fiz uso mais acentuado de planos cinematográficos, estes totalizando mais do que a soma de todas as outras narrativas juntas, sem exceção, conforme demonstrado na figura 87.

Este resultado encontrado foi inesperado, até certo ponto, para mim como pesquisador, que até então apenas intuía e praticava meus discursos em língua de sinais. Além disto, demonstra a importância da utilização de planos cinematográficos nestas narrativas de fábulas e que pode ser estendido a todo e qualquer outro tipo de narrativa em LS, inclusive sem distinção do grau de formalidade do discurso.

Figura 87 – Planilha 7F – Dados consolidados, TOTAIS



Fonte: desenvolvido pelo autor

Os Planos da linguagem cinematográfica, quando usados nas produções em língua de sinais, contribuem de maneira decisiva para a ambientação do interlocutor na “cena” narrada, sendo que as demais características narrativas servem para as especificações do conteúdo discursivo. Considero que o ensino de língua de sinais tenha uma especial atenção a este recurso, dada a sua importância na constituição da

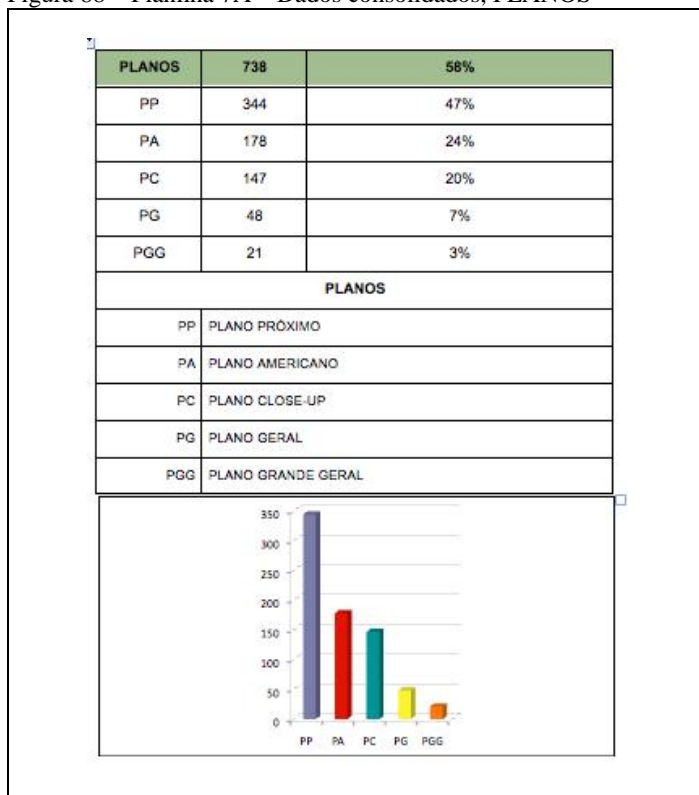
produção imagética, que é fundamental para o entendimento e formação de significado do enredo narrativo.

Os Planos funcionam tanto como uma forma de introdução como também de determinação do ritmo narrativo. Como introdução, leva o interlocutor ao local, à descrição e à maneira de algo que acontece, aconteceu ou acredita-se que acontecerá daquilo que vai ser narrado, é o recurso por meio do qual o narrador prepara o seu interlocutor ambientando-o para, em seguida, descer aos níveis de especificidades da cena geral, que foi produzida por estes Planos da linguagem cinematográfica, que são a base discursiva de uma produção em língua de sinais. Além de recurso introdutório, os Planos servem para determinar o ritmo, pois quando uma narrativa em língua de sinais não usa planos cinematográficos, o resultado fica monótono e desprovido de emoções, da mesma forma como em um filme, se a câmera fosse mantida em uma posição estática, sem aproximações e afastamentos que determinam o ritmo narrativo.

Isso tudo pode ser explicado pelo resultado demonstrado na figura 88, ou seja, pela incidência menor dos planos maiores, menos detalhados e mais abrangentes (Plano Grande Geral e Plano Geral), sendo o Plano Próximo o de maior incidência, provavelmente por ser o que mais se aproxima da visualização real quando se conversa em LIBRAS.

O Plano Americano, segundo em incidência, é o que mais se aproxima do Plano Próximo na forma e contribui para dinamizar a narrativa, criando contrapontos discursivos, da mesma forma que o Plano Close-up terceiro em incidência, que é o recurso que mais contribui para demonstrar emoções de maneira mais clara e detalhada, na medida em que mostra as feições e expressões dos personagens que compõem a narrativa.

Figura 88 – Planilha 7A – Dados consolidados, PLANOS



Fonte: desenvolvido pelo autor

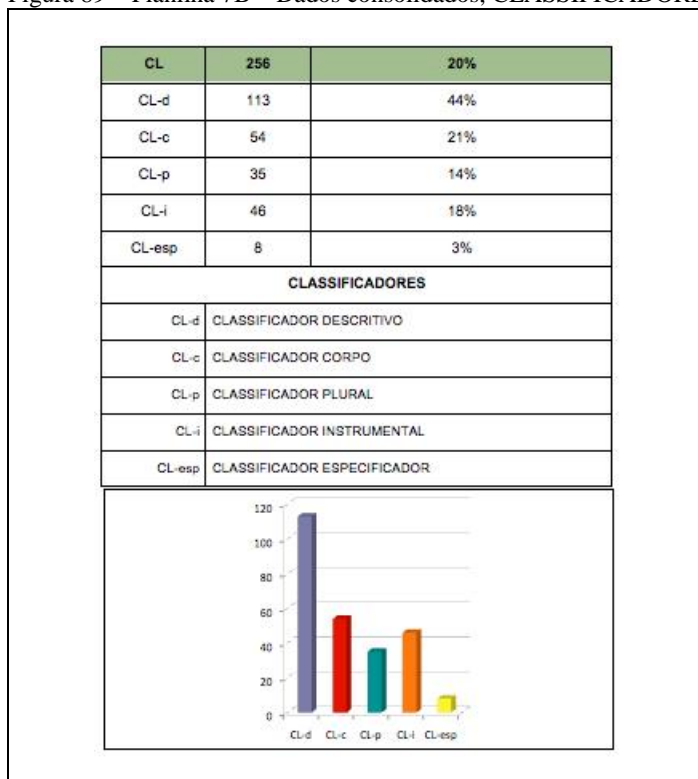
Não por acaso, a segunda característica mais utilizada é a de Classificadores que, como já anteriormente dito nesta pesquisa, são importantes recursos linguísticos constituidores de uma narrativa de cunho imagético. Sua incidência foi grande, como demonstrado na figura 89, mas não discrepante das demais características, com exceção dos planos, estes sim com incidência muito maior do que todas as outras. Por isto, é –ou deveria ser– um recurso que a pedagogia de ensino de língua de sinais precisa ter um foco especial, para que o aprendizado destas línguas gestuais-visuais instrumentalize o aprendiz com os recursos necessários a uma produção imagética.

Em uma narrativa em língua de sinais, os classificadores poderiam ser comparados aos recursos do cinema que dão ‘vida’ às cenas, ao que é narrado por meio dos sinais, planos e demais recursos, pois são os

classificadores que criam e demonstram as especificidades do que está sendo narrado. Talvez por isto os CL de maior incidência sejam os CL-D, Descritivos, que descrevem as coisas com maiores detalhes, seguidos do Classificador Corpo, Plural, Instrumental e Especificador.

Os Classificadores de corpo e os instrumentais, por demonstrarem as partes do corpo e as maneiras de segurar e fazer uso de todo e qualquer tipo de objetos, contribuem para uma narrativa de cunho imagético em língua de sinais, como verdadeiros atalhos que desviam de produções lexicais, por exemplo, “O leão cortava as próprias garras”, feito com as configurações de mão imitando as patas do leão, para que o interlocutor possa vê-lo segurando e manipulando uma tesoura cortando as próprias garras. Outro exemplo seria alguém segurando e carregando um vaso ou alguém fazendo uso de um chicote, com configurações de mão em movimento que criam a “cena” narrada com tais características.

Figura 89 – Planilha 7B – Dados consolidados, CLASSIFICADORES



Fonte: desenvolvido pelo autor

O Classificador Plural é muito usado em produções imagéticas, e se constitui como um substituto do adjetivo ‘muito’, que é demasiadamente usado em produções mais lexicalizadas. Ao invés do narrador dizer “Havia muitas árvores no caminho” ele usa o CL-P para demonstrar a existência das muitas árvores no caminho narrado, constituindo uma cena em que o interlocutor vê o que existe naquele local.

Por fim, o Classificador Especificador é o que aparece com menor uso, não por ser menos importante, mas certamente por ser mais delicado em sua função de descrever objetos. Os demais CL são mais usados justamente por constituírem as imagens da narrativa de uma forma menos acurada que o CL-Esp, que seria uma ‘sintonia fina’, um último recurso de descrição imagética.

As outras três características narrativas analisadas, ou seja, Edição, Movimento e Efeitos aparecem, cada uma, se intercalando quantitativamente nas fábulas e no conto, sem que nenhuma tenha apresentado algum índice de incidência discrepante em relação às demais, como foi o caso dos Planos cinematográficos. Estes três últimos recursos se mantiveram constantes, demonstrando a importância de terem uma abordagem relevante no ensino de língua de sinais, pelo seu emprego discursivo.

