

Stefani Ehmke Agra

**CRIAÇÃO DE UNIVERSO PARA UMA ANIMAÇÃO
INCLUSIVA AO PÚBLICO SURDO:
BÍBLIA DA SÉRIE, *SCRIPT* E *TIMELINE SHEET***

Projeto de Conclusão de Curso (PCC)
submetido ao Programa de Graduação
da Universidade Federal de Santa
Catarina para a obtenção do Grau de
Bacharel em Design.
Orientador: Prof. Dr. Wiliam Machado
de Andrade.

Florianópolis
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Agra, Stefani Ehmke

Criação de universo para uma série inclusiva ao público surdo : bíblia da série, script e timeline sheet / Stefani Ehmke Agra ; orientador, Wiliam Machado de Andrade, 2017.

120 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis, 2017.

Inclui referências.

1. Design. 2. Animação. 3. Surdos. 4. Inclusão. 5. Brasil. I. Andrade, Wiliam Machado de. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Stefani Ehmke Agra

**CRIAÇÃO DE UNIVERSO PARA UMA ANIMAÇÃO
INCLUSIVA AO PÚBLICO SURDO:
BÍBLIA DA SÉRIE, *SCRIPT E TIMELINE SHEET***

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 21 de novembro de 2017.

Prof.^a Marília Matos Gonçalves, Dr.^a
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Wiliam Machado de Andrade, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Mônica Stein, Dr.^a Eng.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Edmilson Rampazzo Klen, Dr. Eng.
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado à minha família, meu namorado e amigos mais próximos, em especial, dedico aos meus amigos surdos que me ajudaram e inspiraram neste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer à minha mãe, que sempre incentivou minha arte, desde o meu um ano e meio de idade quando comprou meus primeiros lápis de cor, até minha adolescência quando me matriculou em meu primeiro curso de desenho animado e, mais tarde, quando torceu pelo meu ingresso no curso de Design na Universidade Federal de Santa Catarina, sempre acreditando no meu talento e potencial.

Agradeço ao meu querido irmão, meu eterno melhor amigo, por todas as alegrias, conversas, paciência e carinho, sempre se interessou e torceu pelo que eu fiz, me ajudando em diversos momentos de dificuldade, lembre-se *“you’ve got a friend in me”*.

Agradecimentos especiais ao meu namorado, Henrique Cardoso, que está comigo desde o começo da graduação e, agora, completamos mais essa etapa da vida. Juntos, desenvolvemos uma ideia da qual podemos nos orgulhar, algo que esperamos que faça uma diferença positiva no mundo.

À minha irmã e meus amigos Lara Lobo, Heloisa Cardoso, Jéssyka Maia, Lucas Bicalho, Florência Yamada e tantos outros, obrigada por fazerem parte da minha vida e trajetória.

Agradeço a meu professor e orientador, Wiliam Machado, por suas aulas, dedicação ao curso, orientação e atenção especial aos detalhes, principalmente por ter acreditado neste projeto desde o começo.

Sou grata também à banca, à professora Mônica Stein, pelo seu apoio em momentos difíceis e cujos ensinamentos guardarei para sempre comigo; e ao professor Edmilson Klen, que tive o prazer de conhecer este ano em uma disciplina optativa de Libras, obrigada por compartilhar dos mesmos desejos sobre inclusão social e por querer fazer dessa universidade um lugar melhor para todos.

Por fim, agradeço a meus amigos surdos, aos professores Alexandre Bet e Irozina Rauen, que me ensinaram a Língua Brasileira de Sinais e sempre me incentivaram, incluindo a mim e a outros alunos no meio de seus amigos e comunidade surda; também ao Pedro Serafim que nos ajudou e nos apresentou a pessoas incríveis, tendo a maior paciência com nosso aprendizado da língua.

Muito obrigada a todos!

Nós temos muito em comum, a mesma terra, o mesmo ar, o mesmo céu. Talvez se olhássemos o que temos em comum em vez de sempre procurar o que temos de diferente... Bom, quem sabe?

Meowth

RESUMO

Este projeto tem como proposta criar materiais sobre o universo de uma série de animação 2D, voltada à difusão da Língua Brasileira de Sinais, com a intenção de instigar o interesse de crianças ouvintes de forma inclusiva ao público surdo. Tais materiais se resumem à Bíblia da Série, *Script* e *Timeline Sheet* – referentes ao primeiro episódio da animação. Assim, este projeto aborda a criação do universo da série, desde a ideia principal, personagens, história e construção da narrativa, de maneira mais eficaz possível.

Palavras-chave: Animação. Inclusão. Surdos.

ABSTRACT

This project has as purpose create materials about the universe of a 2D animation series, aimed for the diffusion of the Brazilian Sign Language, with the intention of instigating the interest of hearing children in an inclusive way to the deaf public. Such materials are summed up in the Series Bible, Script and Timeline Sheet - referring to the first episode of the animation. Thus, this project approaches the creation of the series' universe, from the main idea, characters, story and narrative construction, in the most effective way possible.

Keywords: Animation. Inclusion. Deaf.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>Happy Feet</i> sem Legenda.....	31
Figura 2 – Turminha Querubim.....	33
Figura 3 – Shíro.....	34
Figura 4 – Shíro Basquete.....	35
Figura 5 – Shíro e Gabi.....	35
Figura 6 – DJ.....	36
Figura 7 – Quirim.....	37
Figura 8 – Tamara.....	39
Figura 9 – Pôsteres.....	40
Figura 10 – Livro Dança.....	40
Figura 11 – Tamara Sonho.....	41
Figura 12 – Mãe Triste.....	42
Figura 13 – Mãe Apoio.....	43
Figura 14 – Mãe e Filha.....	43
Figura 15 – A turma do Tuntun.....	45
Figura 16 – Etapas Metodológicas.....	49
Figura 17 – Estrutura dos Três Atos.....	56
Figura 18 – Imagem ilustrativa da <i>X-sheet</i>	59
Figura 19 – Imagem ilustrativa das configurações de mãos de Nelson Pimenta.....	72
Figura 20 – Plataforma <i>SignPuddle</i> Dicionário Brasil.....	73
Figura 21 – Formato da <i>Timeline Sheet</i>	74

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Programação do <i>Cartoon Network</i>	29
Tabela 2 – Perfil do Personagem.....	52
Tabela 3 – Perfil de Ana.....	64
Tabela 4 – Perfil de Iro.....	65
Tabela 5 – Perfil do Rei do Silêncio.....	67
Tabela 6 – Perfil de Dudu.....	68
Tabela 7 – Perfil de Helô.....	69
Tabela 8 – Lista de <i>links</i> para <i>YouTube</i> com tempo (minutos, segundos) das animações usadas.....	80

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ADAP – Associação de Deficientes Auditivos, Pais, Amigos e Usuários de Implante Coclear

ASL – *American Sign Language*

CC – *Closed Caption*

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

PCC – Projeto de Conclusão de Curso

SIC – Indica que o texto original foi reproduzido exatamente igual ao original.

GLOSSÁRIO

2D – Bidimensional. Um desenho 2D possui imagens planas sem profundidade, as animações feitas neste estilo só podem se mover através de dois eixos: vertical e horizontal.

3D – Tridimensional. Uma animação 3D possui profundidade e três eixos de movimentação: vertical, horizontal, frente e trás.

Acting – Ação ou encenação.

Brainstorm – “Tempestade de ideias” é a dinâmica utilizada para resolver problemas específicos ou desenvolver novas ideias, é a técnica que testa e explora a capacidade criativa de indivíduos ou grupos.

Claymation – Uma das formas de animação *stop motion*, feita com modelos de massa de modelar (plasticina), barro ou similares.

Close Up – Plano onde a câmera está muito perto da pessoa ou objeto em questão, possibilitando uma visão próxima e detalhada.

Cut out – Técnica de animação que usa personagens como “fantoques”, podendo ser feitos de materiais como papel, cartão, tecido rígido, fotografias ou até mesmo digitalmente.

Exposure Sheet – Ferramenta de animação tradicional que permite organizar as ideias e dar instruções aos animadores de como as cenas devem ser feitas.

Fade in – Técnica de filmagem e transmissão por meio da qual uma imagem ou volume de som é aumentado gradualmente.

Foley – Efeitos sonoros de um filme.

Frame – Quadro. Em se tratando de tempo de animação um frame é uma imagem, onde em um segundo podemos ter vários frames. É comum ver trabalhos a 24 frames por segundo, ou seja, 24 imagens quadro por segundo.

Logline – Resumo de um filme ou série. Afirma o conflito central da história, muitas vezes fornecendo uma sinopse do enredo da história e um "gancho" que estimula o interesse do espectador.

Off-screen – Quando o personagem ou objeto não está presente na cena que está sendo exibida no filme.

Pitch – Apresentação sumária de 3 a 5 minutos com objetivo de despertar o interesse da outra parte (investidor ou cliente) pela sua ideia ou negócio.

Plot – Enredo do filme ou série.

Script – Roteiro. É um texto com uma série de instruções escritas para serem seguidas, tanto por atores quanto animadores de séries e filmes. Nele estão os diálogos e ações dos personagens, além de descrições técnicas sobre o cenário e efeitos visuais.

SignPuddle – Plataforma digital gratuita onde é possível construir dicionários bilíngues, escrever textos e realizar buscas de sinais em diversas línguas.

Stop Motion – Animação que utiliza modelos reais de diversos materiais, cujos movimentos são registrados por meio de fotografias e posteriormente montadas em uma película cinematográfica, criando a impressão de movimento.

Storyboard – Organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com a intenção de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado.

Storyline – Descrição detalhada do enredo de um filme ou série, para uso de escritores, produtores ou potenciais investidores.

Teaser – Trecho do filme ou animação, cujo propósito é atrair a atenção do público a ver a obra completa.

Timeline Sheet – Tabela em forma de linha do tempo que organiza as cenas e elementos que estarão presentes na animação.

Voice Over – Narração não acompanhada da imagem de quem fala.

Zoom Out – Diminuir a ampliação de uma imagem, tornando-a menos detalhada.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	25
1.1	OBJETIVOS	26
1.1.1	Objetivo Geral.....	26
1.1.2	Objetivos Específicos	27
1.2	DELIMITAÇÕES.....	27
1.3	JUSTIFICATIVA.....	27
2	PESQUISA	33
2.1	TURMINHA QUERUBIM.....	33
2.1.1	Sobre o Desenho	33
2.1.2	Episódio Sinal de Vitória.....	34
2.2	TAMARA	38
2.2.1	Sobre a Animação	38
2.2.2	Narrativa do Curta	39
2.3	A TURMA DO TUNTUN	45
3	METODOLOGIA	49
3.1	ENCONTRANDO IDEIAS	50
3.1.1	<i>Brainstorm</i>	50
3.1.2	<i>Plots</i>	50
3.1.3	Avaliando Ideias.....	50
3.2	PÚBLICO-ALVO	50
3.3	DESENVOLVENDO PERSONAGENS	51
3.3.1	Tipos de Pessoas	51
3.3.2	Perfil do Personagem.....	51
3.3.3	Personagens na História	54
3.4	BÍBLIA DA ANIMAÇÃO	54
3.5	ESTRUTURA DA HISTÓRIA.....	55
3.5.1	Estrutura Básica	55
3.5.2	Criando a História	56
3.6	ESCREVENDO A HISTÓRIA.....	58
3.6.1	Premissa.....	58
3.6.2	<i>Outline</i>	58
3.6.3	<i>Script</i>	58
3.7	<i>EXPOSURE SHEET</i>	58
4	DESENVOLVIMENTO	61
4.1	IDEIA	61
4.2	FAIXA ETÁRIA DO PÚBLICO	62
4.3	PERSONAGENS.....	63
4.3.1	Ana.....	64
4.3.2	Iro (Dragão).....	65
4.3.3	Rei do Silêncio.....	67
4.3.4	Dudu.....	68
4.3.5	Helô.....	69

4.4	BÍBLIA DA SÉRIE	70
4.5	HISTÓRIA	71
4.6	<i>TIMELINE SHEET</i>	71
5	CONCLUSÃO	75
5.1	CONSIDERAÇÕES SOBRE O PROJETO.....	75
5.2	SOBRE O FUTURO.....	75
	REFERÊNCIAS	77
	LIVROS E ARTIGOS	77
	REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS	78
	<i>ANIMAÇÕES YOUTUBE</i>	80
	ANEXO A – Programação do <i>Cartoon Network</i> no dia	
	18/04/2017	81
	ANEXO B – Bíblia da Série Reino dos Sinais.....	85
	ANEXO C – Premissa do Episódio 1.....	97
	ANEXO D – <i>Outline</i> do Episódio 1.....	99
	ANEXO E – <i>Script</i> do Episódio 1.....	103
	ANEXO F – <i>Timeline Sheet</i> do Episódio 1.....	113

1 INTRODUÇÃO

Em meio ao âmbito acadêmico, é possível perceber, com algumas exceções, as divisões de grupos sociais em estudantes surdos e ouvintes, Letras Libras e demais cursos, e o mesmo acontece fora do ambiente universitário, os surdos formam sua própria comunidade.

Uma comunidade surda é um grupo de pessoas que vivem num determinado local, partilham os objetivos comuns dos seus membros, e que por diversos meios trabalham no sentido de alcançarem estes objetivos. (STROEBEL apud PADDEN et al. 2016, p. 37)

Mas essa comunidade surda corresponde a quantas pessoas? Segundo o censo realizado pelo IBGE em 2010, no Brasil, o número de pessoas surdas, ou com algum tipo de perda auditiva, chega à cerca de 9,7 milhões, representando 5,1% da população brasileira, sendo 1 milhão crianças e jovens de até 19 anos (ADAP, 2017). Essa porcentagem pode parecer insignificante para alguns, porém essa sensação possivelmente se dá por conta do território brasileiro possuir dimensões continentais, representando “47% de toda terra emersa da América do Sul e 50% da população” (Brasil Escola, 2017).

Assim, quando o número de surdos do Brasil é comparado à população de outros países (no mesmo ano que o censo pelo IBGE foi realizado – 2010) é possível constatar que:

- O número total de surdos ou pessoas com algum tipo de perda auditiva corresponde a mais do que a população da Suécia – equivalente a 9,3 milhões de habitantes (The World Bank, 2017);
- O número de crianças e jovens surdos com algum tipo de perda auditiva de até 19 anos corresponde a mais que 3 populações da Islândia – equivalente a 318 mil habitantes (The World Bank, 2017).

Considerando esses números junto ao fato de que a Libras (Língua Brasileira de Sinais) foi “reconhecida como 2ª língua oficial do Brasil pela lei nº 10.436” (Tribuna do Interior, 2012), por que esse grupo social tem sido negligenciado? Por que, existindo formas institucionalizadas de apoiar o uso e difusão da Libras, ainda é tão pouco utilizada por ouvintes?

Vive-se em um país onde os surdos são tratados como deficientes e são submetidos à cultura dominante do ouvinte, sem haver reciprocidade por parte destes, desde à escola ao lar.

Assim, a pergunta deste projeto consiste em “como é possível apoiar e difundir o uso da língua de sinais, bem como quebrar os estereótipos negativos vigentes em relação ao povo surdo?”.

Através dos conhecimentos adquiridos pela autora durante o curso de Design, disciplinas optativas de Libras e contato com o universo cultural surdo ao longo dos anos, uma possível resposta encontrada para essa pergunta, e temática definida para este projeto, é “através da animação”, uma vez que:

Ressalta-se o grande potencial dos desenhos animados como forma de aprimorar o desvelamento e a representação para a inclusão do indivíduo na sociedade e na formação de sua identidade. Julga-se por meio de várias opiniões que os desenhos são fontes facilitadoras de aprendizado, tanto para o bem quanto para o mal. (SILVA e GOMES, 2009, p. 41)

Assim, por meio de uma narrativa lúdica, será feito o uso de elementos da linguagem de entretenimento da animação em um *teaser* de série infantil animado em 2D. Tal animação contará uma história de aventura entre uma menina ouvinte, um menino surdo e uma criatura mística, em um mundo de fantasia, repleto de desafios e ensinamentos valiosos para a formação do caráter do público infantil, visando, como apontado acima: quebrar os estereótipos negativos vigentes em relação ao povo surdo bem como a difusão da Língua Brasileira de Sinais.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

O presente projeto tem como objetivo geral produzir materiais sobre o universo de uma série animada 2D voltada à difusão da Língua Brasileira de Sinais (Libras) e elementos da cultura surda, visando integrar crianças ouvintes e surdas através de uma história híbrida cuja narrativa seja voltada à conexão e representatividade, contendo tanto comunicação sonora quanto gestual. Tais materiais se resumem à bíblia da animação, contendo todas as informações relevantes sobre o universo

criado; o *script* completo do episódio piloto; e uma *timeline sheet*, uma tabela em forma de linha do tempo que organiza as cenas e elementos da animação.

1.1.2 Objetivos Específicos

1. Construir um mundo fantástico de maneira coerente e lúdica para o público infantil, fazendo uso de elementos histórico-culturais dos universos dos surdos e dos ouvintes;
2. Delimitar corretamente a faixa etária do público-alvo da animação;
3. Elaborar os perfis completos dos personagens principais da série, em ordem de conhecer a fundo cada um deles, gerando, assim, maior identificação entre o espectador e a obra;
4. Definir os elementos sonoros e gestuais que estarão presentes no episódio piloto da animação.