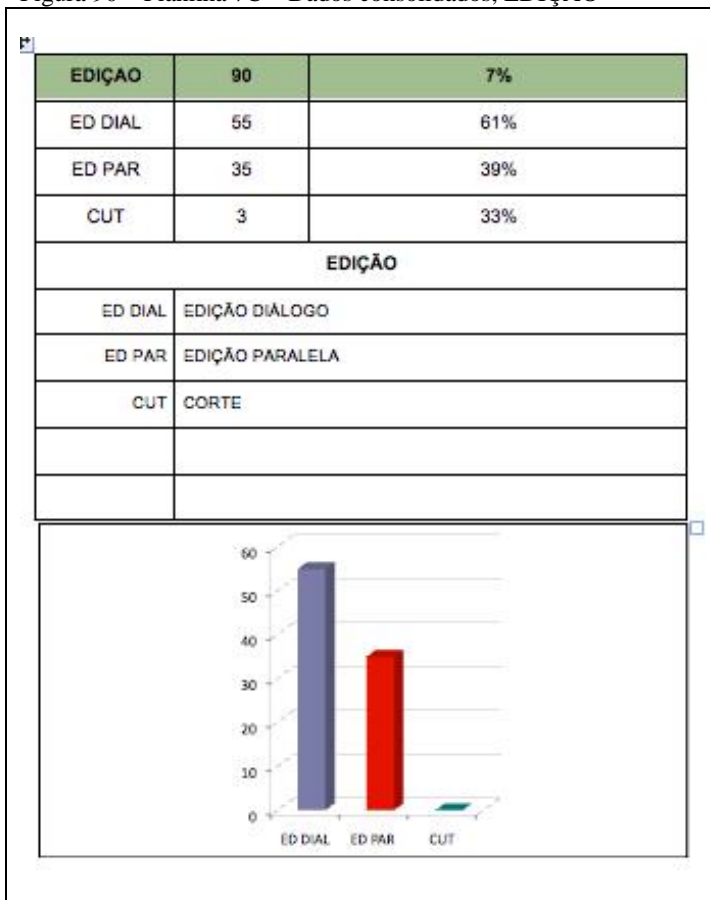
A Edição, como demonstrado na figura 90, teve sua maior incidência na forma dialógica, por meio de jogo de papéis que o narrador se utiliza para demonstrar diálogos entre personagens, que são tão comuns em quase todas as narrativas e este recurso dinamiza a narrativa, que seria seriamente ralentada se o narrador tivesse que avisar quem diz cada uma das falas. Por meio do recurso da Edição dialógica, o posicionamento do narrador no local de quem dialoga em cada fala constitui uma produção imagética da cena do diálogo.

A Edição Paralela, apesar de aparecer com menor incidência que a Dialógica, não se constitui menos importante, já que também contribui para a produção de caráter imagético de coisas acontecendo simultaneamente sem que o narrador faça uso de expressões óbvias e pouco ‘artísticas’ do tipo ENQUANTO ISTO por meio de datilologia. Esta e outras expressões similares são conseguidas por meio deste recurso de constituição de um discurso imagético.

Todas estas considerações são aplicáveis ao recurso Cut, que apesar de aparecer menos nas narrativas analisadas, são certamente recursos com usos importantes para criação imagética, para mostrar por exemplo uma seqüência de suspense em que fatos acontecimentos se dão simultaneamente e são mostrados de forma sequencial mas que por meio

do corte brusco dão a exata sensação ao interlocutor de língua de sinais (assim como ao expectador do cinema) a sensação de que são eventos com acontecimentos simultâneos.

Figura 90 – Planilha 7C – Dados consolidados, EDIÇÃO



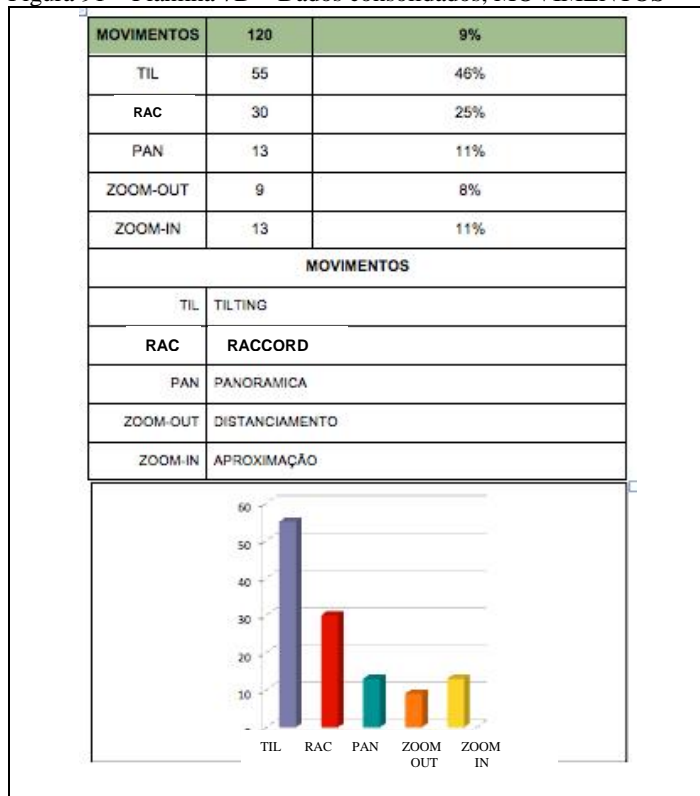
Fonte: desenvolvido pelo autor

Quanto aos Movimentos de câmara, a figura 91 demonstra que o de maior incidência foi o Tilting, provavelmente por ser um recurso que se constitui de imagens em movimento circular, vertical ou horizontal sobre um referente fixo, que contribui para uma produção menos lexical do tipo “todos se entreolham”, muito menos visual do que um tilting de olhares uns aos outros, ou ainda um tilting de algum personagem

percorrendo um caminho sinuoso, sem que essas palavras (sinais) tenham que ser proferidas sucessivamente.

Um resultado que correspondeu às minhas expectativas pela sua importância na constituição de uma narrativa visual foi o Raccord com a segunda maior incidência na categoria Movimentos, conforme demonstra a figura 91.

Figura 91 – Planilha 7D – Dados consolidados, MOVIMENTOS



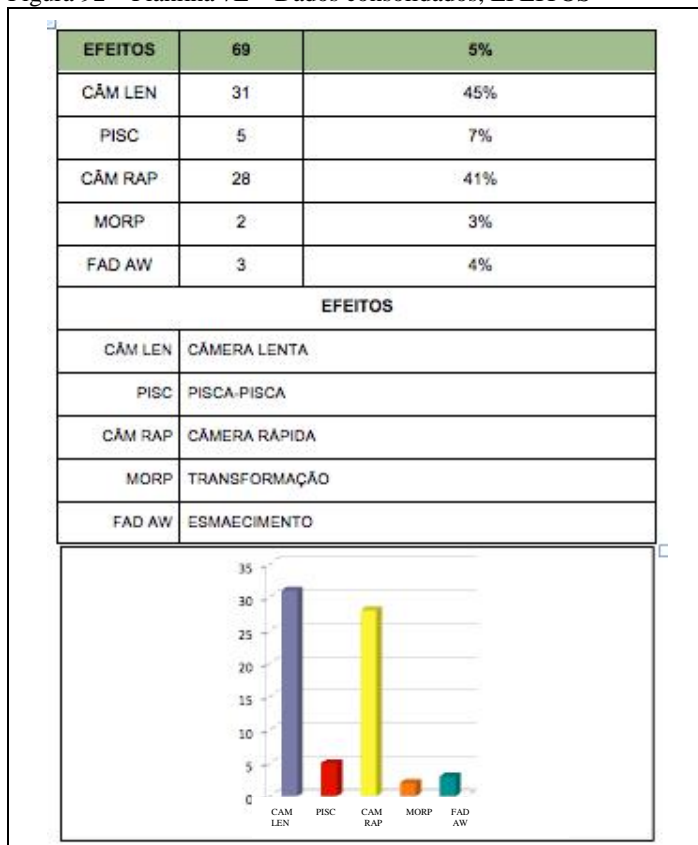
Fonte: desenvolvido pelo autor

Em qualquer narrativa visual, seja cinematográfica ou de língua de sinais, é muito importante que haja uma coerência dos movimentos, como por exemplo o carro andando em um sentido, do meu lado direito para o esquerdo, que atropela uma pessoa, e que eu como narrador tenho que manter este sentido até o final da narrativa. Da mesma forma, o olhar de um personagem mais alto para outro mais baixo, deve respeitar a direção

e o sentido do olhar de cima para baixo, e este conceito é muito importante para a aplicação de verbos direcionais, como chamar, perguntar, olhar, responder, avisar entre outros, que quando são feitos no espaço neutro à frente do corpo representam o verbo puro, sem aplicação, mas quando são usados em produções visuais de língua de sinais devem ser feitos respeitando a coerência de quem chama quem, quem pergunta a quem etc.

As características narrativas Panorâmica, Zoom in e Zoom out foram as de menor incidência, certamente não por serem pouco relevantes, já que contribuem muito para uma boa visualização da narrativa, mas pelas suas próprias especificidades, de pouco uso discursivo.

Figura 92 – Planilha 7E – Dados consolidados, EFEITOS



Fonte: desenvolvido pelo autor

A Figura 92 mostra a incidência dos Efeitos, sendo a Câmera lenta e a Câmera rápida as duas características que mais aparecem, certamente por sua importância visual para determinar o ritmo em que as coisas narradas acontecem. Os demais efeitos tiveram pouca incidência.

Certamente nesta categoria, todos os efeitos são de relevância semelhante, e o que vai determinar a maior ou menor incidência de um ou de outro nas narrativas em língua de sinais com cunho imagético é a própria natureza da história, ou seja, no caso das fábulas analisadas, o fator velocidade (rápida ou lenta) foi um importante fator de constituição da história entre a lebre e a tartaruga, sendo que em quase toda a narrativa foi feita alguma menção à velocidade em que as duas competidoras se deslocavam. Isto contribuiu muito para o acentuado índice de incidência deste recurso nas fábulas e histórias analisadas e certamente seria diferente variando com a especificidade do conteúdo da história narrada. Em suma, considero que todos os efeitos são de importância equivalente.

Esses resultados totais consolidados dos obtidos da análise das cinco fábulas e do conto demonstram e corroboram a necessidade de haver coerência entre as produções em língua de sinais e as pessoas envolvidas nestes discursos, pois a partir do pressuposto de que se os surdos são pessoas que vivem uma experiência visual de vida, como já dito anteriormente, esta característica intrínseca a estes indivíduos é decisiva para a forma como os seus discursos (formais ou informais) são produzidas, ou seja, também devem ser constituídos com cunho eminentemente visual. E, para que sejam assim constituídos, as suas narrativas em língua de sinais precisam ser menos focadas nos aspectos lexicais e mais voltadas a uma criação imagética, pois o indivíduo surdo vê a sua língua, diferentemente das pessoas ouvintes, que ouvem a sua língua. Esta afirmação pode parecer óbvia demais, mas parece que é preciso repetir e repetir sempre que surdos não ouvem, surdos veem.

6. CONCLUSÃO

Ao me deparar com a existência das narrativas de fábulas em língua de sinais, na década de 1990 nos Estados Unidos, eu, como sujeito surdo, me admirei e fiquei maravilhado com suas infinitas possibilidades educacionais que, na época, eram de total desconhecimento de surdos e ouvintes no Brasil. Felizmente, hoje nossa sociedade experimenta importantes modificações no campo da educação de surdos, graças principalmente à legalização da LIBRAS como língua oficial no país, reconhecida forma de comunicação e expressão dos surdos.

A grande maioria dos textos de fábulas e histórias infantis está registrada em língua portuguesa e sua tradução de forma adequada para a LIBRAS se constitui um verdadeiro desafio para profissionais da área, a quem esta pesquisa pretende contribuir com a demonstração dos resultados encontrados e as propostas de priorização nas produções com forte apelo visual, além das propostas metodológicas utilizadas na produção da versão digital da dissertação.

No caso das crianças surdas, nas quais os valores e princípios que as constituirão como pessoas e como cidadãs estão em formação, é ainda mais considerável a importância de produções imagéticas nas traduções de fábulas (e outras narrativas) para a língua de sinais, para que os aprendizes possam se desenvolver cognitivamente de maneira favorável e constituírem os seus valores a partir das imagens que veem sendo narradas.

Partindo do princípio de que surdos são pessoas com experiência visual de vida, a visualidade deveria ser sempre mais enfatizada nas produções em língua de sinais, especialmente na tradução das fábulas e contos, que são textos expressivos e necessitam de componentes imagéticos bem constituídos para a visualização das histórias.

Nessa composição imagética, é fundamental a utilização de recursos e estratégias narrativas, como os quatorze tipos encontrados na pesquisa, em especial os cinco que foram analisados, ou seja, os Planos, Classificadores, Edição, Movimentos, e Efeitos, recursos estes que constituirão os meios para a visualização das histórias, com seu tempo e espaço próprio, seus personagens, a concatenação dos fatos e o encadeamento dos acontecimentos, além da determinação do ritmo da narrativa e até mesmo a ênfase que se queira dar a determinada passagem, pois caso tais recursos não sejam usados, as produções passam a ser meramente lexicais e muito pouco imagéticas, lineares, monótonas e desconstituídas de significado, o que dificulta a compreensão pelo interlocutor surdo.

Considerando a importância desses recursos, enfatizo que os mesmos deveriam ser priorizados na capacitação de professores, intérpretes e demais profissionais de educação que pretendam usar a LIBRAS como forma de comunicação e expressão com público surdo, fazendo com que os sistemas educacionais e suas propostas metodológicas partam destas premissas para conseguirem resultados concretos e satisfatórios com os alunos surdos, pois a boa educação destes alunos depende fundamentalmente de uma capacitação adequada e específica dos seus professores, dos intérpretes e demais profissionais de educação envolvidos neste processo.

A pesquisa espera poder contribuir nesse processo, demonstrando a intrínseca relação entre os aspectos imagéticos da linguagem das fábulas e a língua de sinais das pessoas surdas, sugerindo que a linguagem das fábulas deve ser traduzida para língua de sinais de forma a possibilitar o máximo de visualização da história narrada pelos interlocutores surdos e, desta forma, fazer cumprir o objetivo maior das histórias infantis, que é o de proporcionar desenvolvimento cognitivo às crianças surdas pela formação de valores e, conseqüentemente, constituição das suas subjetividades como sujeitos.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Maria Bernardete Martins; ARRUDA, Susana Margareth. **Como fazer referências: bibliográficas, eletrônicas e demais formas de documento**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, Biblioteca Universitária, c2001. Disponível em: <<http://www.bu.ufsc.br/design/framerefer.php>>. Acesso em: 19 fev. 2010.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10520: informação e documentação: citações em documentos: apresentação**. Rio de Janeiro, 2002.
- AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**, tradução Marina Appenzeller, Campinas, SP: Papirus Editora. 7ª edição 2009. ISBN 85-308-0349-3.
- BAHAN, Ben. **Histórias cinematográficas, classificadores e vernáculos visuais**. Slides da Conferencia proferida na UFSC. Florianópolis, 2011.
- BAZIN, A. **Charlie Chaplin**. Rio de Janeiro, RJ: Editora ZAHAR, 2006.
- BETTS, Wayne Jr. **Deaf Lens**. Final work presented in the class of Visual Literature from Ben Bahan. Gallaudet University. 2007.
- FREITAS, Luiz Carlos Barros de. **A Internet e a educação a distância dos surdos no Brasil: Uma experiência de integração em um meio excludente**. Estudo sobre a relação do indivíduo surdo com os estudos e a Internet, enfocando aspectos cognitivos, emoção e sentimento. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio. Rio de Janeiro RJ Brasil: 2009. 145p.
- GAMA, Flausino José. **Iconographia dos Signaes dos Surdos-Mudos**. Rio de Janeiro RJ: Typographia Uni-versal de E. & H. Laemmenrt, 1873.
- Jeannie é um Gênio - **I Dream of Jeannie - Parte 1**. Disponível em: <http://www.tvsinopse.kinghost.net/j/jeannie.htm> - acessado em 04/04/2011.
- METZ, C. **A Significação no Cinema**. Ed. Perspectiva, 1972.
- NORMAN, Freda, Mary Beth Miller, Lou Fant & Patrick Graybill. **Four for you – Fables and fairy tales volumes 1 2 3 4**. Sign Media, Inc. Burtonsville MD USA, 1993.
- PIMENTA, Nelson e Quadros, Ronice Muller de. **Curso de LIBRAS 2**. Rio de Janeiro RJ: Editora LSB Vídeo, 2009, ISBN 978-85-60221-09-7.
- PIMENTA, Nelson. **Configurações de mãos em LIBRAS**. Rio de Janeiro RJ: Editora LSB Vídeo, 2011, ISBN 978-85-60221-12-7.
- PIMENTA, Nelson. **Existiria uma relação na expressão não verbal do cinema e a línguas de sinais dos surdos?** Trabalho realizado na

disciplina de Teoria do Cinema, sob a orientação do prof. Felipe Ribeiro, Faculdade de Cinema Estácio de Sá, 2006, Rio de Janeiro RJ.

PIMENTA, Nelson. **Seis Fábulas de Esopo em LSB vol. 1**. Rio de Janeiro RJ: Editora LSB Vídeo, 2002, livro digital em DVD.

SCLIAR, Carlos (org. 2005, 3ª ed.) **A Surdez: um olhar sobre as diferenças**. Porto Alegre, Mediação, 2005

SETARO, André. **Como o cinema “fala”**. Disponível em: <http://www.coisadecinema.com.br/matArtigos.asp?mat=1436> (acesso em 25/mar/2009).

SILVA, Ivani R., Kauchakje, Samira., Gesuele, Zilda Maria (org). **Cidadania, Surdez e Linguagem: Desafios e Realidades**. São Paulo, SP: Plexus Editora, 2003.

SUTTON-SPENCE, Rachel e Donna Jo Napoli - **Anthropomorphism in Sign Languages: A Look at Poetry and Storytelling with a Focus on British Sign Language**. Sign Language Studies, Volume 10, Number 4, Summer 2010, pp. 442-475 (Article) Published by Gallaudet University Press DOI: 10.1353/sls.0.0055

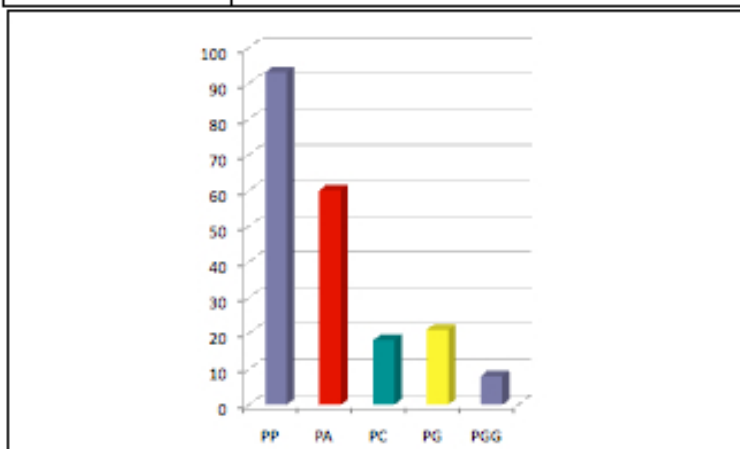
THOMA, Adriana da Silva e Maura Corcini Lopes (org). A invenção da Surdez. Cultura, alteridade, identidade e diferença no campo da educação. Santa Cruz do Sul RS: EDUNISC. 2005. 236p. ISBN 85-7578-079-4.