1.2 DELIMITAÇÕES

Apesar do projeto fazer uso do estudo sobre a Língua Brasileira de Sinais (Libras) e universo cultural surdo, a animação em si não terá como objetivo ensinar a língua ou tratar de questionamentos políticos ou sociais, embora tais temas sejam abordados na criação do conteúdo do piloto da série.

1.3 JUSTIFICATIVA

No contexto atual, quando se diz respeito a questões étnicas, de gênero e deficiência, pode-se afirmar que a sociedade se constitui de maneira heterogênea, onde o diferente da maioria é visto de forma negativa e é, então, excluído. Contudo, começa a emergir um movimento social chamado de multiculturalismo que, segundo os doutores Groff e Pagel (2009, p. 7), busca a proteção e consequentes reivindicações de grupos excluídos da sociedade, principalmente em função da globalização hegemônica.

A partir desse ponto de vista, então, quem seriam os excluídos? Excluídos são todos aqueles que, de alguma forma se encontram impedidos de participar da maioria – não no sentido quantitativo

da palavra – que está intimamente ligada ao poder, ao ideal a ser alcançado (ESPOTE et al. apud BUENO et al. 2013, p. 77).

O presente projeto aborda especificamente uma dessas minorias, os surdos. Nota-se que o termo que se repetirá neste trabalho será “surdo”, já que o termo “deficiente auditivo” cataloga e classifica o surdo como “enfermo” e o inclui no rol das deficiências, descrevendo-o como “incapaz”, “impossibilitado”, “defeituoso”, “anormal”, “inferior” (DALCIN, 2009, p. 7). A escolha dessa minoria se deu pelo fato de representar uma porcentagem significativa da população do país e que, apesar de amplamente capazes, são constantemente ignorados pela maioria.

Segundo censo realizado em 2010 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística-IBGE, cerca de 9,7 milhões de brasileiros possuem deficiência (SIC) auditiva (DA), o que representa 5,1% da população brasileira. [...] No que se refere a idade, cerca de 1 milhão de deficientes auditivos são crianças e jovens até 19 anos. (ADAP, 2017)

Considerando que a linguagem visual “tem uma participação decisiva na formação das pessoas – mais enfaticamente, na própria constituição do sujeito contemporâneo” (FISHER, 2002, p. 153), e que “as histórias infantis são formadoras de identidades” (SILVA et al. apud MARIUZZO, 2009, p. 39), surge a questão: existem opções de entretenimento televisivo para o público surdo? Mais especificamente, existem animações inclusivas para crianças surdas?

Como forma de ratificar a justificativa deste trabalho, foi feita uma pesquisa sobre a programação de um dos principais canais infantis da televisão, o *Cartoon Network*, com o objetivo de analisar quais animações possuem uma forma de narrativa que dispensa o áudio, ou seja, que são capazes de incluir tanto crianças ouvintes quanto surdas. Com essa finalidade, foi criada uma tabela que consta a programação completa do canal no dia 18/04/2017, e por meio da remoção do som (modo mudo), foi avaliado se cada programa individualmente pode ser considerado inclusivo. Nota-se que a escolha do *Cartoon Network* se deu por ser um dos canais infantis mais populares da televisão, além de corresponder à faixa etária prevista para o público-alvo da animação deste projeto – dos 6 aos 10 anos de idade – sendo a faixa etária da rede, dos 4 aos 11 anos (Adnews, 2014). Além disso, a escolha de fazer a avaliação da

programação em apenas um dia aleatório, se justifica pelo fato de ser uma programação muito extensa, que se repete com algumas alterações ao longo da semana.

Os critérios utilizados para a classificação foram os seguintes: SIM para animações sem diálogos orais, podendo conter ou não elementos sonoros, desde que estes não interfiram na narrativa; NÃO para animações repletas de diálogos orais e elementos sonoros que interferem na narrativa; NA (Não se Aplica) para animações cujos os personagens não usam forma de comunicação oral por serem animais, e que justamente por isso, se comportam de maneira predominantemente gestual.

Tabela 1 – Programação do *Cartoon Network* em 18/04/2017 (vide ANEXO A)

<i>Horário</i>	<i>Desenho Animado</i>	<i>Dispensa áudio para compreensão</i>
00:00	Titio Avô	NÃO
00:30	Hora de Aventura	NÃO
01:00	Coragem, O Cão Covarde	NA
01:30	Johnny Bravo	NÃO
02:00	O Laboratório de Dexter	NÃO
02:30	Dragon Ball Z Kai	NÃO
03:00	Clarêncio, O Otimista	NÃO
04:00	O Laboratório de Dexter	NÃO
04:30	Hi Hi Puffy Ami Yumi	NÃO
05:00	O Acampamento de Lazlo	NÃO
05:30	KND	NÃO
06:00	O Laboratório de Dexter	NÃO
06:30	Chowder	NÃO
07:00	Masha e o Urso	NA
07:10	Oddbods	SIM
07:20	New Looney Tunes	NÃO
07:30	Johnny Test	NÃO
07:45	Numb Chucks	NÃO
08:00	O Incrível Mundo de Gumbal	NÃO
08:30	Turma da Mônica	NÃO
08:45	Dr. Calça Dimensional	NÃO

09:00	As Meninas Superpoderosas	NÃO
09:30	Clarêncio, O Otimista	NÃO
10:00	Steven Universo	NÃO
10:30	Os Jovens Titãs em Ação	NÃO
11:00	Sítio do Picapau Amarelo	NÃO
11:15	Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)	NÃO
11:30	Ursos sem Curso - Curtas	NÃO
11:45	O Incrível Mundo de Gumball	NÃO
12:00	Titio Avô	NÃO
12:15	Steven Universo	NÃO
12:30	Os Jovens Titãs em Ação	NÃO
12:45	Ben 10	NÃO
13:00	Poderosas Magiespadas	NÃO
13:30	Clarêncio, O Otimista – Curtas	NÃO
13:45	Ursos sem Curso	NÃO
14:00	Hora de Aventura	NÃO
14:30	Os Jovens Titãs em Ação	NÃO
15:00	O Incrível Mundo de Gumball	NÃO
15:15	Clarêncio, O Otimista	NÃO
15:30	Titio Avô	NÃO
16:00	Hora de Aventura	NÃO
16:10	Pokémon	NÃO
16:30	Transformers Robots in Disguise	NÃO
17:00	Steven Universo	NÃO
17:30	O Incrível Mundo de Gumball	NÃO
17:45	Apenas um Show	NÃO
18:00	Irmão do Jorel	NÃO
18:15	Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)	NÃO
18:30	Hora de Aventura	NÃO
18:45	Os Jovens Titãs em Ação	NÃO
19:00	Ben 10	NÃO
19:15	Ursos sem Curso	NÃO
19:30	Os Jovens Titãs em Ação	NÃO

20:00	Happy Feet – O Pinguim (Filme)	NÃO
21:45	Ursos sem Curso	NÃO
22:00	O Incrível Mundo de Gumball	NÃO
22:30	Hora de Aventura	NÃO
23:00	Apenas um Show	NÃO
23:30	Clarêncio, O Otimista	NÃO

Fonte: Desenvolvido pela autora (2017).

Pode-se constatar que apenas 1 de 60 animações exibidas no dia poderia ser classificada como inclusiva a ambos os públicos ouvinte e surdo, correspondendo a apenas 1,6% da programação do canal, um total de apenas 10 min dentro de 24 horas, nenhuma com a opção de janela de intérprete, legenda ou legenda oculta (*Closed Caption - CC*).

Fig. 1 – *Happy Feet* sem Legenda



Fonte: Foto tirada pela autora (2017).

É através dessa foto que confirma-se a observação feita acima, onde o canal infantil, através da empresa de telecomunicações NET, oferece a opção de assistir a programação na língua original (segundo ícone circular – cor verde), porém não disponibiliza a adição de legenda (terceiro ícone circular – cor amarela). Visto que:

A animação é uma importante forma de comunicação e expressão contemporânea, com forte presença nas artes e na cultura do século XX e início do XXI. Neste sentido, a animação é um produto cultural que pode ser influenciado, como também pode influenciar as sociedades nas quais se encontra inserida. (NESTEURIK, 2011, p. 12)

Baseado nesta citação que observa-se a relevância deste projeto, que se baseia no fato de que há uma potencial demanda latente (apontado previamente pelos dados do IGBE oferecidos pela ADAP) por animações inclusivas ao público surdo, ou seja, animações que não necessitem de áudio, possuam legenda e que contenham representatividade de certas características do público, mostrando elementos culturais e comportamentais de determinados grupos ou indivíduos, como personagens surdos e sua língua, a fim de instigar o interesse de crianças ouvintes pela cultura surda e língua de sinais.

A desumanização causada pela dominação da cultura ouvinte sobre a cultura surda é substituída pela consciência de surdos e ouvintes de que é necessário buscar a humanidade do intercâmbio entre duas culturas que se respeitam e incentivam a troca de informações. (COELHO, 2013, p. 4)

Seguindo a linha de pensamento apresentada por Domingos S. Coelho, é necessário que os surdos, sua cultura e língua sejam reconhecidos pelos ouvintes, para que seja possível a criação de formas de entretenimento que não excluam nenhum dos dois grupos.

Sendo assim, acredita-se que este trabalho possa ser o começo de uma mudança muito maior na sociedade, e que, aos poucos, quebrem-se os paradigmas negativos vigentes e que os surdos não precisem mais se submeter à cultura dominante do ouvinte, mas que ambos possam compartilhar conhecimentos acerca de suas línguas e ricas culturas, como iguais que realmente são.

2 PESQUISA

Com o intuito de atingir o aprofundamento devido ao tema proposto, foi feita uma pesquisa buscando identificar animações que se assemelhem ao objetivo deste projeto, animações inclusivas tanto ao público surdo quanto ouvinte, de forma com que instiguem o interesse de crianças ouvintes pelo universo e cultura surda, especialmente pela língua de sinais.

2.1 TURMINHA QUERUBIM

2.1.1 Sobre o Desenho

Criada pela Cartoon Pro em 1999, a Turminha Querubim (Fig. 2) é um desenho animado 3D que visa contribuir para a edificação moral das crianças, ensinando sobre relacionamentos e valores a serem desenvolvidos desde a primeira infância.

Fig. 2 – Turminha Querubim



Fonte: CGSociety (2017).

Nesta figura já é possível identificar o estilo da série e os seguintes personagens (da esquerda para à direita): 1) Quirim; 2) Gabi; 3) Rafa.

2.1.2 Episódio Sinal de Vitória

Dentre os vários temas abordados por esta série, buscou-se um que teria maior relevância dentro deste trabalho, o episódio Sinal de Vitória. Neste episódio os personagens principais do desenho são apresentados a um novo aluno em sua sala de aula, um menino surdo chamado Shíro.

Fig. 3 – Shíro



Fonte: *YouTube* (2017).

Shíro é retratado como um menino comum, totalmente capaz das mesmas coisas que os outros personagens da série, capaz de se comunicar, ensinar seus colegas e até mesmo jogar basquete melhor que os outros, usando suas diferenças como vantagens e destruindo o paradigma de que surdos são “incapazes” ou “inferiores”.

Fig. 4 – Shíro Basquete



Fonte: *YouTube* (2017).

Ao conhecer Shíro, os personagens da série adotam posturas icônicas da sociedade quando em contato com um surdo. Gabi por exemplo demonstra uma curiosidade por Shíro e sua língua, mas é totalmente descuidada, achando que pode simplesmente inventar as palavras e que se fará entender, quando na verdade o que acontece são mal-entendidos onde ela acaba assustando Shíro.

Fig. 5 – Shíro e Gabi



Fonte: *YouTube* (2017).

O mesmo acontece com o personagem DJ (Fig. 6), retratado como o “valentão” da série, adota uma postura intolerante para com Shíro, expondo sua indignação por ter que aprender língua de sinais, julgando ser uma perda de tempo e algo banal. Em adicional, demonstra um pensamento retrógrado e preconceituoso ao saber que Shíro iria participar da partida de basquete, achando que ele seria incapaz e prejudicaria o time.

Fig. 6 – DJ



Fonte: *YouTube* (2017).

Há também o personagem Quirim, que se interessa pela cultura surda e sua língua, tendo estudado um pouco de Libras antes de conhecer Shíro. Quirim defende e inclui Shíro várias vezes durante o episódio, mostrando um pensamento livre de preconceitos e comportamento amigável e otimista, inclusive querendo usar Libras como uma vantagem para vencer o jogo de basquete.

Fig. 7 – Quirim



Fonte: *YouTube* (2017).

No decorrer do episódio é explicado um pouco sobre a Língua Brasileira de Sinais, sobre respeito por pessoas diferentes e o mais importante, há uma quebra de paradigma sobre como os surdos são vistos pelos ouvintes. Quando Quirim cria uma estratégia para usar Shíro e Libras durante o jogo de basquete, todos, incluindo DJ o aceitam e entendem que Shíro é um menino tão capaz quanto o resto, a única diferença sendo a forma de se comunicar.

Ao final do episódio, os personagens explicam ainda mais sobre as diferentes formas de comunicação, sejam elas por fala, gestos, música, escrita ou desenhos. Além disso é exibido um vídeo mostrando crianças reais se comunicando por Libras, com o intuito de conscientizar e mostrar que tudo isso faz parte da realidade social, destacando a importância da inclusão.

No que diz respeito à qualidade da obra, o desenho está aquém do nível desejado no quesito de narrativa. Quando definidos os objetivos, público alvo e faixa etária é necessário criar uma narrativa coesa, capaz de cumprir seu objetivo ao mesmo tempo que envolva seu público alvo. O episódio da Turminha Querubim em questão tem o objetivo explícito de conscientizar o público infantil, mas a trama criada se desenrola de

maneira ineficaz, possivelmente incapaz de prender a atenção de crianças durante seus 21 minutos de duração.

Deve haver uma identificação do público com os personagens criados, seja pela construção dos personagens ou pelas situações em que se inserem, mas se nada inovador ou entusiasmante é adicionado à “mistura”, a narrativa acaba não atingindo seu objetivo de prender a atenção do público. O que de fato houve com a Turminha Querubim, que apesar de ter apresentado uma situação diferente dentro do contexto comum, não foi elaborada para que a narrativa atingisse seu clímax de maneira eficaz, pode-se observar que falta ênfase na crise, uma vez que pulou direto para a solução e final feliz. Métodos de como criar uma estrutura narrativa de maneira eficiente serão vistos mais adiante na parte metodológica deste projeto.

2.2 TAMARA

2.2.1 Sobre a Animação

Curta animado feito pelo estúdio americano *House Boat Animation* e dirigido por Craig Kitzmann e Jason Marino, trata-se de uma criança surda, cujo sonho superará suas circunstâncias. Animação vencedora *do Student CreaTiVe Award* em San Jose em 18 de janeiro de 2014.

Fig. 8 – Tamara



Fonte: CGMeetup (2017).

2.2.2 Narrativa do Curta

A animação começa mostrando o quarto da menina Tamara, repleto de pôsteres sobre dança (Fig. 9), e ela, em sua cama e vestindo um tutu de balé, lê um livro ilustrado chamado “*Born to Dance*” (Fig. 10).

Fig. 9 - Pôsteres



Fonte: *YouTube* (2017).

Fig. 10 – Livro Dança



Fonte: *YouTube* (2017).

Tamara parece encantada com a história sobre um príncipe e uma princesa dançando. Tamara, então, pega a chave de sua caixa de música, dá corda e fica fantasiando sobre dançar, enquanto vê a bailarina da

caixinha rodando (Fig. 11). Em seguida, Tamara pega seu ursinho e começa a dançar e rodopiar pelo quarto, desde o começo todos os elementos de cenário, figurino e *acting* reforçam a mensagem de que o sonho da personagem é dançar.

Fig. 11 – Tamara Sonho



Fonte: *YouTube* (2017).

Chegando à metade da animação, a mãe de Tamara aparece, escuta a música vindo do quarto de Tamara e vai observar com um semblante de preocupação. Quando então ela nota que a caixinha parou de tocar música, mas Tamara continua a dançar, sem nada perceber. É nesse momento que o público se dá conta de que Tamara é na verdade surda, e é passado o mesmo sentimento de comoção que a mãe demonstra sentir (Fig. 12).

Fig. 12 – Mãe Triste



Fonte: *YouTube* (2017).

Ao abraçar a filha e ver sua felicidade, a mãe de Tamara se dá conta de que não deve ficar triste, e sim que deve apoiar a filha em seu sonho, diz então oralmente e em *ASL* (*American Sign Language*) (Fig. 13) “*Dance until the stars don’t shine*”, que significa “Dance até que as estrelas não brilhem” e feliz, Tamara responde em *ASL* “*I love you to the moon and back*” – “Eu amo você até a lua e de volta”, ou seja, que a ama mais do que tudo.

Fig. 13 – Mãe Apoio



Fonte: *YouTube* (2017).