VALLI, C. & Lucas, C. Language contact in the american deaf community. Academic Press. New York. 1992

APÊNDICE A

Planilha 1A – Fábula “A lebre e a tartaruga”, PLANOS

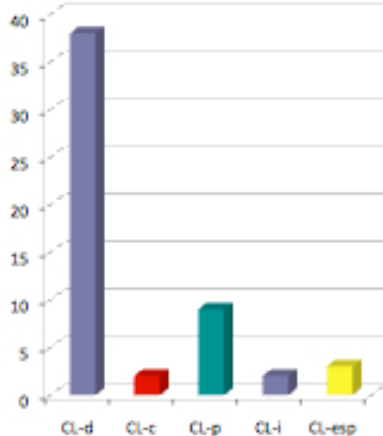
PLANOS	200	54%
PP	93	47%
PA	60	30%
PC	18	9%
PG	21	11%
PGG	8	4%
PLANOS		
PP	PLANO PRÓXIMO	
PA	PLANO AMERICANO	
PC	PLANO CLOSE-UP	
PG	PLANO GERAL	
PGG	PLANO GRANDE GERAL	



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 1B – Fábula “A lebre e a tartaruga”, CLASSIFICADORES

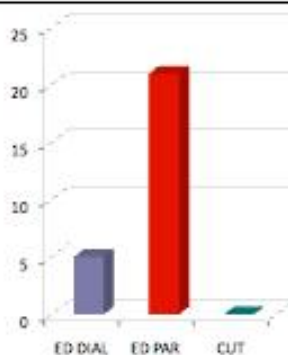
CL	54	15%
CL-d	38	70%
CL-c	2	4%
CL-p	9	17%
CL-i	2	4%
CL-esp	3	6%
CLASSIFICADORES		
CL-d	CLASSIFICADOR DESCRITIVO	
CL-c	CLASSIFICADOR CORPO	
CL-p	CLASSIFICADOR PLURAL	
CL-i	CLASSIFICADOR INSTRUMENTAL	
CL-esp	CLASSIFICADOR ESPECIFICADOR	



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 1C – Fábula “A lebre e a tartaruga”, EDIÇÃO

EDIÇÃO	26	7%
ED DIAL	5	19%
ED PAR	21	81%
CUT	0	0%
EDIÇÃO		
ED DIAL	EDIÇÃO DIÁLOGO	
ED PAR	EDIÇÃO PARALELA	
CUT	CORTE	



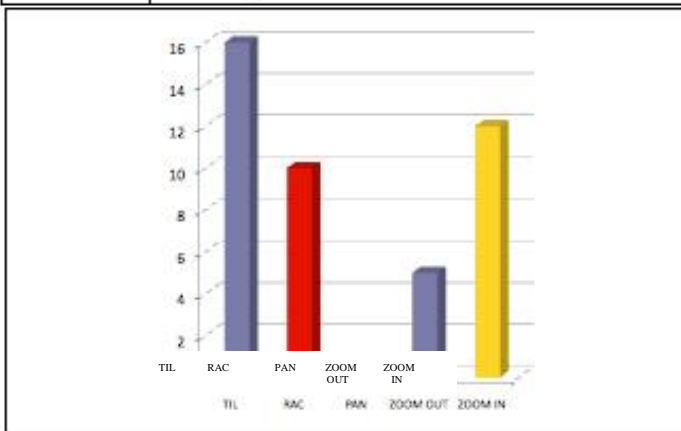
Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 1D – Fábula “A lebre e a tartaruga”, MOVIMENTOS

MOVIMENTOS	43	12%
TIL	16	37%
RAC	10	23%
PAN	0	0%
ZOOM OUT	5	12%
ZOOM IN	12	28%

MOVIMENTOS

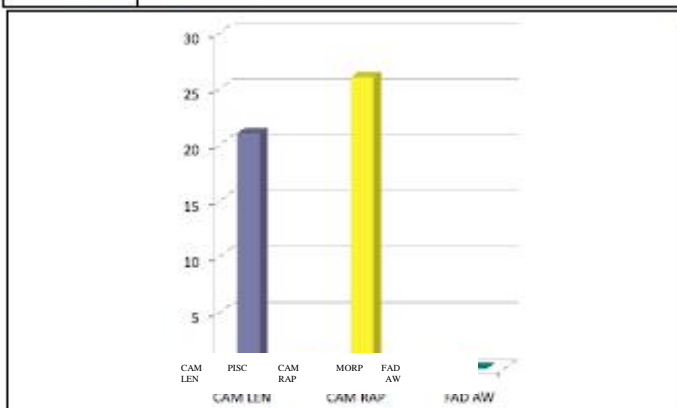
TIL	TILTING
RAC	RACCORD
PAN	PANNING
ZOOM OUT	DISTANCIAMENTO
ZOOM IN	APROXIMAÇÃO



Fonte: desenvolvido pelo autor

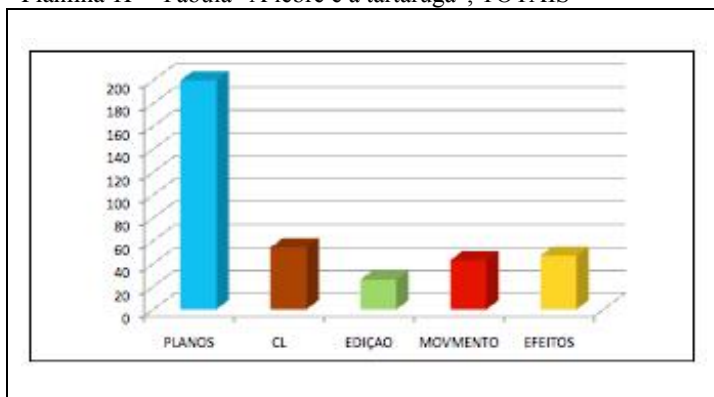
Planilha 1E – Fábula “A lebre e a tartaruga”, EFEITOS

EFEITOS	47	13%
CÂM LEN	21	45%
PISC	0	0%
CÂM RAP	26	55%
MORP	0	0%
FAD AW	0	0%
EFEITOS		
CÂM LEN	CÂMERA LENTA	
PISC	PISCA-PISCA	
CÂM RAP	CÂMERA RÁPIDA	
MORP	TRANSFORMAÇÃO	
FAD AW	ESMAECIMENTO	



Fonte: desenvolvido pelo autor

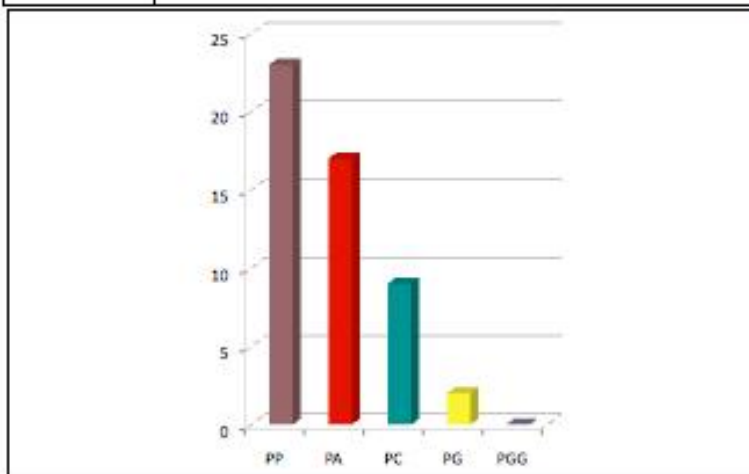
Planilha 1F – Fábula “A lebre e a tartaruga”, TOTAIS



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 2A – Fábula “O sapo e o boi”, PLANOS

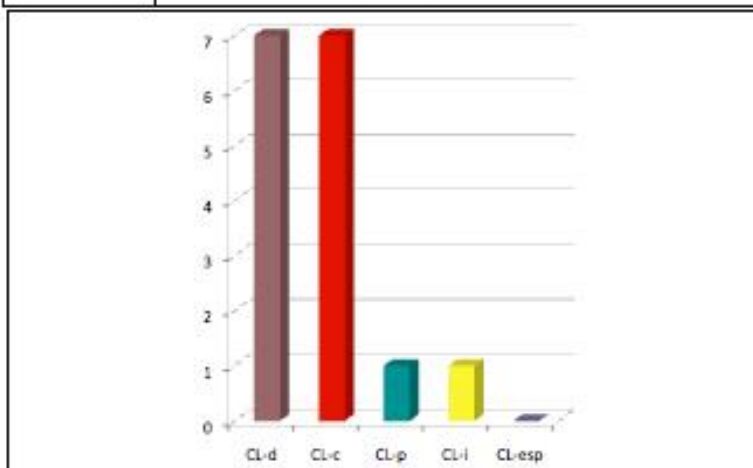
PLANOS	51	57%
PP	23	45%
PA	17	33%
PC	9	18%
PG	2	4%
PGG	0	0%
PLANOS		
PP	PLANO PRÓXIMO	
PA	PLANO AMERICANO	
PC	PLANO CLOSE-UP	
PG	PLANO GERAL	
PGG	PLANO GRANDE GERAL	



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 2B – Fábula “O sapo e o boi”, CLASSIFICADORES

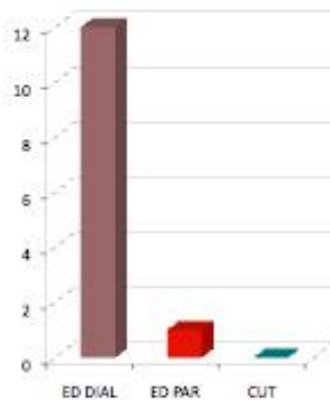
CL	16	18%
CL-d	7	44%
CL-c	7	44%
CL-p	1	6%
CL-i	1	6%
CL-esp	0	0%
CLASSIFICADORES		
CL-d	CLASSIFICADOR DESCRITIVO	
CL-c	CLASSIFICADOR CORPO	
CL-p	CLASSIFICADOR PLURAL	
CL-i	CLASSIFICADOR INSTRUMENTAL	
CL-esp	CLASSIFICADOR ESPECIFICADOR	



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 2C – Fábula “O sapo e o boi”, EDIÇÃO

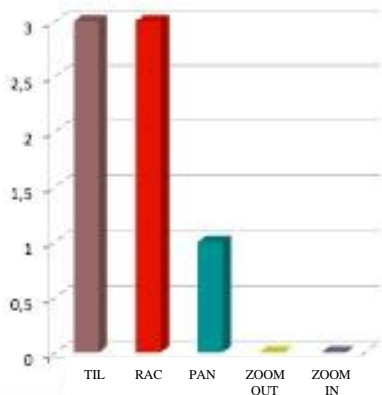
EDIÇÃO	13	15%
ED DIAL	12	92%
ED PAR	1	8%
CUT	0	0%
EDIÇÃO		
ED DIAL	EDIÇÃO DIÁLOGO	
ED PAR	EDIÇÃO PARALELA	
CUT	CORTE	



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 2D – Fábula “O sapo e o boi”, MOVIMENTOS

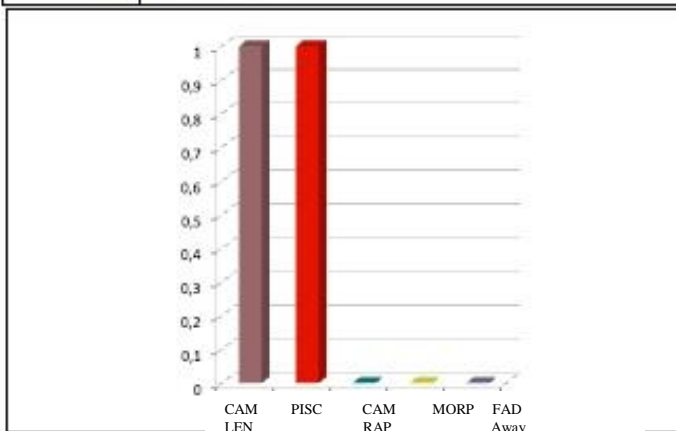
MOVIMENTOS	7	8%
TIL	3	43%
RAC	3	43%
PAN	1	14%
ZOOM OUT	0	0%
ZOOM IN	0	0%
MOVIMENTOS		
TIL	TILTING	
RAC	RACCORD	
PAN	PANNING	
ZOOM OUT	DISTANCIAMENTO	
ZOOM IN	APROXIMAÇÃO	



Fonte: desenvolvido pelo autor

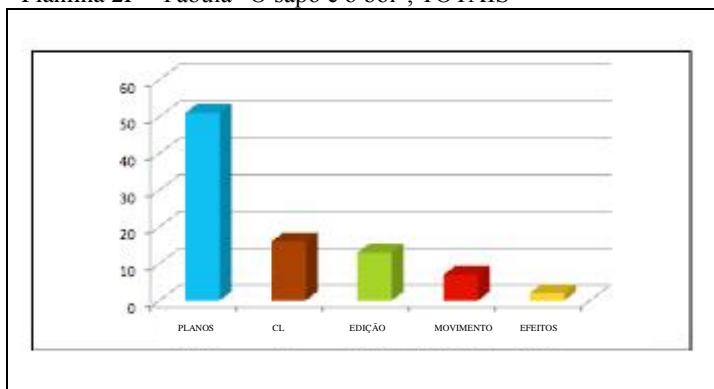
Planilha 2E – Fábula “O sapo e o boi”, EFEITOS

EFEITOS	2	2%
CÂM LEN	1	50%
PISC	1	50%
CÂM RAP	0	0%
MORP	0	0%
FAD AW	0	0%
EFEITOS		
CÂM LEN	CÂMERA LENTA	
PISC	PISCA-PISCA	
CÂM RAP	CÂMERA RÁPIDA	
MORP	TRANSFORMAÇÃO	
FAD AW	ESMAECIMENTO	



Fonte: desenvolvido pelo autor

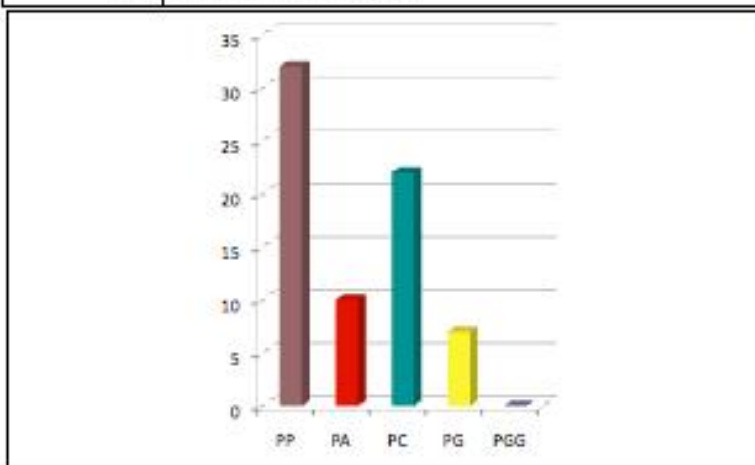
Planilha 2F – Fábula “O sapo e o boi”, TOTAIS



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 3A – Fábula “A reunião dos ratos”, PLANOS

PLANOS	71	62%
PP	32	45%
PA	10	14%
PC	22	31%
PG	7	10%
PGG	0	0%
PLANOS		
PP	PLANO PRÓXIMO	
PA	PLANO AMERICANO	
PC	PLANO CLOSE-UP	
PG	PLANO GERAL	
PGG	PLANO GRANDE GERAL	



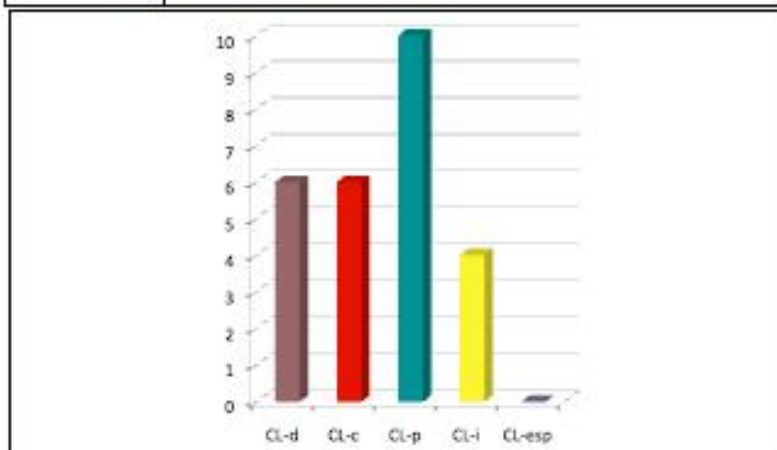
Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 3B – Fábula “A reunião dos ratos”, CLASSIFICADORES

CL	26	23%
CL-d	6	23%
CL-c	6	23%
CL-p	10	38%
CL-i	4	15%
CL-esp	0	0%

CLASSIFICADORES

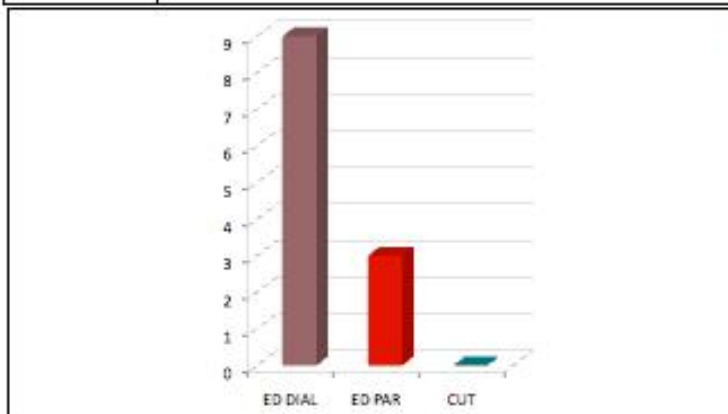
CL-d	CLASSIFICADOR DESCRITIVO
CL-c	CLASSIFICADOR CORPO
CL-p	CLASSIFICADOR PLURAL
CL-i	CLASSIFICADOR INSTRUMENTAL
CL-esp	CLASSIFICADOR ESPECIFICADOR



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 3C – Fábula “A reunião dos ratos”, EDIÇÃO

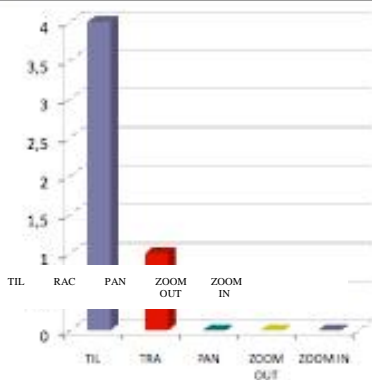
EDIÇÃO	12	11%
ED DIAL	9	75%
ED PAR	3	25%
CUT	0	0%
EDIÇÃO		
ED DIAL	EDIÇÃO DIÁLOGO	
ED PAR	EDIÇÃO PARALELA	
CUT	CORTE	



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 3D – Fábula “A reunião dos ratos”, MOVIMENTOS

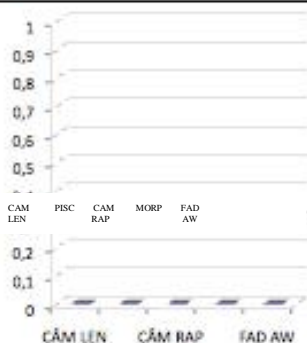
MOVIMENTOS	5	4%
TIL	4	80%
RAC	1	20%
PAN	0	0%
ZOOM OUT	0	0%
ZOOM IN	0	0%
MOVIMENTOS		
TIL	TILTING	
RAC	RACCORD	
PAN	PANNING	
ZOOM OUT	DISTANCIAMENTO	
ZOOM IN	APROXIMAÇÃO	



Fonte: desenvolvido pelo autor

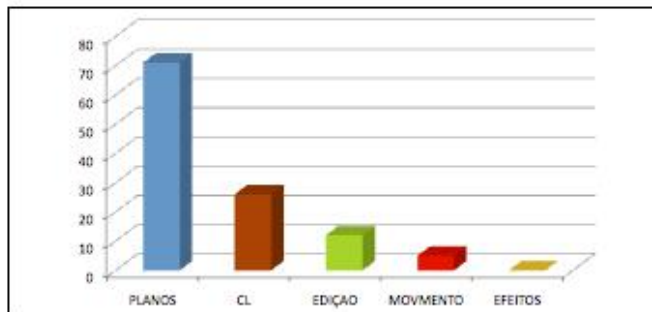
Planilha 3E – Fábula “A reunião dos ratos”, EFEITOS

EFEITOS	0	0%
CÂM LEN	0	0%
PISC	0	0%
CÂM RAP	0	0%
MORP	0	0%
FAD AW	0	0%
EFEITOS		
CÂM LEN	CÂMERA LENTA	
PISC	PISCA-PISCA	
CÂM RAP	CÂMERA RÁPIDA	
MORP	TRANSFORMAÇÃO	
FAD AW	ESMAECIMENTO	



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 3F – Fábula “A reunião dos ratos”, TOTAIS



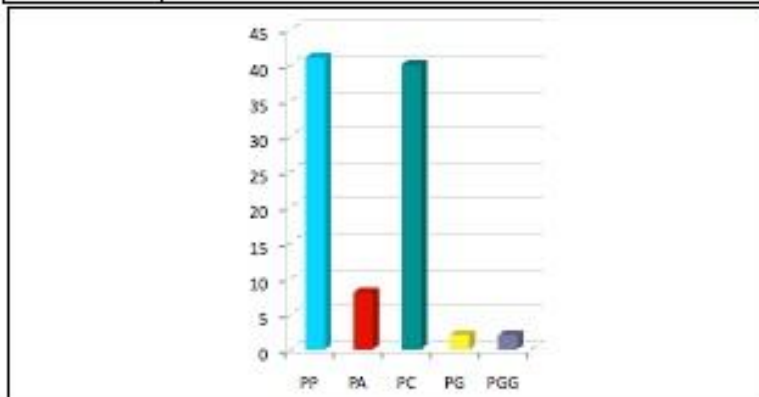
Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 4A – Fábula “O leão apaixonado”, PLANOS