Ao final da animação as duas dançam alegremente sem música alguma, enfatizado pela bailarina da caixinha de música que está parada (Fig. 14).

Fig. 14 – Mãe e Filha



Fonte: *YouTube* (2017).

Ressalta-se que a animação foi feita de forma que a visualização e compreensão fosse possível para ambos os públicos, surdo e ouvinte, pois mesmo quando a mãe sinaliza em *ASL*, ela oraliza a mensagem, e quando Tamara a responde, não é necessário que os ouvintes saibam língua de sinais, pois é possível ler os lábios da personagem. Os elementos sonoros não interferem na narrativa, uma vez que existem informações visuais que passam as mensagens, como por exemplo quando há música, a bailarina da caixinha de música está girando; ou quando não há, a bailarina está parada. Os elementos sonoros servem apenas como elementos “extras” que enriquecem a animação para o público ouvinte, com intuito de promover maior imersão e sensibilizar.

Além da animação ter sido feita de forma inclusiva, ela busca também passar uma mensagem, que é quebrar o paradigma da rejeição em famílias ouvintes para com seus membros surdos e sua língua, segundo Karin Strobel (2016, p. 59) os pais ouvintes “deprimem-se e culpam-se por terem gerado um filho ‘não-normal’ e ficam frustrados porque veem nele um sonho desfeito”. Apesar de algumas pessoas ficarem tristes com o fato de Tamara ser surda, a animação não busca retratar a surdez como algo triste ou para se ter pena, e sim que a superação dessa adversidade deveria ser vista de maneira inspiradora, Tamara nenhuma vez se mostra abatida ou preocupada, está sempre sonhadora, dançando ao “som” de sua própria música. Por fim, há o momento em que a mãe de Tamara percebe que deve apoiá-la não importando o quê.

Quanto à qualidade, a narrativa do curta foi feita de maneira muito eficaz, a personagem principal é apresentada como uma menina normal com um sonho (reforçado pelos vários elementos visuais presentes, como dito anteriormente), criando dessa maneira uma forte conexão com o espectador. Quando é revelado que a menina é na verdade surda, o clímax é atingido, o público fica em “choque” com o fato e se pergunta “como essa menina surda atingirá seu sonho de se tornar bailarina se não é capaz de ouvir a música?”.

A conclusão da narrativa se dá quando a mãe põe de lado seus temores por Tamara e decide apoiá-la em seu sonho de dançar balé, e é o mesmo momento em que o público se dá conta de que com o apoio e determinação a personagem será capaz de alcançar este sonho e ficará tudo bem, promovendo amor e aceitação em relação à Tamara e sua situação, fechando o ciclo de começo – meio – fim da história.

2.3 A TURMA DO TUNTUN

O projeto trata-se de uma série animada 3D voltada ao público surdo, intitulado em sua página oficial (<https://www.facebook.com/aturmadotuntun/>) como “deficiente auditivo”, com faixa etária de 0 a 7 anos. Esse desenho animado se baseará em histórias cotidianas vividas pela maioria das crianças, tendo ou não alguma especialidade auditiva.

Tendo como objetivo ajudar a minimizar os problemas e otimizar o aprendizado e até alfabetização do público alvo, seu diferencial é ser um desenho “totalmente desenvolvido por profissionais que foram capacitados para entender a Língua Brasileira de Sinais - Libras, sem auxílio de um interprete (SIC)”.

Fig. 15 – A turma do Tuntun



Fonte: CNB Cascavel (2017).

Sobre os padrões da série, segundo o criador André Melo (2016), em uma entrevista no programa Boa Tarde Curitiba, o desenho “virá no padrão *Disney*, [...] eu não quero fazer nada menos para esse público”. Cada episódio terá em média quatro minutos, e serão usados personagens animais, porém antropomorfizados¹, permitindo assim a comunicação por sinais.

Personagens definidos, foi a vez de elaborar o roteiro. Tuntun é um gato cuja mãe é um cachorro [...] Na história também tem um alce, o professor

¹ Atribuição de características ou aspectos humanos a animais, deuses ou elementos da natureza.

Alcides uma um (SIC) passarinho que se chama Clarinha, um coelho esportista e alguns outros personagens. A animação é para crianças de zero a sete anos e terá nove personagens no total. Deste total, dois serão completamente surdo (SIC). Será falada em português e na linguagem de sinais. (Catarse, 2017)

Não parece ter havido de fato estudos ou uso de metodologias específicas para a concepção dessa série, como por exemplo a definição da faixa etária do público alvo como de 0 a 7 anos de idade, quando dentro dessa delimitação podem existir diferentes públicos alvo. Segundo Wright (2005, p. 45) é necessário examinar e entender os princípios básicos do desenvolvimento humano para compreender o público a ser definido, com base nisso apresenta-se a seguir um pouco sobre as diferenças entre as crianças em cada período de suas vidas:

- Bebês de 0 a 1 ano estão começando a aprender a se comunicar, isso se dá através da escuta e observação de outros, eles precisam de estímulos reconfortantes constantemente, especialmente de pessoas importantes para eles;
- Crianças de 1 a 3 anos estão descobrindo o mundo à sua volta e, como são facilmente distraídos, precisam de vários estímulos sensoriais, como por exemplo programas televisivos com música e dança;
- Dos 3 aos 5 anos de idade, crianças estão cada vez mais imaginativas e começam a se identificar com personagens de desenhos, pessoas reais ou brinquedos, além de estarem mais interessadas em livros e conhecimentos em geral;
- Aos 5 anos, algumas crianças estão começando a aprender a ler e estão mais calmas em relação a crianças menores, gostam de explorar e já capazes de autocríticas;
- Crianças de 6 anos já querem a oportunidade de escolher seus próprios amigos, a linguagem passa a ser mais usada em contextos sociais, além disso se interessam bastante por antropomorfismo;
- Aos 7 anos, as crianças entram numa fase mais introvertida e calma, começam a entender conceitos abstratos e a levar em conta o ponto de vista de outras pessoas e as fantasias dos anos anteriores vai sendo

substituída por uma fantasia mais realista que se baseia na lógica com cenários mais plausíveis.

Com base nestes estudos, é possível afirmar que não se pode classificar o público da série como de 0 a 7 anos, sendo necessário delimitar qual a correta faixa etária para o objetivo proposto. Por conter personagens antropomórficos, vivendo situações sociais do cotidiano, a possível faixa etária ideal seria a partir dos 6 anos de idade. Além disso, segundo as afirmações na página oficial da série, os próprios objetivos da animação não ficam devidamente explícitos, se a mesma será de entretenimento ou alfabetização.

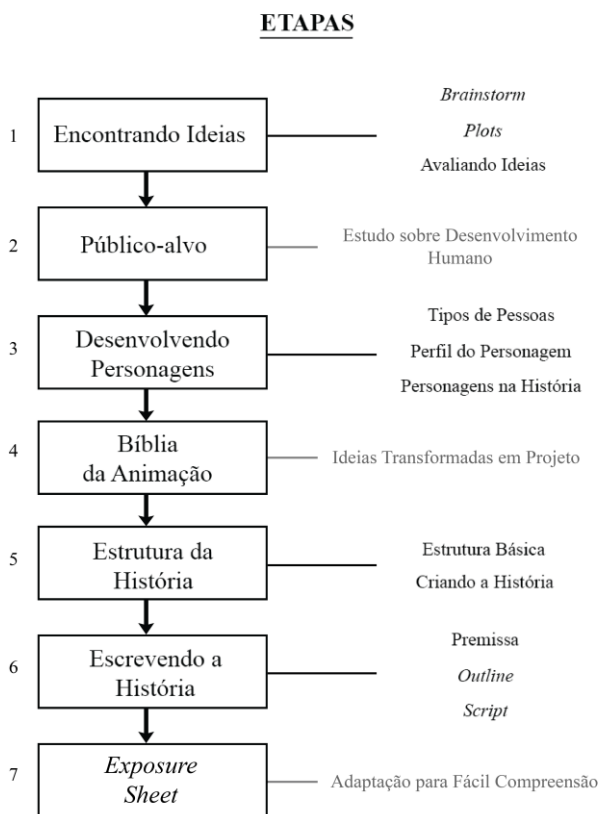
Outro ponto que não é transmitido com confiabilidade é a respeito da língua de sinais e cultura surda, uma vez que é afirmado que a equipe será capacitada a entender Libras sem o auxílio de um intérprete, mas não é dito como, sendo este um ponto que não deve ser ignorado, já que se trata de uma cultura e língua tão ricas quanto o próprio português. O próprio criador da série, por exemplo, faz constantemente o uso do termo “deficiente”, já classificado por autores e explicado previamente neste trabalho como sendo pejorativo² para os surdos (sendo este o termo correto), assim, fica a questão se a equipe está de fato inserida no meio e se realmente compreende a língua, cultura e suas nuances, já que se tratando de uma animação que aborda problemas sociais, isso é algo a se considerar com bastante atenção.

² Que tem um significado desagradável, depreciativo e insultuoso.

3 METODOLOGIA

O desenvolvimento deste projeto foi feito com base nos métodos e etapas descritos pelo livro *Animation Writing and Development: From Script to Pitch* (2005), de Jean Ann Wright, uma vez que apresenta métodos para a criação de uma animação desde a concepção da ideia até seu *pitch*, ou seja, o discurso de venda; e pelo livro *The Animator's Survival Kit* (2009), do diretor Richard Williams, em conjunto com conhecimentos adquiridos pelo livro *Escrita de Sinais sem Mistérios* (2015), por Madson Barreto e Raquel Barreto.

Fig. 16 – Etapas Metodológicas



Fonte: Desenvolvido pela autora (2017).

3.1 ENCONTRANDO IDEIAS

A inspiração pode vir de qualquer lugar, é necessário estar aberto a possibilidades, pensar em suas próprias experiências, sejam elas do presente ou passado; observar as pessoas e situações à volta; procurar histórias e artigos de interesse público, são maneiras efetivas de encontrar ideias para uma animação.

3.1.1 *Brainstorm*

Utiliza-se o método *Brainstorming* com o intuito de criar ideias e resolver problemas específicos. Em uma tradução literal, na “tempestade mental” tudo vale, nada deve ser desprezado ou editado, é o momento onde se busca a maior quantidade de ideias possíveis, deve-se perguntar “O que aconteceria se...?”, criar relações entre personagens que não se conhecem ou inventar um mundo de completa fantasia.

3.1.2 *Plots*

Também se optou pelo método *plots* para a criação da história da série. Neste método, Wright recomenda encontrar histórias clássicas que todos conheçam, atualizá-las, mudar os personagens, e até substituir os personagens por algum inventado, já que personalidades diferentes mudam o desenvolvimento de uma história. Pode-se também transferir a história para um período de tempo ou lugar alternativos, para assim dar um novo “*twist*”, ou seja, uma reviravolta na narrativa.

3.1.3 **Avaliando Ideias**

Após os processos de *brainstorm* e *plots* é o momento de avaliar as ideias selecionadas. Pensar quais ideias são de fato boas e originais e se cabem no mercado atual.

3.2 PÚBLICO-ALVO

Como dito anteriormente, no item 2.3, é necessário examinar e entender os princípios básicos do desenvolvimento humano para compreender o público-alvo a ser definido. Existem várias áreas de desenvolvimento humano a se considerar, como desenvolvimento físico, emocional, social, cognitivo, criativo e artístico, moral, espiritual e ético.

Conhecer bem o público é indispensável para descobrir seus gostos e interesses em diferentes idades, e assim adequar a animação e proposta de forma tão efetiva quanto possível.

3.3 DESENVOLVENDO PERSONAGENS

Segundo a autora do livro, os personagens desenvolvidos devem ser originais, interessantes e tão diferentes dos outros quanto possível. Essas diferenças permitirão que os personagens criados conflitem e se relacionem de maneira mais natural possível.

3.3.1 Tipos de Pessoas

Desde a Idade Média até a atualidade, as pessoas têm sido caracterizadas por tipos e traços, tais como melancólicas, amorosas, sentimentais, alegres, frias, calmas, introvertidas ou extrovertidas, aquelas definidas por signos astrológicos ou combinações de dois ou mais traços. Como seres humanos, existem qualidades compartilhadas por todos, assim, personagens que são “*everyman*”, ou seja “homem comum”, são aqueles com quem o público será sempre capaz de se identificar. Porém, é preciso lembrar que pessoas reais são uma combinação de qualidades comuns com traços únicos e específicos, e o mesmo vale para os personagens, é isso que os torna originais.

3.3.2 Perfil do Personagem

Em seu livro, Wright apresenta uma lista de informações a serem preenchidas com base no perfil do personagem a ser criado. Segundo ela, nem todos os itens serão aplicáveis ou necessárias para cada personagem, porém serão esses dados que ajudarão a “mergulhar” no íntimo do personagem, quanto mais informação, melhor. A seguir consta uma tabela com as informações para a criação do perfil do personagem, traduzidas pela autora do presente projeto.

Tabela 2 - Perfil do Personagem

	INFORMAÇÃO	CARACTERIZAÇÃO
1	Nome	É o nome do personagem. Pode conter uma pista, como por exemplo: <i>Precious, Cowboy, U.R. Steel</i> ou <i>Ted D. Bear</i> .
2	Sexo	Feminino, masculino, indefinido.
3	Idade	Quantos anos tem o personagem?
4	Aparência	Altura; peso; cor do cabelo; cor dos olhos; físico; tamanho; postura / porte / transporte; características físicas marcantes, como por exemplo: covinhas, preferência por vestimentas, limpeza.
5	Movimento	Como o personagem se move. Por exemplo, ele se move como um dançarino ou alguém que está sonâmbulo? Como ele anda? Ele usa gestos expansivos quando fala?
6	Maneirismos	O personagem tem vícios de linguagem ou maneiras de se expressar?
7	Voz	Dicção, vocabulário, poder, afinação, atributos incomuns. O que o personagem diz e como? É possível dar ao seu personagem um bordão, como por exemplo: "Yabba dabba doo!" de Fred Flintstone.
8	QI / Habilidades / Talentos / Qualidades	Quais são as qualidades e talentos do personagem? Como é sua imaginação e julgamento?
9	Personalidade / Atitudes / Temperamento	O personagem é ambicioso, leal, sensível? Inferior, otimista? Tímido? Desastrado? Ansioso? Quais são suas falhas de caráter, maus hábitos, fraquezas? Ele tem motivações, metas, ambições? O que seu personagem quer e quais são seus valores?
10	Situação	Como o personagem se envolveu nessa situação? Por quais tipos de mudanças ele está passando? Que tensões externas ou internas estão sendo enfrentadas pelo personagem?
11	Local de Nascimento	De onde é o personagem? Pode ser um local real ou fictício.
12	Origem Étnica e Bagagem Cultural	Pesquisar autenticidade, quando necessário.
13	Contexto	Social / econômico / político / cultural e <i>status</i> atual.

14	Educação	Frequenta ou já frequentou a escola? O personagem possui alguma formação?
15	Ocupação	Caso o personagem tenha uma ocupação, é necessário pesquisar a fundo a respeito. Qual é o ritmo, fatores de estresse e outras características do trabalho?
16	Estilo de Vida	Como é o estilo de vida do personagem? Confortável? Difícil?
17	Família	O personagem possui irmãos? Parentes? Marido ou esposa? Família ampliada, adotada ou alternativa? Como essas relações agora ou no passado afetam o personagem? Como ele cresceu? Com amor? Proximidade? Negligência? Abuso? Como a família do personagem afetou sua autoimagem?
18	Hobbies e Diversões	O que o personagem lê, assiste na TV / nos filmes / na Internet? Com que esportes, exercícios ou atividades ele se envolve?
19	O que o torna engraçado?	O personagem possui algum traço físico engraçado? É o jeito que ele fala? Ou os dois?
20	Traço Dominante	O personagem possui algum traço dominante? Tem algumas outras características menos importantes?
21	Era	Se for histórico, pesquisar bem.
22	Cenário ou Lugar	Que tipo de pessoas estariam neste cenário? Como o personagem reagiria a esse cenário? Onde estava seu personagem antes disso? Por quê? É provável que ele vá embora em breve? Por que ou por que não? O cenário oferece uma perspectiva ou ritmo diferente? Que sons, cheiros e gostos estão no ambiente do seu personagem?

Fonte: Adaptado pela autora (2017)

Como dito anteriormente neste mesmo item, não é obrigatório preencher cada um dos itens acima, mas fazer o perfil do personagem é um método que ajuda a explorar a personalidade criada, sendo fundamental para conhecer o personagem a fundo, tornando possível

prever como ele se comportará quando inserido em diferentes situações e cenários.

3.3.3 Personagens na História

Ao criar os personagens, o público precisa ser capaz de identificar imediatamente quais têm o papel de principais e ser capaz de diferenciá-los facilmente pelo nome, visão e personalidade, devem ser criados com motivações e personalidades que melhor expressam um conflito em seus valores, o que então indicará o tema da história.