PLANOS	93	72%
PP	41	44%
PA	8	9%
PC	40	43%
PG	2	2%
PGG	2	2%

PLANOS

PP	PLANO PRÓXIMO
PA	PLANO AMERICANO
PC	PLANO CLOSE-UP
PG	PLANO GERAL
PGG	PLANO GRANDE GERAL



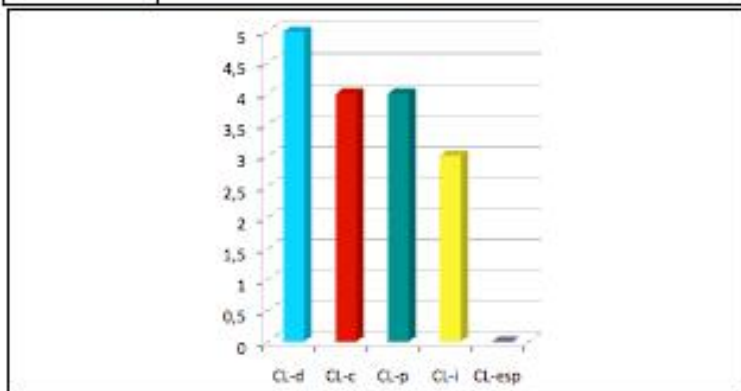
Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 4B – Fábula “O leão apaixonado”, CLASSIFICADORES

CL	16	12%
CL-d	5	31%
CL-c	4	25%
CL-p	4	25%
CL-i	3	19%
CL-esp	0	0%

CLASSIFICADORES

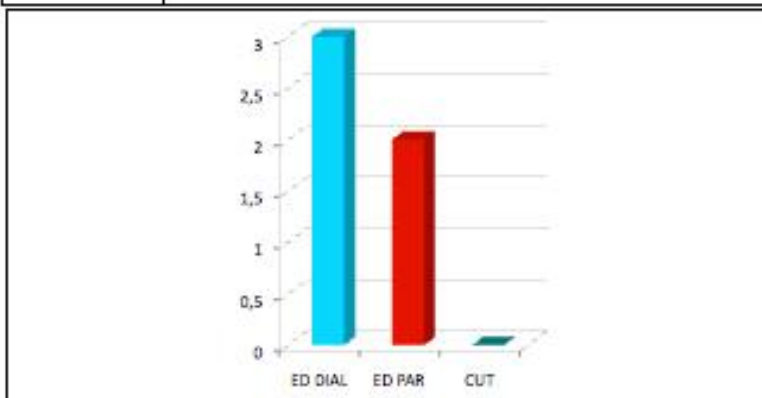
CL-d	CLASSIFICADOR DESCRITIVO
CL-c	CLASSIFICADOR CORPO
CL-p	CLASSIFICADOR PLURAL
CL-i	CLASSIFICADOR INSTRUMENTAL
CL-esp	CLASSIFICADOR ESPECIFICADOR



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 4C – Fábula “O leão apaixonado”, EDIÇÃO

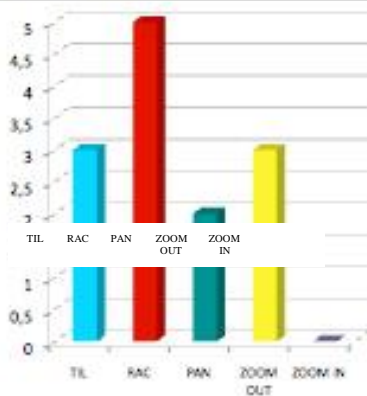
EDIÇÃO	5	4%
ED DIAL	3	60%
ED PAR	2	40%
CUT	0	0%
EDIÇÃO		
ED DIAL	EDIÇÃO DIÁLOGO	
ED PAR	EDIÇÃO PARALELA	
CUT	CORTE	



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 4D – Fábula “O leão apaixonado”, MOVIMENTOS

MOVIMENTOS	13	10%
TIL	3	23%
RAC	5	38%
PAN	2	15%
ZOOM OUT	3	23%
ZOOM IN	0	0%
MOVIMENTOS		
TIL	TILTING	
RAC	RACCORD	
PAN	PANNING	
ZOOM OUT	DISTANCIAMENTO	
ZOOM IN	APROXIMAÇÃO	



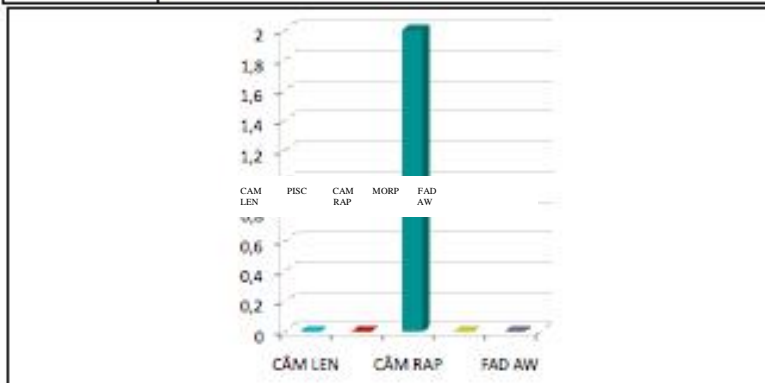
Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 4E – Fábula “O leão apaixonado”, EFEITOS

EFEITOS	2	2%
CÂM LEN	0	0%
PISC	0	0%
CÂM RAP	2	100%
MORP	0	0%
FAD AW	0	0%

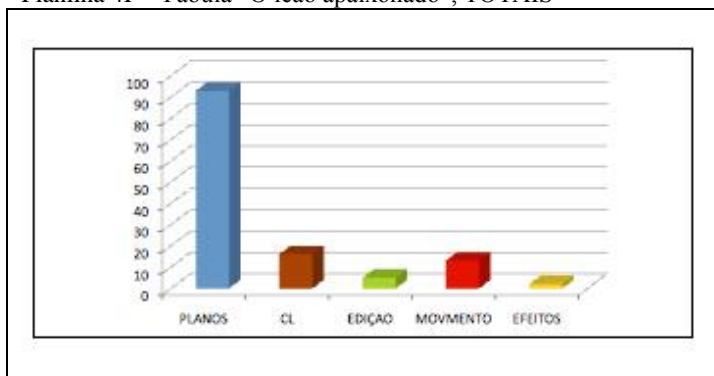
EFEITOS

CÂM LEN	CÂMERA LENTA
PISC	PISCA-PISCA
CÂM RAP	CÂMERA RÁPIDA
MORP	TRANSFORMAÇÃO
FAD AW	ESMAECIMENTO



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 4F – Fábula “O leão apaixonado”, TOTAIS



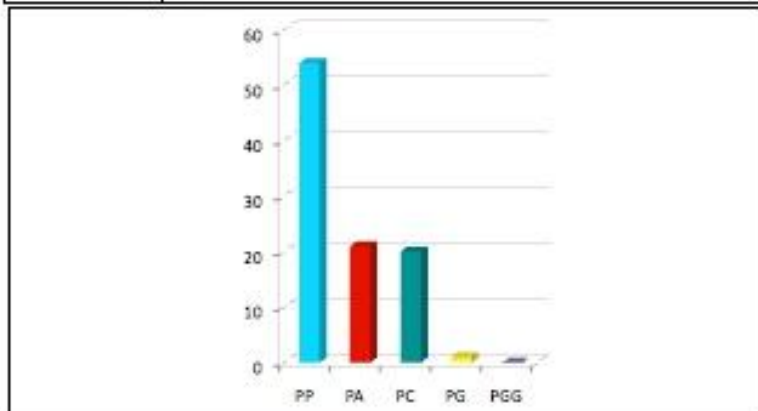
Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 5A – Fábula “O lobo e a cegonha”, PLANOS

PLANOS	96	72%
PP	54	56%
PA	21	22%
PC	20	21%
PG	1	1%
PGG	0	0%

PLANOS

PP	PLANO PRÓXIMO
PA	PLANO AMERICANO
PC	PLANO CLOSE-UP
PG	PLANO GERAL
PGG	PLANO GRANDE GERAL



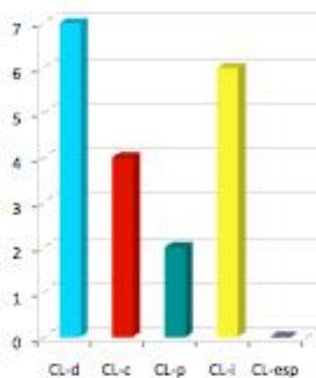
Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 5B – Fábula “O lobo e a cegonha”, CLASSIFICADORES

CL	19	14%
CL-d	7	37%
CL-c	4	21%
CL-p	2	11%
CL-i	6	32%
CL-esp	0	0%

CLASSIFICADORES

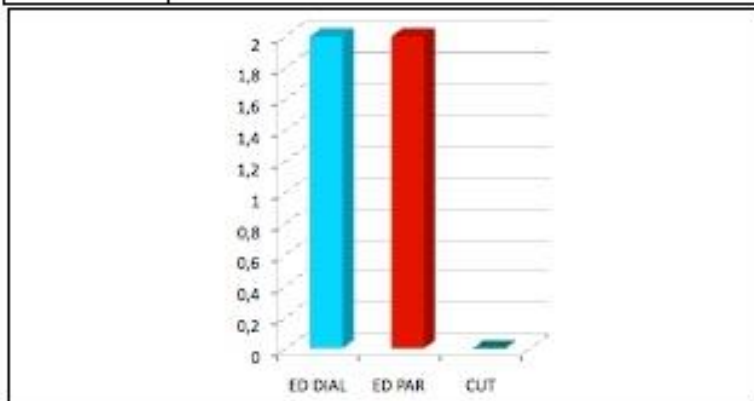
CL-d	CLASSIFICADOR DESCRITIVO
CL-c	CLASSIFICADOR CORPO
CL-p	CLASSIFICADOR PLURAL
CL-i	CLASSIFICADOR INSTRUMENTAL
CL-esp	CLASSIFICADOR ESPECIFICADOR



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 5C – Fábula “O lobo e a cegonha”, EDIÇÃO

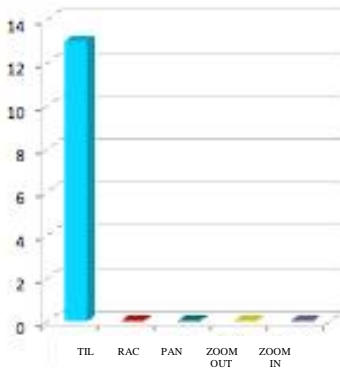
EDIÇÃO	4	3%
ED DIAL	2	50%
ED PAR	2	50%
CUT	0	0%
EDIÇÃO		
ED DIAL	EDIÇÃO DIÁLOGO	
ED PAR	EDIÇÃO PARALELA	
CUT	CORTE	



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 5D – Fábula “O lobo e a cegonha”, MOVIMENTOS

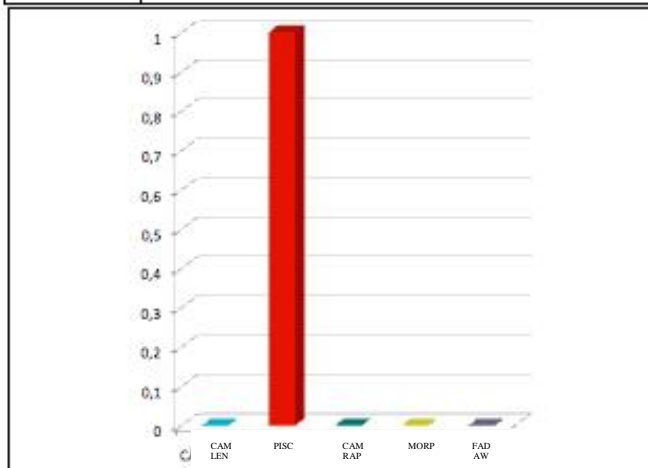
MOVIMENTOS	13	10%
TIL	13	100%
RAC	0	0%
PAN	0	0%
ZOOM OUT	0	0%
ZOOM IN	0	0%
MOVIMENTOS		
TIL	TILTING	
RAC	RACCORD	
PAN	PANNING	
ZOOM OUT	DISTANCIAMENTO	
ZOOM IN	APROXIMAÇÃO	



Fonte: desenvolvido pelo autor

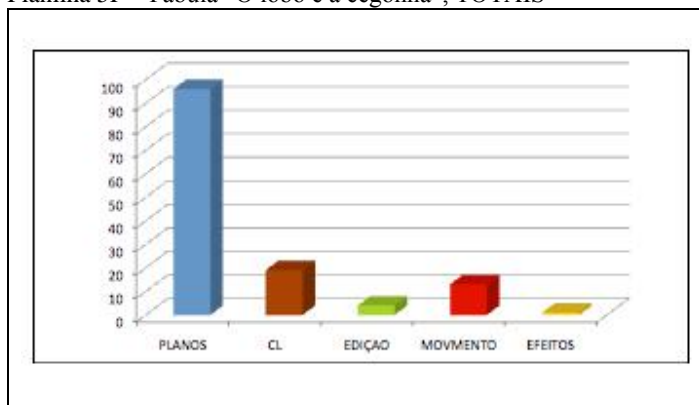
Planilha 5E – Fábula “O lobo e a cegonha”, EFEITOS

EFEITOS	1	1%
CÂM LEN	0	0%
PISC	1	100%
CÂM RAP	0	0%
MORP	0	0%
FAD AW	0	0%
EFEITOS		
CÂM LEN	CÂMERA LENTA	
PISC	PISCA-PISCA	
CÂM RAP	CÂMERA RÁPIDA	
MORP	TRANSFORMAÇÃO	
FAD AW	ESMAECIMENTO	



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 5F – Fábula “O lobo e a cegonha”, TOTAIS



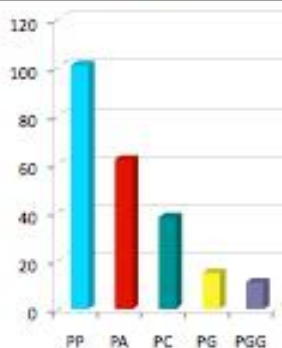
Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 6A – Conto “O homem que queria ser cachorro”, PLANOS

PLANOS	227	52%
PP	101	44%
PA	62	27%
PC	38	17%
PG	15	7%
PGG	11	5%

PLANOS

PP	PLANO PRÓXIMO
PA	PLANO AMERICANO
PC	PLANO CLOSE-UP
PG	PLANO GERAL
PGG	PLANO GRANDE GERAL



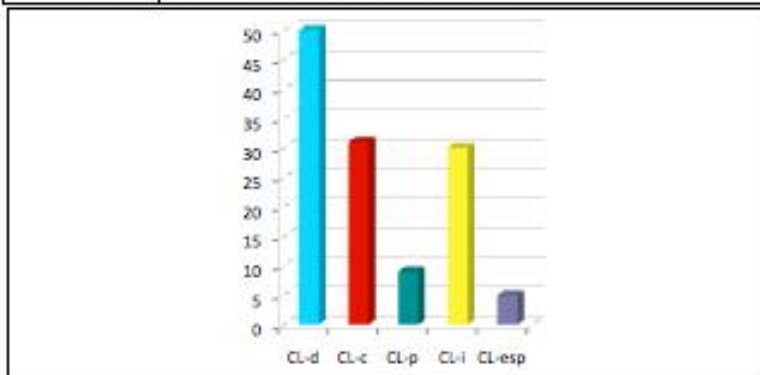
Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 6B – Conto “O homem que queria ser cachorro”, CLASSIFICADORES

CL	125	29%
CL-d	50	40%
CL-c	31	25%
CL-p	9	7%
CL-i	30	24%
CL-esp	5	4%

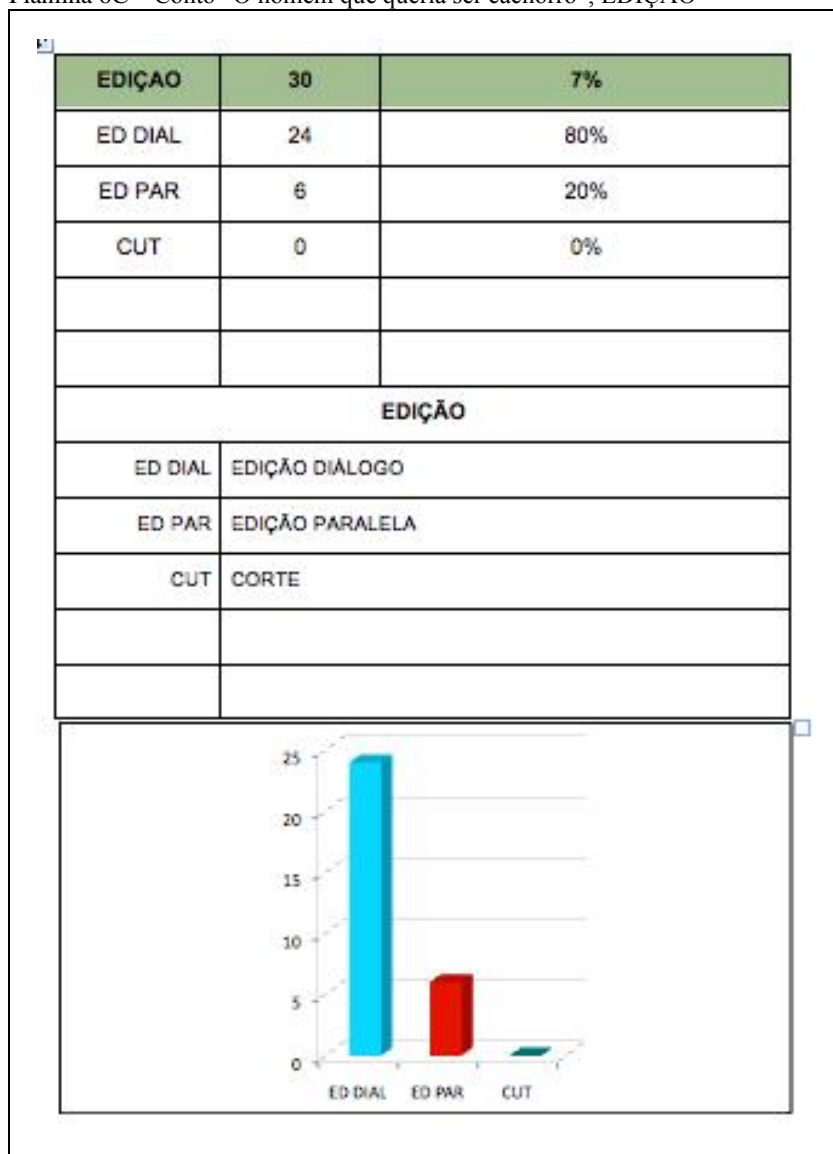
CLASSIFICADORES

CL-d	CLASSIFICADOR DESCRITIVO
CL-c	CLASSIFICADOR CORPO
CL-p	CLASSIFICADOR PLURAL
CL-i	CLASSIFICADOR INSTRUMENTAL
CL-esp	CLASSIFICADOR ESPECIFICADOR



Fonte: desenvolvido pelo autor

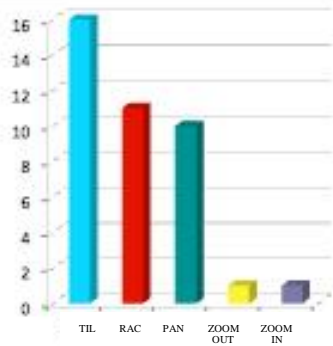
Planilha 6C – Conto “O homem que queria ser cachorro”, EDIÇÃO



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 6D – Conto “O homem que queria ser cachorro”, MOVIMENTOS