Todos os personagens precisam de uma função na trama, ou não deveriam estar lá, deve-se perguntar qual é a essência e propósito de cada personagem, quais são seus objetivos, quais decisões tomaram, o que está em jogo caso esses objetivos não sejam atingidos. É preciso configurar as circunstâncias que se aplicam à história e deixá-la tão interessante quanto possa ser, fazer com que o público se conecte com cada personagem e sua jornada.

3.4 BÍBLIA DA ANIMAÇÃO

Um método para converter os personagens e ideias em um projeto é desenvolver uma bíblia da animação, o que ajudará a transformar os conceitos criados em algo comercializável, inovador e que se sobressaia do resto. Segundo Wright, a bíblia da série deve conter:

- Folha de rosto com o nome da série, logo se tiver, nome dos escritores/desenvolvedores, direitos autorais e marca registrada, se houver uma;
- Uma página com a descrição do *show* ou conceito incluindo mitos ou lendas que são absolutamente necessários para explicar o mundo do desenho. Caso necessário, incluir uma breve descrição para explicar o período de tempo e as regras do universo do projeto. Pode-se começar contando o conceito básico em uma *logline*, ou seja, o resumo do *plot*, em mais ou menos vinte e cinco palavras;
- Breve descrição do cenário e outros adereços importantes, especialmente aqueles que possam ser transformados em brinquedos;

- Pequena descrição dos quatro ou cinco personagens principais e suas relações com os vilões. Dedicar não mais que meia página para cada personagem, listando apenas alguns traços (a essência). Se incluídos personagens menores, limitar as descrições a uma frase ou duas;
- Três a treze *storylines*, mostrando os tipos de conflitos, humor e perigos da série, sendo o melhor formato um *logline* resumido para cada. Normalmente uma dessas histórias será o episódio piloto;
- Criar um contexto, que é a composição do *show*. Será animação tradicional, 3-D, ou alguma outra forma, como *Claymation*? Será fantasia ou realista? Comédia ou ação/aventura? Existe música especial? Quanto tempo terá cada episódio e cada segmento? Qual é a idade demográfica do público-alvo?

É necessário ser preciso, quanto mais curta a bíblia da animação, melhor. Ela deve ser prévia concisa e fácil de ler, que transmita o tom do show de forma objetiva.

3.5 ESTRUTURA DA HISTÓRIA

A estrutura existe para ajudar a escrever uma história com qualidade, mas as diferenças na duração tipo e gênero da história fazem diferença na complexidade de sua estrutura.

3.5.1 Estrutura Básica

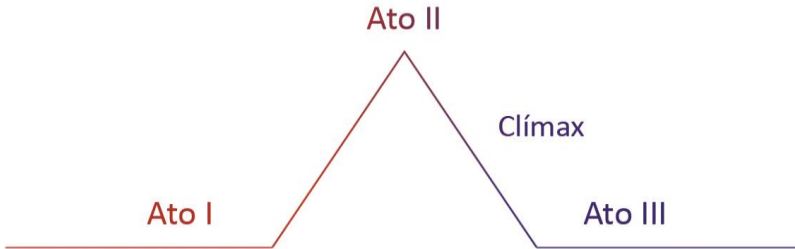
Todas as histórias devem ter início, meio e fim. Um *script* de série curta (para TV ou Internet) deve ser centrado nas estrelas dessa série, que a cada episódio deve ter um objetivo ou motivo, e alguém ou algo deve se opor a esse objetivo. Esses são os elementos básicos essenciais para uma história, e o mesmo se aplica a um filme.

Normalmente, os *scripts* usam uma estrutura de três atos:

- Ato I – Introdução, situação inicial. Termina ao expor o problema-chave da história;
- Ato II – Desenvolvimento e complicação, deve terminar antes do clímax;

- Ato III – Situação final, resolução e conclusão.

Fig. 17 – Estrutura dos Três Atos



Fonte: Desenvolvido pela autora (2017).

Ocasionalmente, um *script* de animação para TV será escrito em apenas dois atos, mas mesmo com apenas dois atos, a estrutura básica de três atos será espalhada ao longo desses dois atos. Estes três atos podem ter aproximadamente o mesmo tamanho, mas normalmente são distribuídos da seguinte maneira: 25% para o Ato I, 50% para o Ato II e 25% para o Ato III.

3.5.2 Criando a História

Segundo Jean Ann Wright, o método a seguir é um passo-a-passo simples para a criação de uma história para uma série:

- Quem é o protagonista, estrela ou herói para este episódio? Qual é a falha ou fraqueza do personagem? Como essa falha machuca ou irrita os outros?
- No final da história, o que esse personagem aprende sobre si mesmo? Qual foi a lição ensinada/ tema da história?
- No início, o que o protagonista quer? Este objetivo deve começar pequeno e crescer ao longo da história até que ao final, seja quase uma obsessão;
- Quem (que vilão ou adversário) pode atacar melhor a falha do protagonista, opor-se aos seus valores e tentar impedir que ele alcance seu objetivo? Este vilão deve, idealmente, querer o mesmo que a estrela. (Pode ser algo específico como um tesouro de ouro, ou os personagens podem estar

lutando por algo geral como o controle ou um modo de vida);

- Qual é o catalisador ou incidente incitante, a pessoa ou coisa do lado de fora, que faz com que o protagonista venha com seu objetivo e inicie a história?
- Certificar-se de que todos os pontos da história estejam relacionados e ligados, de modo que seja contada apenas uma história.
- O herói desenvolve um plano para atingir seu objetivo. O vilão ataca repetidas vezes. Geralmente, há uma grande reversão ou ponto de virada na forma como a ação está indo no final do Ato I, mudando a ação para outra direção. É o momento em que não há mais volta para o herói;
- No Ato II, novas informações estão sendo divulgadas. O herói continua revisando seu plano porque não está funcionando. Um ponto alto provavelmente será na metade do *script*. Tudo está bom para o herói e parece que ele alcançará seu objetivo. Mas o herói tem uma derrota ou derrota aparente, dando ao vilão ou antagonista uma vantagem. Isso inicia o slide para baixo para o herói;
- Deve haver outro ponto de virada ao final do Ato II, girando a ação novamente;
- A principal crise é o ponto mais baixo da história para o herói, é o inverso do que ele quer. Muitas vezes, é aqui que ele enfrenta sua escolha crítica. Esta crise pode ser o ponto de virada do final do Ato II, mas não pode chegar muito cedo ou o terceiro ato irá se arrastar. Se a crise principal estiver no final do Ato II, requer um terceiro ato curto.
- No Ato III, o herói volta e tenta mais. Essa é a maior batalha. É melhor quando é uma batalha física e uma batalha de valores. Tudo deve levar a esse ponto;
- Resolução. Finalize rapidamente.

Este é um método que funciona melhor para um material mais longo, quando se quer mais personagens, mais trama e menos risadas. As etapas são gerais, mas existem muitas variações e combinações de métodos para a criação de uma história, cada filme e série são diferentes.

3.6 ESCREVENDO A HISTÓRIA

3.6.1 Premissa

Escrevendo a premissa, é necessário certificar-se de que a história contada está completa, que há um único incidente principal que vai diretamente de A para B para C, que o autor conheça o início, o meio e o fim e que crie um título atrativo para a história. É preciso configurar a estrela, o vilão, o problema/conflicto, e onde ocorre imediatamente no primeiro parágrafo narrativo, omitindo diálogos e escrevendo no tempo presente. Em conclusão, Wright afirma que o texto deve ser tão curto quanto possível, enfatizando as melhores partes e minimizando o resto é a maneira mais eficaz para se produzir a premissa.

3.6.2 Outline

Segundo Wright, escrever o *outline* é um estágio muito importante para garantir uma boa história, é um plano, é quando a premissa é expandida para que a estrutura fique completa. São indicadas as cenas e o andar da história, revelada através de ação, personagens e pequenos diálogos. Deve ser escrito no tempo presente, enfatizando a ação e não a descrição. Pode-se sugerir um ângulo de câmera ocasionalmente, trabalhando na estrutura da frase. Este será o esboço para o *script*.

3.6.3 Script

É o roteiro do episódio. Um *script* de animação terminado ainda pode ser considerado um trabalho em progresso com o artista de *storyboard* que o segue, podendo ser melhorado conforme a história se desenvolve. É nesse estágio que se deve projetar o cenário, coreografar cada ação e movimento e adicionar as direções da câmera. Ao escrever o roteiro, é indispensável seguir a formatação correta, e para isso existem modelos de *script* para *download* na internet ou até mesmo softwares dedicados, e caso necessário, a autora do livro explica o como deve ser feita propriamente essa formatação.

3.7 EXPOSURE SHEET

Como mencionado em objetivos específicos, este trabalho pretende definir os elementos sonoros e gestuais que estarão presentes no

episódio piloto da animação. Para isso, será usado o método de *Exposure Sheet*, também conhecido como *X-sheet* ou *dope sheet* (Fig. 18), proposto pelo diretor Richard Williams no livro *The Animator’s Survival Kit* (2009).

Fig. 18 – Imagem ilustrativa da *X-sheet*

The **ACTION** column is for us to plan out our timing – how long we want things to take.

The **DIAL** column is for the measurement of the pre-recorded dialogue and sometimes the breakdown of music into beats etc.

This 'classic' X-sheet is designed to hold 4 seconds of action (1 second = 24 frames).

It has darker lines to show the footage, which is 6 feet of film (1 foot = 16 frames). Many animators always number the footage going down the page.

I've also written in the camera dial numbers – the frame numbers in the camera column.

Some animators time things out by thinking in seconds. Others think in feet = 2/3 of a second.

Ken Harris thought in feet and would tap the end of his pencil every foot. I think in both seconds and feet, but seconds is easier for me.

Also, you can think in 1/2 seconds = 12 frames to a half second. That's march time, which is quite easy.

(Computer animators please bear with me here – you obviously have your own systems of timing.)

SEQUENCE	SCENE	ACTION	DIAL	FEET	CAMERA DIAL NUMBERS	CAMERA INSTRUCTIONS
					1	
					2	THE CATHEDRAL
					3	FOLLOW WEST
					4	WE'VE INDICATED
					5	AND
					6	IN THIS COLUMN
					7	WE PUT ANY
					8	CAMERA ISSUES
					9	
					10	FIRE TRUCKS-INS
					11	OR
					12	ZOOMS IN/OUT
					13	
					14	
					15	
					16	
					17	
					18	
					19	
					20	
					21	
					22	
					23	
					24	
					25	
					26	
					27	
					28	
					29	
					30	
					31	
					32	
					33	
					34	
					35	
					36	
					37	
					38	
					39	
					40	
					41	
					42	
					43	
					44	
					45	
					46	
					47	
					48	
					49	
					50	
					51	
					52	
					53	
					54	
					55	
					56	
					57	
					58	
					59	
					60	
					61	
					62	
					63	
					64	
					65	OR PANS
					66	
					67	
					68	
					69	
					70	
					71	← EAST
					72	
					73	
					74	
					75	← WEST
					76	
					77	
					78	
					79	
					80	
					81	
					82	OR CAMERA
					83	SHAKES ETC.
					84	
					85	
					86	
					87	
					88	
					89	
					90	NORTH
					91	SOUTH
					92	EAST
					93	WEST ETC.
					94	
					95	
					96	

A *Exposure Sheet* é uma ferramenta de animação tradicional que permite organizar as ideias e dar instruções aos animadores de como as cenas devem ser feitas. Cada linha representa um frame do filme, e cada coluna representa um aspecto técnico da animação: ação, diálogo, camadas de desenhos (personagens e cenário) e instruções de câmeras.

Com base nisso, a *X-sheet* será utilizada de forma adaptada para a mais prática e fácil compreensão, contendo também informações sonoras e gestuais. Dentro dos elementos gestuais, será feito o uso de conhecimentos adquiridos no livro *Escrita de Sinais sem Mistérios* (2015), uma vez que este contribui para o reconhecimento dos sinais em Libras que estarão presentes na animação.

4 DESENVOLVIMENTO

Seguindo as metodologias propostas por Wright, William e Barreto em seus respectivos livros, a etapa de desenvolvimento será a etapa em que o projeto se dará em maior parte. Esta se divide em: Ideia, Faixa Etária do Público, Personagens, Bíblia da Série, História, e *Timeline Sheet*.

4.1 IDEIA

O desenvolvimento da ideia, como abordado no capítulo “3.1 Encontrando Ideias”, é o momento em que ocorre a idealização do tema e conceito da série. Foi com base na potencial demanda latente que surgiu a ideia de uma série animada 2D, inclusiva ao público ouvinte e surdo.

Utilizando os métodos de *Brainstorm* e *Plots*, desenvolveu-se a trama da série, que gira inicialmente em torno de Ana, uma menina comum que, ao ter seu primeiro vislumbre da língua de sinais, é transportada para um mundo onde só é possível se comunicar por este meio, o Reino dos Sinais. Essa etapa foi baseada em histórias como Alice no País das Maravilhas, *InuYasha*, *Outlander* e outros, onde os personagens principais são transportados de seu mundo para uma realidade diferente, onde viverão grandes aventuras.

Neste universo criado, um terrível feiticeiro tirou a família real do trono e banuiu a Libras, liberando monstros para manter a população sob seu controle. Essa parte em particular foi inspirada pelas animações Anastasia e Rei Leão, onde seus vilões tiram os reis/governantes do poder; e Hércules, cujo vilão libera titãs para destruir seus inimigos. O personagem do feiticeiro, que será conhecido como Rei do Silêncio, e suas ações são também inspirados num evento histórico marcante para a cultura e educação dos surdos, conhecido como Congresso de Milão (1880).

Realizou-se um Congresso Internacional de Surdo-Mudez, em Milão – Itália, onde o método oral foi votado o mais adequado a ser adotado pelas escolas de surdos e a língua de sinais foi proibida oficialmente alegando que a mesma destruíria a capacidade da fala dos surdos, argumentando que os surdos são “preguiçosos” para falar, preferindo a usar a língua de sinais.[...] Na ocasião de votação na assembléia (SIC) geral realizada no congresso todos os professores surdos foram negados o direito de votar e excluídos, dos 164 representantes

presentes ouvintes, apenas 5 dos Estados Unidos votaram contra o oralismo puro. (STROBEL, 2009, p. 26)

Adiante na história, Ana conhece um dragão chamado Iro, que a introduz à história do Reino dos Sinais. Ele explica que está à procura do príncipe perdido que restaurará a ordem do reino, impedindo que as pessoas se esqueçam de como se comunicar. Personagem inspirado no arquétipo Arauto, descrito na Jornada do Herói como aquele que faz o chamado à aventura.

O príncipe perdido será, na verdade, o mesmo menino que Ana vê falar Libras no mundo real, chamado Dudu, fato que será revelado apenas no segundo episódio. Dudu será, então, incluído na história como o herói e um dos protagonistas, ao lado de Ana e Iro.

Ao fim de cada episódio, Ana volta para seu mundo e se lembra de tudo que aconteceu, quem conheceu e o que aprendeu no Reino dos Sinais, incluindo a Libras. Como plano futuro, outras crianças (como a amiga de Ana, Helô) embarcarão nessa aventura e ajudarão a derrotar o Rei do Silêncio, inspirado na animação japonesa *Digimon*, onde os protagonistas transitam entre seu mundo real e o “digital”, vivendo uma incrível aventura.

4.2 FAIXA ETÁRIA DO PÚBLICO

A escolha do público-alvo foi definida em conjunto com o objetivo proposto, que visa integrar crianças ouvintes e surdas por meio de uma história animada. E para delimitar a faixa-etária adequada, fez-se o uso do capítulo “Desenvolvimento Humano” de Wright, citado no item 3.2 deste trabalho, definiu-se, então, que a faixa etária do público-alvo se dará em crianças de seis a dez anos idade, lembrando que:

- Aos 6 anos, começam a escolher seus próprios amigos, a linguagem passa a ser mais usada em contextos sociais, e se interessam bastante por antropomorfismo;
- Aos 7 anos, começam a entender conceitos abstratos, levam em conta o ponto de vista de outras pessoas, e suas fantasias ficam mais realísticas, baseadas na lógica e com cenários mais plausíveis;
- Aos 8 anos, o desenvolvimento social é rápido, gostam de personagens que são realistas ou não convencionais,

o sentido moral da criança se desenvolve e já não seguem as regras cegamente;

- Aos 9 anos, há um grande desejo de ser útil e necessário, odeiam injustiças e são curiosos sobre descobertas em geral;
- Aos 10 anos, aceitam melhor a si e aos outros, ganham firmeza e têm menos medos e pesadelos, já tomam suas próprias decisões.

4.3 PERSONAGENS

Dentro da história, foram desenvolvidos um total de cinco personagens e quatro monstros:

- Ana – Personagem principal/heroína, fará a ponte entre o comum e o fantástico, embarcará na aventura por acaso, mas criará um interesse em solucionar o problema da série;
- Iro (Dragão) – Mentor e arauto da história, é a figura experiente que guiará Ana, explicando qual será a jornada, a atraindo para a aventura;
- Rei do Silêncio – Vilão. Tem como objetivo extinguir a língua de sinais e dominar os habitantes do reino;
- Dudu – Personagem que despertará o interesse de Ana pela língua de sinais. Mais para frente, se tornará o herói pois, apesar de não mostrar no episódio piloto, no Reino dos Sinais ele fará o papel do príncipe perdido;
- Helô – Melhor amiga de Ana, coadjuvante que se tornará aliada no decorrer dos episódios da série;
- Os Titãs – Quatro monstros inspirados em instrumentos musicais (Violoncelo, Flauta, Tambor e Acordeon). Serão comandados pelo Rei do Silêncio, com o objetivo de parar os heróis e dominar as pessoas comuns.

Com exceção dos Titãs, foram desenvolvidos também os perfis de cada personagem, com base na tabela apresentada no item 3.3.2, para assim ter uma riqueza de informações e conhecer a fundo cada um deles, seus comportamentos, objetivos, gostos e motivações. Seguem, a seguir, os perfis de cada um dos personagens.

4.3.1 Ana

Tabela 3 - Perfil de Ana

	INFORMAÇÃO	CARACTERIZAÇÃO
1	Nome	Ana (aquela que tem compaixão, misericórdia e é cheia de graça).
2	Sexo	Feminino.
3	Idade	6 anos (Aniversário: 30/09; signo: Libra).
4	Aparência	Altura: 1,15m. Peso: 20,5 kg. Cor do cabelo: Ruivo natural (laranja). Cor dos olhos: Pretos. Possui sardas/pintinhas em suas bochechas.
5	Movimento	Se move de maneira graciosa e cautelosa.
6	Voz	Voz fina e doce de criança.
7	QI / Habilidades / Talentos / Qualidades	Observadora, gosta de desenhar, possui mente aberta.
8	Personalidade / Atitudes / Temperamento	Responsável, leal, sensível e observadora; Pode ser um pouco introspectiva (não tímida, mas pensa muito antes de agir ou se comunicar); Acha importante fazer boas amizades e incluir crianças que estejam “de lado” em sua escola.
9	Situação	Saindo da aula, no começo do ano letivo, ela vê um menino conversando com sua mãe em Libras. Em vez de sentir pena, ela acha aquilo incrível e não consegue parar de pensar no que viu. Seu interesse a transporta para um mundo onde as pessoas só se comunicam pela língua de sinais. Ao conhecer um pouco sobre os problemas desse mundo, ela decide aprender Libras e ajudar como puder.
10	Local de Nascimento	São Paulo, mas se mudou algumas vezes ao longo de sua vida.
11	Educação	Cursa a primeira série em uma escola particular tradicional.
12	Ocupação	Estudante.
13	Estilo de Vida	Confortável, brinca bastante, tem bons amigos, tira boas notas e é responsável tanto na escola quanto em casa. Sua família é de classe média, então apesar de não ter grandes luxos, não lhe falta nada.

14	Família	<p>Família tradicional: pai, mãe e um irmão mais novo.</p> <p>Seu pai viaja muito a trabalho (o vê a cada 15 dias), por isso também se mudou com sua família algumas vezes – o que contribuiu em sua personalidade observadora e responsável. É bem próxima da mãe, as duas conversam bastante.</p> <p>Muito protetora do irmão mais novo, quer ensinar tudo o que sabe para ele.</p>
15	Hobbies e Diversões	Adora desenhar, brincar com suas bonecas e bichinhos de pelúcia, brinca e cuida de seu irmão e de seu cão de estimação, ela adora animais.
16	Traço Dominante	Possui cabelo laranja e pintinhas nas bochechas e está sempre usando uma tiara na cabeça.
17	Era	Presente e depois medieval fantasiosa.
18	Cenário ou Lugar	<p>No primeiro mundo, tudo parece real, cenários da escola e casa normais do tempo atual.</p> <p>O Reino dos Sinais, segundo mundo, é fantasioso, inspirado em elementos medievais: vilas, castelos, bosques e colinas. Neste mundo ela encontra um dragão, que lhe fala sobre um feiticeiro e um príncipe perdido.</p> <p>Ao fim de cada episódio, Ana volta para o mundo real e se lembrará de tudo que aconteceu e aprendeu no Reino dos Sinais.</p>

Fonte: Desenvolvido pela autora (2017).

4.3.2 Iro (Dragão)

Tabela 4 - Perfil de Iro

INFORMAÇÃO		CARACTERIZAÇÃO
1	Nome	Iro (Dragão).
2	Sexo	Masculino.
3	Idade	Indefinida.
4	Aparência	Altura: 1,60 m. Peso: 68 kg. Cor: Vermelho e amarelo. Cor dos olhos: Pretos. Possui pequenos chifres e asas.
5	Movimento	Ágil e decidido.

6	Voz	Voz amigável e divertida.
7	QI / Habilidades / Talentos / Qualidades	Capaz de voar, confiante, mestre em Libras: sempre disposto a ensinar.
8	Personalidade / Atitudes / Temperamento	Leal, divertido e corajoso. Acha importante ajudar os outros.
9	Situação	Recebe a missão de encontrar o príncipe perdido e restaurar a ordem no reino. Em seu caminho para a primeira vila do reino, encontra Ana, uma menina perdida que não sabe nada de Libras. Ele, então, se dispõe a ensiná-la a língua de sinais, para que possam se comunicar e descobrir como voltar para casa.
10	Local de Nascimento	Reino dos Sinais.
11	Ocupação	Mensageiro.
12	Estilo de Vida	Dedicado à causa de restaurar o príncipe de direito, bem como ajudar as pessoas do reino, ensinando-as a língua de sinais, que há tempos vem sido esquecida por todos.
13	Família	Um dos últimos dragões de sua família, com os quais não possui muito contato, pois vivem de maneira reclusa. Tem a missão de encontrar o príncipe perdido e o levar ao trono.
14	Hobbies e Diversões	Adora voar: um de seus maiores medos é perder suas asas. Aprecia poesia em Libras, e ensinar é uma atividade muito satisfatória.
15	Traço Dominante	Chifres amarelos e carrega uma bolsa com pergaminhos sobre Libras.
16	Era	Medieval fantasiosa.
17	Cenário ou Lugar	O Reino dos Sinais é fantasioso, inspirado em elementos medievais: vilas, castelos, bosques e colinas. Existem também um príncipe e um rei, plebeus, magos, feiticeiros, outros dragões e monstros. Não pertencente a esse cenário, encontra-se Ana, uma menina que veio do mundo “real” (da Era Presente) e que precisa aprender sobre o Reino dos Sinais e sua língua.

4.3.3 Rei do Silêncio

Tabela 5 - Perfil do Rei do Silêncio

	INFORMAÇÃO	CARACTERIZAÇÃO
1	Nome	Rei do Silêncio (feiticeiro da história).
2	Sexo	Masculino.
3	Idade	78 anos (29/10; signo: Escorpião)
4	Aparência	Altura: 1,58 m. Peso: 68 kg. Cor do cabelo e bigode: Brancos. Cor dos olhos: Pretos, embora não se veja por causa do cabelo.
5	Movimento	Lento e rígido.
6	Voz	Não fala.
7	QI / Habilidades / Talentos / Qualidades	Feiticeiro, controla os quatro titãs.
8	Personalidade / Atitudes / Temperamento	Quieto, amargo e egoísta. Acredita que se ele não usa Libras, ninguém mais deveria.
9	Situação	Há muito tempo teve um filho surdo no mundo real, mas não teve a iniciativa de aprender Libras e o via como inferior. Seu filho então se afastou, e ele acabou sozinho e amargurado. A velhice o deixou ranzinza e com dores nas articulações (especialmente nas mãos) e, ao repensar sua vida e a ausência de seu filho, isso o transporta para o Reino dos Sinais. Lá ele se torna um feiticeiro que, tomado pela amargura e dores, tira a família real do poder e bane a Libras do reino.
10	Local de Nascimento	Mundo real, embora não se saiba exatamente onde.
11	Educação	Segundo grau incompleto.
12	Ocupação	Rei.
13	Estilo de Vida	Vive recluso e com dores, sempre pensando no passado e ressentindo a todos que passaram por sua vida.
14	Família	No mundo real, teve um filho surdo, o qual não aceitou bem pela dificuldade na comunicação. Depois de velho, acabou sozinho e amargurado.
15	Hobbies e Diversões	Aprecia música: única coisa que o acalma e consola.
16	Traço Dominante	Mãos com dedos tortos e doloridos por conta da velhice (artrose). Se veste com uma túnica e coroa.
17	Era	Medieval fantasiosa e antes passado real.

18	Cenário ou Lugar	<p>Antes, vivia no mundo real no passado (anos 60).</p> <p>Depois, no Reino dos Sinais, mundo medieval e fantasioso, com vilas, castelos, bosques e colinas, reis, plebeus, magos, outros feiticeiros, dragões e monstros.</p>
----	-------------------------	--

Fonte: Desenvolvido pela autora (2017).

4.3.4 Dudu

Tabela 6 - Perfil de Dudu

INFORMAÇÃO		CARACTERIZAÇÃO
1	Nome	Dudu (Eduardo, guardião das riquezas).
2	Sexo	Masculino.
3	Idade	7 anos (Aniversário: 26/02; signo: Peixes)
4	Aparência	Altura: 1,19 m. Peso: 22 kg. Cor do cabelo: Loiro médio. Cor dos olhos: Azuis. Possui cabelo levemente cacheado.
5	Movimento	Animado, vigoroso e ligeiro.
6	Voz	Voz serelepe de menino.
7	QI / Habilidades / Talentos / Qualidades	Hiperativo, corajoso e otimista. Adora jogar bola. Surdo de nascença.
8	Personalidade / Atitudes / Temperamento	Não gosta de ficar parado, é muito curioso em aprender novos esportes. É um pouco tímido por não conhecer muitas crianças surdas ou que saibam se comunicar por Libras.
9	Situação	Foi matriculado numa escola nova e é quem Ana vê conversando em Libras com a mãe, um dia na saída da aula. Ele também fará parte do Reino dos Sinais, onde descobrirá ser o príncipe de direito.
10	Local de Nascimento	Florianópolis.
11	Educação	Cursa a primeira série em uma escola particular tradicional.
12	Ocupação	Estudante.
13	Estilo de Vida	Confortável, brinca muito pelo bairro onde mora, especialmente jogando bola. Tem alguns colegas, mas seu melhor amigo é seu pai, também surdo.

14	Família	Filho único de uma mãe ouvinte e um pai surdo. Família muito unida.
15	Hobbies e Diversões	Adora jogar bola, brincar de espadinha, luta e videogames. Não se interessa por carrinhos.
16	Traço Dominante	Olhos azuis.
17	Era	Presente e depois medieval fantasiosa.
18	Cenário ou Lugar	No primeiro mundo, tudo parece real, cenários da escola e casa normais do tempo atual. O Reino dos Sinais, segundo mundo, é fantasioso, inspirado em elementos medievais: vilas, castelos, bosques e colinas. Neste mundo existem reis, plebeus, magos, feiticeiros, dragões e monstros.

Fonte: Desenvolvido pela autora (2017).

4.3.5 Helô

Tabela 7 - Perfil de Helô

	INFORMAÇÃO	CARACTERIZAÇÃO
1	Nome	Helô (Heloísa, combatente gloriosa).
2	Sexo	Feminino.
3	Idade	6 anos (Aniversário: 02/08; signo: Leão).
4	Aparência	Altura: 1,16 m. Peso: 21 kg. Cor do cabelo: Preto. Cor dos olhos: Pretos. Possui cabelo cacheado.
5	Movimento	Expansivo e um pouco atrapalhado.
6	Voz	Voz de menina, levemente anasalada.
7	QI / Habilidades / Talentos / Qualidades	Prestativa, gosta de ajudar os amigos mesmo que não a tenham pedido. Popular entre as crianças, faz amizade com qualquer um. Adora fatos triviais, é curiosa sobre assuntos aleatórios.
8	Personalidade / Atitudes / Temperamento	Expansiva, alegre e falante.
9	Situação	Popular em sua escola. Melhor amiga de Ana. Ainda não conhece Dudu.

		Mais adiante na série, também conhecerá o Reino dos Sinais.
10	Local de Nascimento	Florianópolis.
11	Educação	Cursa a primeira série em uma escola particular tradicional.
12	Ocupação	Estudante.
13	Estilo de Vida	Mais que confortável, classe média-alta. Tem muitos amigos e uma família grande.
14	Família	Mora com a mãe, pai, dois irmãos mais velhos e uma avó. Tem vários tios e primos na cidade, todos são muito próximos. Sua mãe é médica e o pai trabalha em casa, para melhor cuidar da família. Seus irmãos mais velhos a protegem por ser caçula e menina. Adora sair com a mãe em seu tempo livre e conversar com a avó.
15	Hobbies e Diversões	Gosta muito de ler, viajar na internet e pesquisar sobre coisas triviais. Adora ouvir as histórias de sua avó. Se diverte enfeitando Bobby, seu gato persa, colocando vários laços e enfeites.
16	Traço Dominante	Cabelo cacheado sempre arrumado com alguma presilha ou laço diferente.
17	Era	Presente e depois medieval fantasiosa.
18	Cenário ou Lugar	No primeiro mundo, tudo parece real, cenários da escola e casa normais do tempo atual. Eventualmente, quando for para o segundo mundo, Reino dos Sinais, será fantasioso, inspirado em elementos medievais: vilas, castelos, bosques e colinas. Neste mundo existem reis, plebeus, magos, feiticeiros, dragões e monstros.

Fonte: Desenvolvido pela autora (2017).

4.4 BÍBLIA DA SÉRIE

Depois da criação do conceito e personagens da série, as ideias foram organizadas na Bíblia da Animação Reino dos Sinais (vide ANEXO B), contendo todas as informações relevantes para a futura produção da série animada.

4.5 HISTÓRIA

Com as ideias organizadas dentro da bíblia, a história do primeiro episódio foi escrita, começando pela Premissa, seguida pelo *Outline* e por fim o *Script*, usado como base para a construção da *Timeline Sheet* – tabela adaptada e inspirada no método *Exposure Sheet* (vide ANEXOS C, D e E, respectivamente).

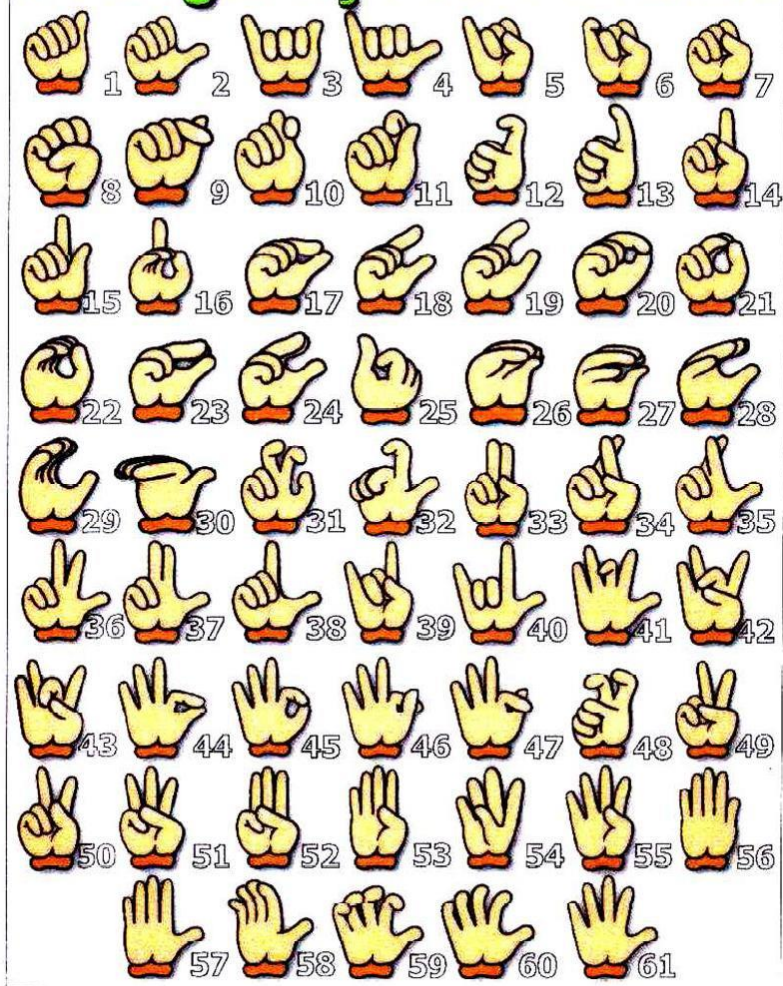
4.6 *TIMELINE SHEET*

Com base no método de *Exposure Sheet*, explicado por Williams em seu livro, foi feita uma tabela adaptada chamada *Timeline Sheet*. Em forma de linha do tempo, ela conta com quadros de ação; narração/vozes; *foleys*; música; falas em escrita de sinais (técnica abordada no livro de Escrita de Sinais sem Mistérios, citado previamente), cujos sinais são gerados pela plataforma *online* gratuita chamada *SignPuddle*³ onde, segundo Barreto e Barreto (2015, p. 75), é possível – em inúmeras Línguas de Sinais – construir dicionários bilíngues, escrever textos e realizar buscas de sinais; e, por fim, as configurações de mãos ilustradas (com base nas configurações catalogadas por Nelson Pimenta).