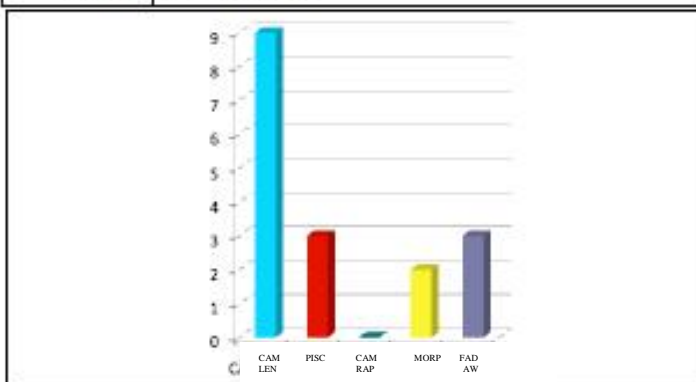
MOVIMENTOS	39	9%
TIL	16	41%
RAC	11	28%
PAN	10	26%
ZOOM OUT	1	3%
ZOOM IN	1	3%
MOVIMENTOS		
TIL	TILTING	
RAC	RACCORD	
PAN	PANNING	
ZOOM OUT	DISTANCIAMENTO	
ZOOM IN	APROXIMAÇÃO	



Fonte: desenvolvido pelo autor

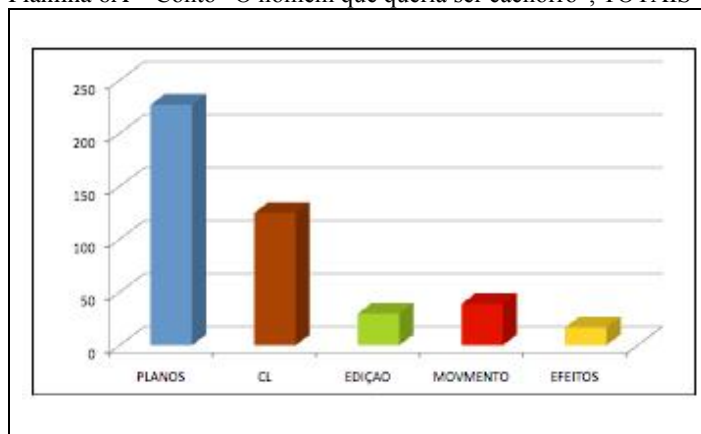
Planilha 6A – Conto “O homem que queria ser cachorro”, EFEITOS

EFEITOS	17	4%
CÂM LEN	9	53%
PISC	3	18%
CÂM RAP	0	0%
MORP	2	12%
FAD AW	3	18%
EFEITOS		
CÂM LEN	CÂMERA LENTA	
PISC	PISCA-PISCA	
CÂM RAP	CÂMERA RÁPIDA	
MORP	TRANSFORMAÇÃO	
FAD AW	ESMAECIMENTO	



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 6A – Conto “O homem que queria ser cachorro”, TOTAIS



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 7A – Dados consolidados, PLANOS

PLANOS	738	58%
PP	344	47%
PA	178	24%
PC	147	20%
PG	48	7%
PGG	21	3%
PLANOS		
PP	PLANO PRÓXIMO	
PA	PLANO AMERICANO	
PC	PLANO CLOSE-UP	
PG	PLANO GERAL	
PGG	PLANO GRANDE GERAL	

Plan Type	Count
PP	344
PA	178
PC	147
PG	48
PGG	21

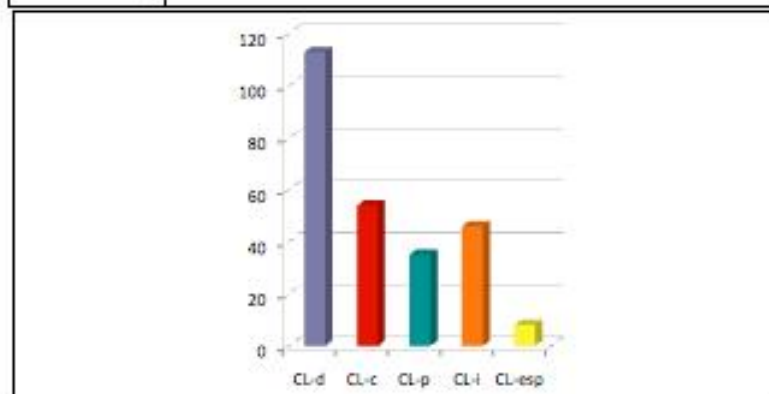
Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 7B – Dados consolidados, CLASSIFICADORES

CL	256	20%
CL-d	113	44%
CL-c	54	21%
CL-p	35	14%
CL-i	46	18%
CL-esp	8	3%

CLASSIFICADORES

CL-d	CLASSIFICADOR DESCRITIVO
CL-c	CLASSIFICADOR CORPO
CL-p	CLASSIFICADOR PLURAL
CL-i	CLASSIFICADOR INSTRUMENTAL
CL-esp	CLASSIFICADOR ESPECIFICADOR



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 7C – Dados consolidados, EDIÇÃO

EDIÇÃO	90	7%
ED DIAL	55	61%
ED PAR	35	39%
CUT	0	0%
	0	
	0	
EDIÇÃO		
ED DIAL	EDIÇÃO DIÁLOGO	
ED PAR	EDIÇÃO PARALELA	
CUT	CORTE	

EDIÇÃO	Count	Percentage
ED DIAL	55	61%
ED PAR	35	39%
CUT	0	0%

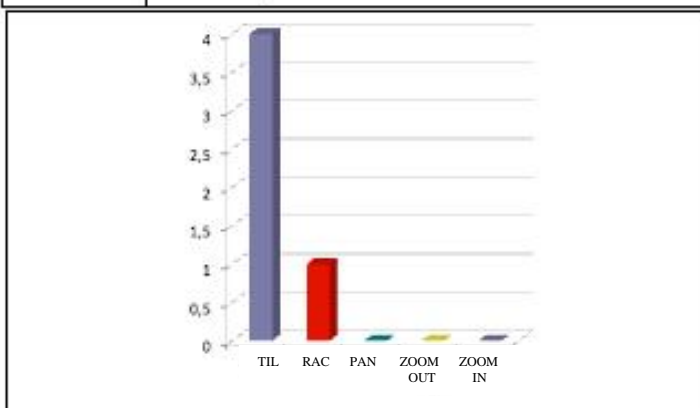
Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 7D – Dados consolidados, MOVIMENTOS

MOVIMENTOS	5	4%
TIL	4	80%
RAC	1	20%
PAN	0	0%
ZOOM OUT	0	0%
ZOOM IN	0	0%

MOVIMENTOS

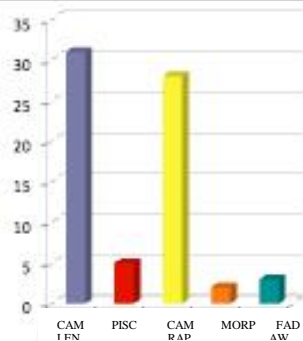
TIL	TILTING
RAC	RACCORD
PAN	PANNING
ZOOM OUT	DISTANCIAMENTO
ZOOM IN	APROXIMAÇÃO



Fonte: desenvolvido pelo autor

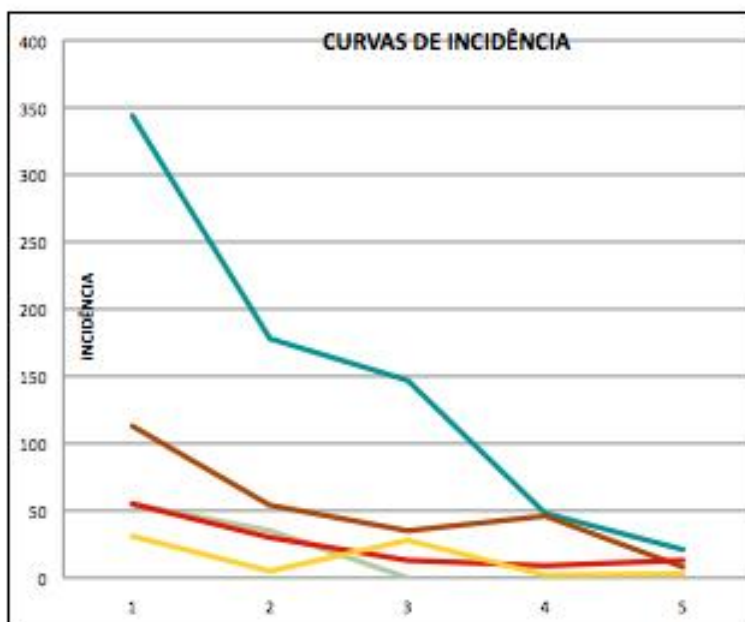
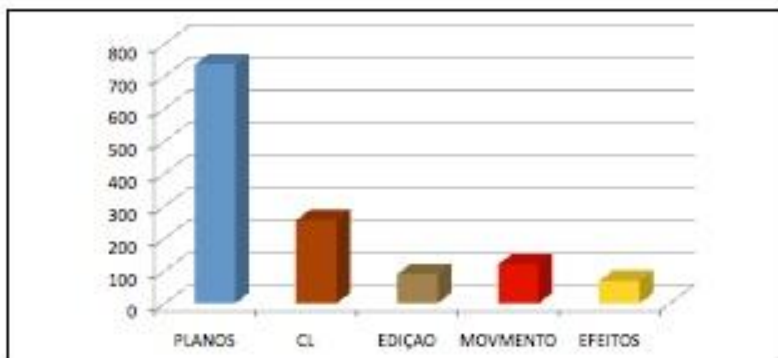
Planilha 7E – Dados consolidados, EFEITOS

EFEITOS	69	5%
CÂM LEN	31	45%
PISC	5	7%
CÂM RAP	28	41%
MORP	2	3%
FAD AW	3	4%
EFEITOS		
CÂM LEN	CÂMERA LENTA	
PISC	PISCA-PISCA	
CÂM RAP	CÂMERA RÁPIDA	
MORP	TRANSFORMAÇÃO	
FAD AW	ESMAECIMENTO	



Fonte: desenvolvido pelo autor

Planilha 7F – Dados consolidados, TOTAIS



Fonte: desenvolvido pelo autor

ANEXO A

DVD contendo a dissertação em língua de sinais brasileira LIBRAS, com trechos de filmes e vídeos.