³ Disponível em < <http://www.signpuddle.org/>>

Fig. 19 – Imagem ilustrativa das configurações de mãos de Nelson Pimenta

Configurações de Mãos



LSB - LINGUA DE SINAIS BRASILEIRA LTDA.
 Largo São Francisco de Paula 26 sala 1221 Centro Rio de Janeiro RJ 20051-070 - e-mail: LSB@LSBVideo.com.br Internet: www.LSBVideo.com.br telefax: (0xx 21) 2321-898
 CNPJ 03609446/0001-03 INSC MUNIC 02737779 INSC EST 7712618

Fig. 20 – Plataforma *SignPuddle* Dicionário Brasil

www.signbank.org/signpuddle2.0/searchword.php?ui=12&sgn=46

SignPuddle Online v2.0
Pesquisar por palavras

Home

Print Search Results to PDF

Pesquisar a linguagem falada com Resultados do Palavras
All searches are case sensitive

Termos e Títulos	<input type="text"/>
	<input checked="" type="radio"/> Qualquer parte da palavra <input type="radio"/> Início da palavra <input type="radio"/> Palavra exata
Texto	<input type="text"/>
Fonte	<input type="text"/>
Puddle página	<input type="text"/>
Ver todas as entradas	

Pesquisar

Fonte: *SignPuddle Online* v2 (2017).

Diferente da *X-sheet*, ao invés de ser ordenada *frame a frame*, a *Timeline Sheet* usa os quadros-chave de cada cena, assemelhando-se a um *storyboard*, para melhor entendimento e praticidade, o que contribuirá na parte de produção do *teaser* da animação, abordado posteriormente no Projeto de Conclusão de Curso (PCC) produzido pelo aluno graduando em Design, Henrique Cardoso da Rosa, da Universidade Federal de Santa Catarina.

Fig. 21 – Formato da *Timeline Sheet*

TEMPO	XXX	XXX	XXX	XXX	XXX	XX
AÇÃO (ROTEIRO)						
QUADRO- CHAVE						
NARRAÇÃO, VOZES						
FOLEYS, EFEITOS						
MÚSICA, AMBIÊNCIA						
MÃOS (ESCRITA DE SINAIS)						
CONFIG. DE MÃOS (ILUSTRADAS)						

Fonte: Desenvolvido pela autora (2017).

A versão final da *Timeline Sheet* do primeiro episódio encontra-se disponível na seção de anexos (vide ANEXO F).

5 CONCLUSÃO

5.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE O PROJETO

Através deste trabalho foi possível constatar que os universos dos surdos e ouvintes ainda são extremamente segregados neste país, tendo como base visões ultrapassadas e estereótipos negativos em relação ao indivíduo surdo. Logo, como um meio para a resolução do problema, foi apresentado como a animação pode ser usada como facilitadora para a quebra dos paradigmas negativos vigentes em relação ao povo surdo - algo nunca antes realizado, fato constatado pela falta de animações inclusivas ao público surdo produzidas com qualidade satisfatória, principalmente no quesito narrativo e de criação de universo.

Deste modo, o presente projeto apoiou-se no fato de que existe este problema social a ser resolvido e uma demanda latente por animações inclusivas ao público surdo a ser atendida, ainda que de maneira inclusiva tanto aos públicos surdo e ouvinte, instigando o interesse pela língua de sinais e cultura surda.

Com relação aos materiais criados, estes foram capazes de suprir as necessidades projetuais no que diz respeito à criação de personagens e universo de maneira inovadora e lúdica para o público infantil, servindo como base para a produção do *teaser* do primeiro episódio da série e, futuramente, do episódio piloto e episódios seguintes da série. Assim, este projeto mostra ter um grande peso para resolução do problema e inclusão dos surdos no Brasil, sendo ele um projeto de animação pioneiro neste país.

5.2 SOBRE O FUTURO

Ainda que este trabalho tenha se mostrado capaz de atender as necessidades projetuais da série, no que diz respeito a suprir as necessidades do público-alvo e resolver o problema da falta de animações inclusivas, ainda é pouco comparado à real demanda. Espera-se então, que ao expor o problema e mostrar que a produção de tal material é possível, mais animadores e produtores de filmes sintam-se inspirados e vejam nisso uma possibilidade de mercado promissora.

Assim, de acordo com a repercussão deste projeto, é possível ocorrer uma expansão futura do mesmo, iniciando então um projeto interdisciplinar que englobe não só Animação, mas também Letras Libras e outros campos de estudo.

Por conta da riqueza existente em um universo narrativo, da multiplicidade de seus elementos constituintes e da diversidade de suas formas de relacionamento e interação, é importante atentar para a necessidade da presença de uma visão e de uma prática interdisciplinar. A interdisciplinaridade permite que áreas do conhecimento historicamente separadas e aparentemente distantes entre si possam se relacionar de maneira integrada, sem suturas. (NESTEURIK, 2011, p. 170)

Por meio disso, somado ao objetivo de instigar o interesse de crianças e jovens pelo universo cultural do surdo e língua de sinais, proposto por este projeto, será possível despertar também o interesse de pessoas dentro e fora da realidade acadêmica, por meio deste possível trabalho interdisciplinar, havendo assim um intercâmbio entre as culturas do ouvinte e surdo, gerando colaboração, troca de informações e uma mudança positiva que há tempo se espera no Brasil.

REFERÊNCIAS

LIVROS E ARTIGOS

BARRETO, Madson; BARRETO, Raquel. **Escrita de Sinais sem mistérios**. 2. ed. ver. atual. e ampl. – Salvador, v. 1: Libras Escrita, 2015.

COELHO, Domingos S. **Produção de desenhos animados surdos como um tipo de “círculo de cultura surda”**. Brasília, Universidade de Brasília, 2013.

DALCIN, Gladis. **Psicologia da educação de surdos**. Florianópolis, Universidade Federal de Santa Catarina, 2009.

ESPOTE, Roberta; SERRALHA, Conceição A.; SCORSOLINI-COMIN, Fabio. **Inclusão de surdos**: revisão integrativa da literatura científica. Psico-USF, Bragança Paulista, v. 18, n. 1, p. 77-88, jan./abr. 2013.

FISCHER, Rosa M. B. **O dispositivo pedagógico da mídia**: modos de educar na (e pela) TV. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 151-162, jan./jun. 2002.

GROFF, Paulo V.; PAGEL, Rogério. **Multiculturalismo**: direitos das minorias na era da globalização. Revista USCS - Direito e Humanidades, n. 16, p. 7-17, jan./jun. 2009.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação**. 1. ed. São Paulo: ANIMATV, 2011.

SILVA, Tânia C. do R.; GOMES, Ana C. F. **A importância dos desenhos animados como representação ideológica**: formação da identidade infantil. Iniciação Científica CESUMAR, Maringá, v. 11, n. 1, p. 37-43, jan./jun. 2009.

STROBEL, Karin. **As Imagens do outro sobre a cultura surda**. 4. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2016

STROBEL, Karin. **História da educação de surdos**. Florianópolis, Universidade Federal de Santa Catarina, 2009.

WILLIAMS, Richards. *The Animation's Survival Kit*. Faber and Faber, Inc., Edição Expandida, 2009.

WRIGHT, Jean A. *Animation Writing and Development: from Script Development to Pitch*. Oxford, 2005.

REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

ADAP. **Deficiência auditiva atinge 9,7 milhões de brasileiros.**

Disponível em: <<http://www.adap.org.br/site/index.php/artigos/20-deficiencia-auditiva-atinge-9-7-milhoes-de-brasileiros>>. Acesso em: 06 mai. 2017.

ADNEWS. **Cartoon network é o canal pago mais assistido pelas**

crianças. Disponível em: <<http://adnews.com.br/midia/cartoon-network-e-o-canal-pago-mais-assistido-pelas-criancas.html>>. Acesso em: 23 ago. 2017.

BRASIL ESCOLA. **Brasil, país ou continente?.** Disponível em:

<<http://brasilecola.uol.com.br/brasil/brasil-pais-ou-continente.htm>>. Acesso em: 23 ago. 2017.

CARTOON NETWORK. **Programação.** Disponível em:

<<http://www.cartoonnetwork.com.br/programacao>>. Acesso em: 18 abr. 2017.

CATARSE. **A turma do tuntun.** Disponível em:

<<https://www.catarse.me/aturmadotuntun#about>>. Acesso em: 16 mai. 2017.

IBGE. **Censo 2010.** Disponível em: <<https://censo2010.ibge.gov.br/>>.

Acesso em: 06 mai. 2017.

CGMEETUP. **Tamara animated short film.** Disponível em:

<<http://www.cgmeetup.net/home/tamara-animated-short-film>>. Acesso em: 15 mai. 2017.

CGSOCIETY. **Turminha querubim - treehouse interior.** Disponível

em: <<http://ivankio.cgsociety.org/art/childish-maya-cartoon-mental-ray>>

characters-ambient-occlusion-children-turminha-querubim-treehouse-interior-586738>. Acesso em: 10 mai. 2017.

CNB CASCAVEL. **Paranaense idealiza desenho animado totalmente em libras**. Disponível em:

<<https://www.cbncascavel.com.br/paranaense-idealiza-desenho-animado-totalmente-em-libras>>. Acesso em: 16 mai. 2017.

FACEBOOK. **A turma do tuntun**. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/aturmadotuntun>>. Acesso em: 16 mai. 2017.

FACEBOOK. **House boat animation**. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/houseboatanimation>>. Acesso em: 15 mai. 2017.

SIGNPUDDLE. **Signpuddle online v2**. Disponível em:

<<http://signbank.org/signpuddle/>>. Acesso em: 09 out. 2017.

THE WORLD BANK. **Population, total: sweden and iceland**.

Disponível em:

<<http://data.worldbank.org/indicator/sp.pop.totl?locations=se-is>>. Acesso em: 23 ago. 2017.

TRIBUNA DO INTERIOR. **Sabia que o brasil tem uma 2ª língua oficial?**. Disponível em:

<<http://www.tribunadointerior.com.br/noticia/sabia-que-o-brasil-tem-uma-2a-lingua-oficial>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

TURMINHA QUERUBIM. **História**. Disponível em:

<<http://turminhaquerubim.com.br/historia.php>>. Acesso em: 10 mai. 2017.

YOUTUBE. **Boa tarde curitiba - a turma do tun tun**. Disponível em:


<https://www.youtube.com/watch?v=K8WgsIeR_pM>. Acesso em: 16 mai. 2017.

ANIMAÇÕES YOUTUBE

Tabela 8 – Lista de *links* para *YouTube* com tempo (minutos, segundos) das animações usadas.

<i>ANIMAÇÃO</i>	<i>PERSONAGEM</i>	<i>T (m,s)</i>	<i>LINK YOUTUBE</i>
Turminha Querubim	Shíro	0,56	https://youtu.be/CuGOv6LYWqw?t=56
	Shíro Basquete	9,43	https://youtu.be/CuGOv6LYWqw?t=583
	Gabi e Shíro	1,13	https://youtu.be/CuGOv6LYWqw?t=73
	DJ	3,33	https://youtu.be/CuGOv6LYWqw?t=213
	Quirim	3,28	https://youtu.be/CuGOv6LYWqw?t=208
Tamara	Pôsteres	0,09	https://youtu.be/B4frsp-rR6c?t=9
	Livro Dança	0,27	https://youtu.be/B4frsp-rR6c?t=27
	Tamara Sonho	1,08	https://youtu.be/B4frsp-rR6c?t=68
	Mãe Triste	2,29	https://youtu.be/B4frsp-rR6c?t=149
	Mãe Apoio	2,52	https://youtu.be/B4frsp-rR6c?t=172
	Mãe e Filha	3,13	https://youtu.be/B4frsp-rR6c?t=193

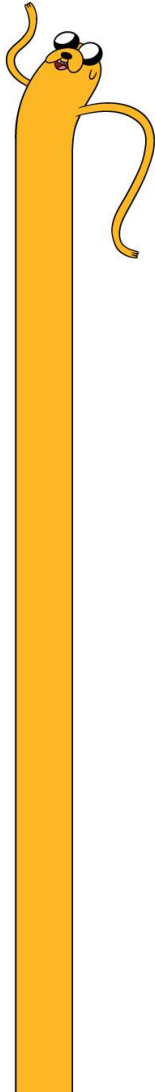
Fonte: Desenvolvido pela autora (2017)

ANEXO A – Programação do *Cartoon Network* no dia 18/04/2017


HOME | JOGOS | VÍDEOS | APPS | **PROGRAMAÇÃO**

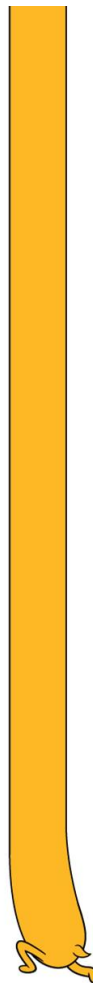
TERÇA 18

00:00	TITIO AVÓ UNCLE GRANDPA
00:30	HORA DE AVENTURA ADVENTURE TIME
01:00	CORAGEM, O CÃO COVARDE COURAGE THE COWARDLY DOG
01:30	JOHNNY BRAVO JOHNNY BRAVO
02:00	O LABORATÓRIO DE DEXTER DEXTER'S LABORATORY
02:30	DRAGON BALL Z KAI DRAGON BALL Z KAI
03:00	CLARÊNCIO, O OTIMISTA CLARENCE
04:00	O LABORATÓRIO DE DEXTER DEXTER'S LABORATORY
04:30	HI HI PUFFY AMI YUMI HI HI PUFFY AMI YUMI
05:00	O ACAMPAMENTO DE LAZLO CAMP LAZLO
05:30	KND CODENAME: KIDS NEXT DOOR
06:00	O LABORATÓRIO DE DEXTER DEXTER'S LABORATORY
06:30	CHOWDER CHOWDER
07:00	MASHA E O URSO MASHA AND THE BEAR
07:10	ODDBODS ODDBODS
07:20	NEW LOONEY TUNES NEW LOONEY TUNES
07:30	JOHNNY TEST JOHNNY TEST
07:45	NUMB CHUCKS NUMB CHUCKS
08:00	O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL THE AMAZING WORLD OF GUMBALL
08:30	TURMA DA MÔNICA MONICA AND FRIENDS
08:45	DR. CALÇA DIMENSIONAL DR. DIMENSIONPANTS



09:00	AS MENINAS SUPERPODEROSAS THE POWERPUFF GIRLS
09:30	CLARÊNCIO, O OTIMISTA CLARENCE
10:00	STEVEN UNIVERSO STEVEN UNIVERSE
10:30	OS JOVENS TITÃS EM AÇÃO TEEN TITANS GO!
11:00	SITIO DO PICAPAU AMARELO A FILULA DO DOUTOR CARAMUJO
11:15	HISTORIETAS ASSOMBRADAS (PARA CRIANÇAS MALCRIADAS) HAUNTED TALES (FOR WICKED KIDS)
11:30	WE BARE BEARS - DIGITAL SHORTS
11:45	O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL THE AMAZING WORLD OF GUMBALL
12:00	TITIO AVÔ UNCLE GRANDPA
12:15	STEVEN UNIVERSO STEVEN UNIVERSE
12:30	OS JOVENS TITÃS EM AÇÃO TEEN TITANS GO!
12:45	BEN 10 BEN 10
13:00	PODEROSAS MAGIESPADAS MIGHTY MAGISWORDS
13:30	CLARÊNCIO, O OTIMISTA - CURTAS CLARENCE - DIGITAL SHORTS
13:45	URSOS SEM CURSO WE BARE BEARS
14:00	HORA DE AVENTURA ADVENTURE TIME
14:30	OS JOVENS TITÃS EM AÇÃO TEEN TITANS GO!
15:00	O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL THE AMAZING WORLD OF GUMBALL
15:15	CLARÊNCIO, O OTIMISTA CLARENCE
15:30	TITIO AVÔ UNCLE GRANDPA
16:00	HORA DE AVENTURA ADVENTURE TIME
16:10	POKÉMON POKÉMON
16:30	TRANSFORMERS ROBOTS IN DISGUISE TRANSFORMERS ROBOTS IN DISGUISE
17:00	STEVEN UNIVERSO STEVEN UNIVERSE
17:30	O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL THE AMAZING WORLD OF GUMBALL
17:45	APENAS UM SHOW REGULAR SHOW
18:00	IRMÃO DO JOREL JOREL'S BROTHER

18:00	IRMÃO DO JOREL JOREL'S BROTHER
18:15	HISTORIETAS ASSOMBRADAS (PARA CRIANÇAS MALCRIADAS) HAUNTED TALES (FOR WICKED KIDS)
18:30	HORA DE AVENTURA ADVENTURE TIME
18:45	OS JOVENS TITÃS EM AÇÃO TEEN TITANS GO!
19:00	BEN 10 BEN 10
19:15	URSOS SEM CURSO WE BARE BEARS
19:30	OS JOVENS TITÃS EM AÇÃO TEEN TITANS GO!
20:00	HAPPY FEET - O PINGUIM HAPPY FEET
21:45	URSOS SEM CURSO WE BARE BEARS
22:00	O INCRÍVEL MUNDO DE GUMBALL THE AMAZING WORLD OF GUMBALL
22:30	HORA DE AVENTURA ADVENTURE TIME
23:00	APENAS UM SHOW REGULAR SHOW
23:30	CLARÊNCIO, O OTIMISTA CLARENCE



O Cartoon Network é o lugar de seus desenhos favoritos, episódios completos, vídeos, aplicativos e jogos grátis. Você pode jogar gratuitamente com seus personagens favoritos de Clarêncio, O Otimista, Jovens Titãs em Ação, Hora de Aventura com Finn e Jake, Apenas Um Show, O Incrível Mundo de Gumball, Steven Universo, Tlto Avô, Ursos Sem Curso e muito mais!

[GUIA PARA PAIS](#)

[DICAS DE SEGURANÇA](#)

[PROGRAMAÇÃO](#)

[PROGRAMAÇÃO EFETIVAMENTE VEICULADA](#)

[PROGRAMAÇÃO EFETIVAMENTE VEICULADA \(HD\)](#)

[AJUDA](#)

ANEXO B – Bíblia da Série Reino dos Sinais



Sumário

Conceito da Série.....	03
Tipo da Série.....	04
Observações.....	04
Cenários.....	04
Personagens.....	06
<i>Loglines</i>	10
Formato da Série.....	11

Conceito da Série

Você é ouvinte? Conhece algum surdo? Já imaginou se os papéis fossem trocados e VOCÊ se sentisse o estrangeiro em seu próprio mundo?

Ana é uma garota ouvinte de seis anos que, ao ver Dudu – um garoto surdo de sua escola – se comunicando em Libras, fica maravilhada. Ao dormir, esse interesse a transporta para um mundo medieval fantástico, onde as pessoas só se comunicam por Libras.

Este mundo é repleto de personagens místicos, como dragões, magos, reis e, é claro, um terrível feiticeiro e seus monstros!

Perdida, Ana conhece Iro, um dragão que tem a difícil missão de encontrar o príncipe de direito e parar o feiticeiro, conhecido agora como Rei do Silêncio, que tem proibido a Libras por todo o reino.

A vida de Ana jamais será a mesma ao embarcar nessa aventura pelo:

Reino dos Sinais

Tipo da Série

Trata-se de uma série de aventura que, através da representatividade, tem como objetivo quebrar os paradigmas negativos vigentes em relação aos surdos e gerar um interesse pela língua de sinais.

Observações

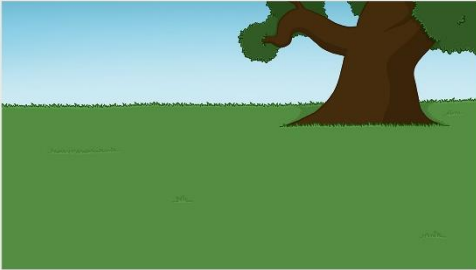
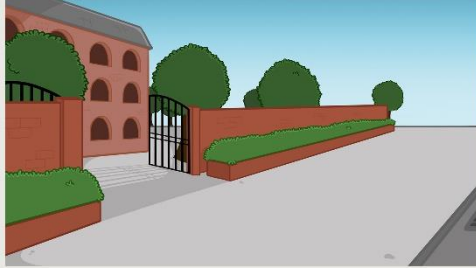
Apesar de a comunicação no Reino dos Sinais se dar estritamente por meio de Libras, tanto os personagens quanto espectadores serão capazes de “ouvir” os sinais – feito por meio de uma narração off screen – com a voz do personagem em questão. Desta forma, visa-se mostrar a perspectiva dos surdos quanto à comunicação, sem entretanto excluir os ouvintes que não entendam a língua de sinais. Afinal, bem como se diz, “o surdo ouve com os olhos e fala com as mãos”.

Ao fim de cada episódio, os personagens voltarão ao mundo real, mantendo as memórias e aprendizados que obtiveram no Reino dos Sinais.

Cenários

Mundo real: Cenários inspirados em elementos do tempo atual - 2010's.

Reino dos Sinais: Cenários inspirados em elementos medievais, como vilas, castelos, bosques, colinas e plantações.



Personagens

Ana



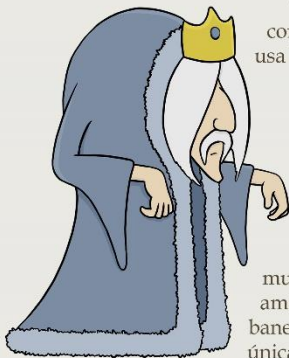
Ana é uma menina ouvinte de seis anos que cursa a primeira série do ensino fundamental. Tem o cabelo ruivo e sardas nas bochechas. Possui uma família tradicional: mãe, pai e um irmão mais novo, a quem protege e ensina tudo. O emprego do seu pai fez com que a família se mudasse bastante, o que influenciou na personalidade de Ana. Apesar de muito jovem, Ana é uma menina muito observadora, responsável e “mente aberta”. Seu hobbie favorito é desenhar e acha importante fazer boas amizades, incluindo crianças que estejam “de lado”, uma vez que se identifica com isso, já que várias vezes foi a “garota nova da escola”. No episódio piloto será transporta para o Reino dos Sinais, um mundo onde a comunicação se dá apenas através da Libras.

Iro

Iro é um dragão amigável e leal. Ele recebe a missão de encontrar o príncipe perdido e restaurar a ordem no reino. Em seu caminho, encontra Ana e se dispõe a ensiná-la Libras, para que assim possam se comunicar e descobrir como ela poderá voltar para casa. Iro adora voar, sendo que perder suas asas é um de seus maiores medos. Aprecia poesia em Libras, e ensinar é uma atividade muito satisfatória para ele.



Rei do Silêncio



Tem cabelos e bigode brancos, usa túnica e uma coroa. Seus movimentos são lentos e rígidos, e não usa Libras. No passado, vivia no mundo real, sendo um ouvinte que teve um filho surdo. Porém, ao invés de aceitar o filho, ele o via como inferior, acabando por afastá-lo de si com o passar do tempo. Assim, acabou sozinho e amargurado.

A velhice o deixou ranzinza e com dores nas articulações (especialmente nas mãos) e, ao repensar sua vida e a ausência de seu filho, isso o transporta para o Reino dos Sinais. Nesse mundo, ele se torna um feiticeiro que, tomado pela amargura e dores, remove a família real do poder e bane a Libras do reino. Aprecia música, sendo essa a única coisa que o acalma e consola. Por meio de seus poderes, controla os quatro titãs musicais.

Eduardo é um menino surdo de sete anos que cursa a primeira série do ensino fundamental, no mesmo colégio que Ana, embora em salas diferentes. Tem o cabelo loiro levemente cacheado e olhos azuis. É animado, vigoroso e ligeiro, não gosta de ficar parado. Adora jogar bola, brincar de espadinha, luta e videogames. Tem alguns colegas, mas seu melhor amigo é seu pai, que também é surdo. Sua mãe é ouvinte, mas a família toda se comunica por Libras. No segundo episódio, Dudu aparecerá no Reino dos Sinais, sendo revelado que ele é na verdade o príncipe perdido.

Dudu



Helô



Helôisa é uma menina ouvinte de seis anos que cursa a primeira série do ensino fundamental. É a melhor amiga de Ana e é muito popular entre as crianças do colégio. Tem cabelo preto e cacheado, sempre arrumado com alguma presilha ou laço diferente. Gosta muito de ler, viajar na internet e pesquisar sobre coisas triviais. Mora com a mãe, pai, dois irmãos mais velhos e uma avó. Sua mãe é médica e o pai trabalha em casa, para melhor cuidar da família. Seus irmãos mais velhos a protegem por ser a caçula e a única menina. Adora sair com a mãe e ouvir as histórias de sua avó. Se diverte enfeitando seu gato persa, Bobby, colocando nele vários laços, enfeites e purpurina.

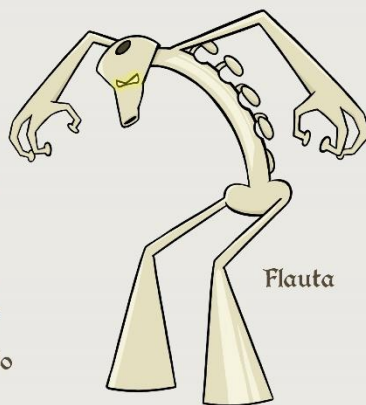


Mãe de Dudu

Marcia é uma mulher ouvinte de trinta e seis anos, mãe de Dudu. Tem cabelos loiros e olhos verdes. Ela aprendeu Libras ainda quando criança, para poder se comunicar com seu vizinho surdo, o qual é, hoje em dia, seu marido e pai de Dudu.

Titãs

Monstros inspirados em instrumentos musicais, encantados e controlados pelo Rei do Silêncio.



Loglines

Ep. 1 – Na escola, Ana vê Dudu usando Libras e acha isso incrível. Ao dormir, é transportada para um mundo onde as pessoas só se comunicam pela língua de sinais. Neste mundo, Ana conhece o dragão Iro, que explica que um terrível feiticeiro tomou o poder e tem proibido o uso de Libras. Assim, sua missão é encontrar o príncipe de direito e restaurar a ordem no reino. Iro oferece ensinar Libras à Ana para que ela possa descobrir como voltar para casa. Ao dormirem, um dos monstros desperta, e Ana acorda em sua cama no mundo real.

Ep. 2 – Ao acordar no mundo real, Ana percebe que se lembra de tudo que aprendeu com Iro no Reino dos Sinais e, na escola, resolve tentar se comunicar em Libras com Dudu. Os dois conversam um pouco durante o recreio, e Dudu fica surpreso com o fato de Ana saber um pouco de Libras. Já em sua cama, Ana dorme torcendo para que volte ao Reino dos Sinais, e assim acontece. Já de dia, Ana e Iro acordam com o chão vibrando e, ao correr para fora do bosque, se deparam com o monstro Violoncelo destruindo a vila mais próxima. Ana e Iro correm para ajudar as pessoas e se deparam com a cena de um menino empunhando sua espada, pronto para enfrentar o titã. Ana reconhece o menino: É o Dudu, do mundo real. Dudu valentemente dá uma espadada e corta as cordas do monstro, que foge da batalha. Ana e Dudu se encontram e ele também a reconhece. Já num alojamento, os três personagens trocam detalhes sobre esse mundo e Iro levanta suas suspeitas sobre Dudu ser o príncipe de direito. Após a conversa, todos caem no sono.

Ep. 3 - No dia seguinte, no mundo real, Ana e Dudu passam o recreio inteiro juntos, praticando Libras e falando sobre o Reino dos Sinais. Helô, a amiga de Ana, fica curiosa e um pouco enciumada. Ao final da aula, Helô pergunta a Ana como ela aprendeu Libras, e Ana acha melhor apenas dizer que aprendeu com um outro amigo. Ao ir para casa, Helô passa a noite pesquisando sobre Libras na internet. Ana e Dudu acordam com Iro no Reino dos Sinais, e resolvem ajudar os aldeões a colocar a vila em ordem. Porém, ao conversar com eles, notam que já estão esquecendo os sinais, e que portanto esses ataques devem ser bem mais constantes do que pensavam. No fim do dia e prontos para voltar ao alojamento, veem uma menina de cabelos cacheados andando em direção à vila. Ana a fita por um tempo e então reconhece sua amiga Helô. Ana acalma a amiga, que não entende o que está acontecendo, e então explica onde estão e como as coisas funcionam, garantindo a ela que, ao dormirem, estarão de volta ao mundo real.

Formato da Série

A animação será 2D feita pela técnica cut out digital e contará com **13 episódios** de em média **7 minutos**, visando o público infantil dos **seis aos dez** anos de idade.

ANEXO C – Premissa do Episódio 1

REINO DOS SINAIS "A Primeira Viagem" (Premissa #1)

Quando ANA vê pela primeira vez o menino DUDU falando em língua de sinais, fica encantada. E não se sabe dizer o porquê, mas esse interesse a transportou para um mundo fantástico onde só se é possível a comunicação por Libras.

Desesperada por não conseguir falar, conhece um dragão chamado IRO, que explica que neste mundo há um terrível REI DO SILÊNCIO, que tem impedido as pessoas de se comunicarem por libras, mantendo o controle do povo através de assustadores titãs - inspirados em instrumentos musicais. Iro explica que sua missão é encontrar o príncipe perdido e restaurar a ordem no reino.

Apesar de interessada, Ana só deseja voltar para casa. E notando isso, Iro propõe que ela o acompanhe para aprender língua de sinais, a fim de que os dois achem uma solução para seu problema e que ela possa retornar para sua casa.

No meio do caminho para uma das vilas, os dois resolvem acampar, e no meio da noite algo desperta numa montanha próxima, o primeiro Titã, o VIOLONCELO, que ao vibrar

suas cordas afiadas, desperta Ana, agora em sua cama no mundo real.

FIM.

ANEXO D – Outline do Episódio 1

REINO DOS SINAIS
"A Primeira Viagem"
(Outline #1)

CENA I

Na saída da escola, Ana vê pela primeira vez DUDU conversando em Libras com sua mãe e fica fascinada por isso. Alguém então chama sua atenção, sua amiga HELÔ está se despedindo, indo embora com o seu pai, Ana acena de volta e quando vai olhar de novo para Dudu, nota que ele já foi embora. Desapontada, Ana vai embora para casa.

CENA II

Em sua cama, Ana pensa na língua de sinais e em quão mágico parece. Ela desliga seu abajur e cai no sono.

CENA III

Ana acorda em uma colina verde, embaixo de uma árvore. Percebendo onde está, levanta-se num pulo, e ao tentar falar, nota que não consegue emitir som algum. Quando então passa uma sombra por seu rosto, Ana olha para o céu e vê uma silhueta de um DRAGÃO. O dragão pousa na colina e Ana corre para trás da árvore.

Ao se espreguiçar do voo, o dragão percebe a presença de Ana e sinaliza "Oi!". Ana se surpreende por ouvir o som do cumprimento, apesar do dragão não ter aberto a boca. Mais

uma vez o dragão sinaliza "Oi, tudo bem?", mas Ana não consegue falar, então só acena que não com a cabeça. O dragão fica um pouco confuso, mas logo percebe que ela não sabe Libras. Ele então se apresenta como Iro e resolve explicar onde Ana está "Você está no Reino dos Sinais. Aqui, as pessoas sempre se comunicaram pela Língua de Sinais. Até que um dia, todos começaram a se esquecer..." surge então uma animação atrás de Iro, substituindo o cenário.

CENA IV

"Há exatos sete anos, um terrível FEITICEIRO tirou a FAMÍLIA REAL do trono e se tornou o REI DO SILÊNCIO. Desde então, tem usado terríveis monstros para amedrontar as pessoas e proibir o uso de Libras", assim, é mostrada a história do feiticeiro se tornando Rei do Silêncio, e liberando quatro TITÃS - inspirados em instrumentos musicais - para atormentar e controlar as pessoas do reino.

CENA V

Ana, curiosa, aponta para Iro e dá um pulo de surpresa ao ouvir "Você?". O dragão responde que é um mensageiro, enviado para encontrar o príncipe perdido e restaurar a ordem no reino. Ele então propõe que Ana vá com ele para uma vila próxima para que possa ensiná-la Libras e assim, juntos encontrarem um jeito de ela voltar pra sua casa. Ana faz que sim com a cabeça e os dois começam sua jornada.

CENA VI

Ana caminha com um pergaminho de Iro em uma das mãos, enquanto pratica Libras com a outra. E finalmente consegue dizer "Meu nome é Ana". Iro fica contente que ela esteja aprendendo rápido e pergunta se ela já pensou em um sinal para seu nome, algo que a identifique. Ana para um pouco para pensar e coloca três dedos em suas pintinhas da bochecha, Iro entende e diz "Perfeito!"

CENA VII

Como já havia escurecido, Ana e Iro resolvem parar e acampar no meio do caminho. Em volta de uma pequena fogueira os dois conversam "Como encontrar o príncipe?", pergunta Ana, e Iro responde "A profecia diz que nossos caminhos se cruzarão em um momento de grande perigo". Ana parece assustada com a revelação, mas Iro a acalma e pede para que descanse no momento.

Ana cai no sono e a câmera se afasta para longe do bosque.

CENA VIII

Dentro de uma caverna um dos titãs desperta, o VIOLONCELO - que possui cordas afiadas na boca - vibrando fortemente.

CENA IX

Ao sentir a vibração, Ana acorda num susto em sua cama no mundo real.

FIM.

ANEXO E – Script do Episódio 1

REINO DOS SINAIS
"A Primeira Viagem"
(*Script* #1)

Toca o sinal de um colégio.

FADE IN:

1. EXT. CALÇADÃO EM FRENTE À ESCOLA - FIM DO DIA

CRIANÇAS saem da escola, entre elas está ANA - 6 anos, vestindo uniforme escolar.

ANA

(Voice Over)

Eu ainda me lembro da primeira vez
que vi alguém conversar em língua
de sinais...

Ana olha para o outro lado da calçada e vê DUDU, um menino surdo de sua escola, conversando em libras com sua mãe.

HELÔ

(Off-screen)

Tchau Ana! Até amanhã!

Ana volta sua atenção para o lado e vê sua amiga Helô - 7 anos, também vestindo uniforme escolar - acenando "até logo" enquanto vai embora, segurando a mão de seu PAI.

Quando Ana volta a olhar para Dudu, já não havia ninguém lá.

Ela parece desapontada por querer ver mais da língua de sinais.

Ana, então, se vira para ir embora.

2. INT. QUARTO DE ANA - NOITE

Ana, de pijama, deitada em sua cama.

ANA

(Voice Over)

Fiquei encantada, e por alguma razão aquilo me parecia mágico.

Ana se vira e desliga o abajur, pegando finalmente no sono.

3. EXT. COLINA VERDE - DIA

Ana, agora usando um vestido medieval, acorda debaixo de uma árvore, olha em volta e, confusa, percebe que não está em sua cama, tampouco em sua casa. Ao seu redor há apenas uma colina verdejante e um céu azul cheio de nuvens.

Ana fica desesperada e ao tentar falar, nota que não consegue emitir nenhum som.

Uma sombra passa por seu rosto, e ao olhar para o céu, vê uma silhueta do que parece ser uma ave voando bem alto.

Segundos depois, ela tem uma surpresa ao perceber que aquilo era algo muito maior, um DRAGÃO.

O dragão é vermelho e amarelo e carrega uma bolsa com pergaminhos.

Ao se assustar, Ana se aproxima da árvore, como que tentando se esconder.

O dragão pousa e se espreguiça, parecendo cansado e doído.

Ana o observa assustada e se aproxima ainda mais da árvore.

Logo, o dragão a percebe e sorri.

DRAGÃO
(Língua de Sinais)
Oi!

Ana fica surpresa por de fato ouvir um som, apesar do dragão não ter aberto a boca para falar.

O dragão se retrai um pouco, e com cautela tenta mais uma vez.

DRAGÃO
(Língua de Sinais)
Oi, tudo bem?

Ana tenta falar, mas nenhum som é emitido, então só acena um pesaroso "não" com a cabeça.

O dragão, olha para Ana ligeiramente confuso, mas então, com um estralar de dedos e sobranceiras arqueadas, parece entender: Ana é uma menina que não sabe a língua de sinais.

DRAGÃO

(Língua de Sinais)

Meu nome é Iro e meu sinal é este,
sabe me dizer seu nome?

Iro faz seu sinal com o dedo indicador em sua têmpora, onde fica um de seus chifres.

Ana se afasta um pouco da árvore e simplesmente aponta para a boca em negativa.

IRO

(Língua de Sinais)

E por acaso sabe onde está?
Ana faz que "não" com a cabeça novamente.

IRO

(Língua de Sinais)

Bom, você está no Reino dos Sinais.

Ana parece confusa e Iro entende que deve continuar sua explicação.

IRO

(Língua de Sinais)

Aqui, as pessoas sempre se comunicaram pela Língua de Sinais.
Até que um dia, todos começaram a se esquecer...

Atrás de Iro, surgem ilustrações que, enquanto ele continua a história, substituem o cenário.

IRO

(Voice Over)

Há exatos sete anos, um terrível FEITICEIRO tirou a FAMÍLIA REAL do trono e se tornou o REI DO SILÊNCIO. Desde então, tem usado terríveis monstros para amedrontar as pessoas e proibir o uso de Libras.

Ilustração, estilo silhueta, da família real - composta por um pai, mãe, criança e bebê de colo - sucumbindo e se transformando numa linha.

A partir dessa linha aparece o feiticeiro, que está sentado agora num trono com um semblante severo.

Uma coroa aparece em sua cabeça, mostrando que o feiticeiro se tornou rei.

O Rei do Silêncio estende ambas as mãos e delas correm correntes para o chão, atravessando a tela.

O cenário se desloca, seguindo as correntes com um leve atraso, revelando quatro TITÃS - inspirados em instrumentos musicais: violoncelo, flauta, tambor e acordeon - atormentando pessoas bem menores, que com medo, fogem ou se curvam diante do caos.

Ana, com as sobrancelhas arqueadas e boca levemente aberta, parece verdadeiramente interessada. Ela olha, então, para os lados e aponta, relutantemente, para Iro, com uma expressão de interrogação.

ANA
(Língua de Sinais)
Vo-o-cê..?

Ana dá um pulo e cobre a boca com as mãos, assustada por emitir som.

IRO
(Língua de Sinais)
Estou aqui para encontrar o
príncipe perdido e restaurar a
ordem no reino.

Os olhos de Ana brilham com as revelações e ele continua.

IRO
(Língua de Sinais)
Quer vir comigo? Posso ensiná-la
Libras e podemos descobrir como
você veio parar aqui e como voltar
para sua casa.

Ana, contente, faz que "sim" com a cabeça.

IRO
(Língua de Sinais)
Vamos!

Iro se vira e sobe um pouco mais a colina.
Ana o segue.

A câmera gira em torno de Ana e enquadra além dos dois personagens, revelando pela primeira vez o Reino dos Sinais. O reino consiste em um castelo ao fundo, cercado por várias vilas, bosques e algumas montanhas.

4. EXT. CAMINHO PARA A PRIMEIRA VILA - FIM DO DIA

Ana caminha com um dos pergaminhos do dragão em uma mão e com a outra, pratica libras. Ao seu lado está Iro, planando e olhando para Ana.

ANA
(Língua de Sinais)
Meu no-ome é A-n-a.

Iro faz uma expressão de contente, sorrindo para ela.

IRO
(Língua de Sinais)
Já pensou em um sinal para seu nome?

Ana para um pouco para pensar.

ANA
(Língua de Sinais)
Po-o-de ser ...?

Ana coloca três dedos nas pintinhas da bochecha para demonstrar o sinal de seu nome.

Iro parece verdadeiramente feliz com a ideia.

IRO

(Língua de Sinais)

Ah! Entendi! Por causa de suas pintinhas! Perfeito!

Ana e o Iro voltam a andar.

**5. EXT. BOSQUE, CAMINHO PARA A PRIMEIRA VILA
- NOITE**

Ana e Iro estão em volta de uma pequena fogueira. Ela, menos tensa, mas ainda um pouco acanhada.

ANA

(Língua de Sinais)

Ahn... Co-mo encontr-rar o príncipe?

IRO

(Língua de Sinais)

A história explica que nos encontraremos em um momento de grande perigo.

Diante da revelação, Ana estremece, temerosa. Iro nota seu medo e muda de assunto, tentando acalmá-la.

IRO

(Língua de Sinais)

Não pense nisso agora, descanse.
Amanhã pensaremos em como te levar
para casa.

Muito cansada da jornada, Ana cai no sono.
A câmera se afasta para longe do bosque.

6. EXT. CAVERNA - NOITE

Dentro da caverna um dos titãs desperta, o
VIOLONCELO - que possui cordas afiadas na
boca - vibrando fortemente.












7. INT. QUARTO DE ANA - DIA












Ao sentir a vibração, Ana acorda num susto
em sua cama no
mundo real.


































FIM.










ANEXO F – *Timeline Sheet* do Episódio 1












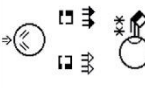
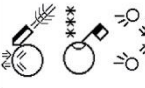

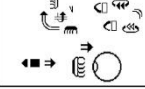
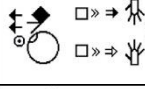

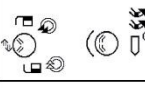

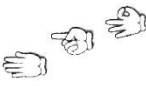


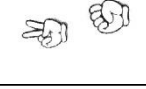

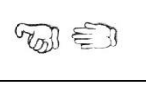
TEMPO	0:00	0:02	0:06	0:07	0:10	0:11	0:13	0:15	0:18	0:22	0:24
AÇÃO (ROTEIRO)	Tela preta.	[fade in] [Primeiro cenário] Ana sai pelos portões da escola em direção às crianças.	Ana para e olha para Dudu (direção onde Dudu e sua mãe estão).	Dudu conversa em Libras com sua mãe.	Ana com expressão de intrigada.	Ana olha para o outro lado quando chamam sua atenção.	Helô acena enquanto anda de mãos dadas com seu pai.	Ana olha de volta para a direção de Dudu.	Dudu e sua mãe já não estão à vista.	Ana com expressão de desapontada, pois queria ver mais da língua de Ana.	Ana, então, se vira para ir embora.
QUADRO-CHAVE											
NARRAÇÃO, VOZES	NÃO HÁ		ANA (Voice Over) Eu ainda me lembro da primeira vez que vi alguém conversar em língua de sinais...		HELÔ (Off screen) Tchau Ana! Até amanhã!				NÃO HÁ		
FOLETIS, EFEITOS	Sinal escolar.										
MÚSICA, AMBIÊNCIA	NÃO HÁ										
MAOS (ESCRITA DE SINAIS)		NÃO HÁ			NÃO HÁ		NÃO HÁ			NÃO HÁ	
CONFIG. DE MÃOS (ILUSTRADAS)		NÃO HÁ			NÃO HÁ					NÃO HÁ	





TEMPO	0:26	0:32	0:37	0:44	0:48	0:51	0:54	0:58	1:00	1:04	1:10
AÇÃO (ROTEIRO)	[Segundo cenário] Ana se levanta e desliga a luminária, pensativa.	Ana se iria e desliga a luminária.	Tela preta.	[Terceiro cenário] Olhos de Ana se abrem lentamente.	Folhas de alvorete balançando ao vento, vistas de baixo.	Ana deitada debaixo da árvore, toca a cabeça que está deitada.	Ana levanta em um pulo, com expressão de assustada.	Ana percebe que não consegue sentir nenhum som.	Sombra passa pelo rosto de Ana.	Ana olha pra o céu, protegendo os olhos do sol.	Sombra de algo voando bem longe.
QUADRO-CHAVE											
NARRAÇÃO, VOZES	ANA (Voz suave) Fiquei encantado e por alguma razão aquilo me parecia mágico.										
FOLEYS, EFEITOS	NÃO HÁ		Som de folhas ao vento.		Som de grama sendo pisada.		Som de grama sendo pisada.		NÃO HÁ		
MÚSICA, AMBIÊNCIA	Música tema leve e alegre vai diminuindo.		Som do vento, ar livre.								
MAOS (ESCRITA DE SINAIS)	NÃO HÁ										
CONFIG. DE MAOS (ILUSTRADAS)	NÃO HÁ										

TEMPO	1:13	1:18	1:22	1:28	1:32	1:40	1:43	1:48	1:52	1:57	2:03
ÇÃO (ROTEIRO)	Ana aperta os olhos tentando enxergar melhor.	Ana se assusta.	A sombra e na verdade um dragão.	Ana se aproxima da amore, tentando se esconder.	O dragão pouoa e se espreguiça.	Ana olha assistida, junto à amore.	O dragão nota Ana e sorri e sinaliza em Libras.	Ana fica ainda mais surpresa.	O dragão, com cautela, sinaliza mais uma vez.	Ana abre a boca para falar, mas não consegue.	Ana faz que "não" com a cabeça.
QUADRO-CHAVE											
NARRAÇÃO, VOZES	NÃO HA										
FOLEYS, EFEITOS	NÃO HA	NÃO HA		Som de passos na grama.	Som de bater de asas, seguidos por uma pisada na grama.	NÃO HA					
MÚSICA, AMBIÊNCIA	Som do vento, ar livre.										
MAOS (ESCRITA DE SINAIS)	NÃO HA										
CONFIG. DE MAOS (ILUSTRADAS)	NÃO HA										

TEMPO	2:58	3:08	3:15	3:21	3:26	3:30	3:37	3:42	3:46	3:52	3:58
AÇÃO (ROTEIRO)	Atás de Iro, as ilustrações que substituem o cenário.	Ilustração estilo silhueta da família real, sucumbindo e se transformando numa linha.	A linha se torna a boca do festeiro, sentado num trono, com sua coroa.	O Rei do Silêncio sentado ambas as mãos e delas descem correntes.	A câmera segue as correntes e revela quatro tílis.	Tílis atormentam pessoas bem menores, que com medo, fogem ou se curvam.	Atás, interessado, aponta para Iro com uma expressão interrogativa.	Atás dá um pulo e cobre a boca com as mãos, assustada por emitir som.	Iro explica quem é para Atás.		Os olhos de Ana brilham com as revelações.
QUADRO-CHAVE											
NARRAÇÃO, VOZES	Há exatos sete anos, um terrível FETICEIRO tirou a FAMÍLIA REAL do trono e se tornou o REI DO SILÊNCIO. Desde então, tem usado terríveis monstros para amedrontar as pessoas e proibir o uso de Libras.	IRO (Voice Over)					ANA (Língua de Sinais) (Vo-c-6,7)		IRO (Língua de Sinais) Estou aqui para encontrar o príncipe perdido e restaurar a ordem no reino.		NAO HA
FOLEYS, EFEITOS		NAO HA		Som de correntes.		Passos de gigantes e gritos das pessoas.				NAO HA	
MÚSICA, AMBIÊNCIA					Música tensa/dramática.						
MAOS (ESCRITA DE SINAIS)											
CONFIG. DE MAOS (ILUSTRADAS)											

4:02	4:08	4:12	4:16	4:21	4:25	4:35	4:42	4:47	4:53	4:58
AÇÃO (ROTEIRO)	Iro continua....	Ana feliz faz que "sim" com a cabeça.	Ana sinaliza, contente.	Iro se vira e sobe um pouco mais a colina. Ana o segue.	A câmera gira em torno de Ana e mostra Iro praticando Libras. (Quarto cenário)	Quinto cenário) Caminho para a primeira vila. Ana pratica Libras com Iro planejando a sua labo.	Ana sinaliza. Ana sinaliza.	Iro fica contente por Ana.	Ana para um pouco para pensar.	
QUADRO-CHAVE										
NARRAÇÃO, VOZES	IRO (Língua de Sinais) Quer vir comigo? Posso ensinar-lá Libras e podemos descobrir como você veio parar aqui e como voltar para sua casa.	IRO (Língua de Sinais) Vamos!	IRO (Língua de Sinais) Ana!	ANA (Língua de Sinais) Iro! Iro não come e sinal para sua nome?	ANA (Língua de Sinais) Ana!	IRO (Língua de Sinais) Ana!	ANA (Língua de Sinais) Ana!	IRO (Língua de Sinais) Ana!	ANA (Língua de Sinais) Ana!	
FOLEYS, EFEITOS	Passos na grama.									
MÚSICA, AMBIÊNCIA	Som do vento, ar livre.									
MÃOS (ESCRITA DE SINAIS)	Som do vento, ar livre.									
CONFIG. DE MÃOS (ILUSTRADAS)	Som do vento, ar livre.									

TEMPO	5:02	5:06	5:10	5:18	5:26	5:32	5:34	5:50	5:59	6:04	6:08
AÇÃO (ROTEIRO)	Ana coloca três dedos nas pinças da bochecha.	Iro fica feliz com a ideia.	Ana e Iro voltam a andar. [Fade out]	[Fade in] [Serto cenário] Bosque à noite. Ana e Iro estão em uma pequena fogueira.	Ana sentada, mesmo tempo, pergunta a Iro.	Iro responde de maneira séria.	Diante da revelação, Ana estremece, temerosa.	Iro nota seu medo e tenta acalmá-la.	Muito cansada da jornada, Ana cai no sono.		
QUADRO-CHAVE											
NARRAÇÃO, VOZES	ANA (Língua de Sinais) Por-o-de-se...?	IRO (Língua de Sinais) Ah! Entendi! Por causa de suas pinças! Perfeito!	MAO HA	MAO HA	ANA (Língua de Sinais) Ah!... Como encontrar o príncipe?	IRO (Língua de Sinais) A história explica que nos encontramos em um momento de grande perigo.	MAO HA	MAO HA	IRO (Língua de Sinais) Não pense nisso agora, descanse. Amanhã pensaremos em como te levar para casa.	MAO HA	MAO HA
FOLEYS, EFEITOS	MAO HA	MAO HA	Passos em chão de pedras.				Som da fogueira.				
MÚSICA, AMBIÊNCIA	Som do vento, ar livre.										
MAOS (ESCRITA DE SINAIS)			MAO HA	MAO HA				MAO HA			MAO HA
CONFIG. DE MAOS (ILUSTRADAS)			MAO HA	MAO HA				MAO HA			MAO HA

TEMPO	6:10	6:28	6:30	6:41	6:45
AÇÃO (ROTEIRO)	A câmera atravessa o bosque.	[Sétimo cenário] Exterior de uma caverna.	Dentro da caverna um lila desperta. Tira fôlego em um violoncelo.	Ao sentir a vibração, Ana acorda num suspiro em um mundo real.	[Fim] Créditos.
QUADRO-CHAVE					
NARRAÇÃO, VOZES		NÃO HÁ		Ana (Suspiro)	NÃO HÁ
FOLEYS, EFEITOS		NÃO HÁ	Som de violoncelo.		NÃO HÁ
MÚSICA, AMBIÊNCIA	At livre, bosque à noite.				
MÃOS (ESCRITA DE SINAIS)	NÃO HÁ				
CONFIG. DE MÃOS (ILUSTRADAS)	NÃO HÁ				