

EXPERIÊNCIAS AUDIOVISUAIS NO PROJETO MATHLIBRAS

ADRYAN CHAVES COPELLO¹; HELENA PINTO DA LUZ²; TATIANA BOLIVAR
LEBEDEFF³; THAIS PHILIPSEN GRUTZMANN⁴

¹Universidade Federal de Pelotas – adryancopeello@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – lenaluz1098@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – tblebedeff@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – thaisclmd2@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Segundo o Artigo 215 da Constituição de 1988, o Estado deve garantir a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional (BRASIL, 1988). Isto posto, é indiscutível a necessidade de debater sobre a inclusão de pessoas com deficiência, buscando pôr em prática o que está previsto na LEI Nº 13.146, de 6 de julho de 2015 (BRASIL, 2015), presente no Estatuto da Pessoa com Deficiência, com o objetivo de garantir uma plena experiência de pessoas surdas nas salas de cinema do país.

Em 2017 começou o projeto MathLibras (GRUTZMANN; ALVES; LEBEDEFF, 2020), que em parceria com a Universidade Federal de Pelotas trabalha com a produção de conteúdos didáticos da disciplina de Matemática para alunos surdos da rede pública de ensino, assim como o desenvolvimento de pesquisas e escrita de artigos que busquem questionar e ampliar o olhar sobre o filmar e produzir conteúdos didáticos para pessoas surdas.

Deste modo, sobretudo em tempos de pandemia do COVID-19, que mudou completamente a forma como é consumido o audiovisual no mundo, assim como sua utilização em áreas da educação, tornou-se inerente e indispensável o desenvolvimento de estudos e a observação das relações entre o audiovisual, seus signos e as suas intersecções com as técnicas e métodos de ensino. Ou seja, como as ferramentas dispostas e elaboradas pelo cinema ao longo de sua história, interagem com a realidade e como poderiam ser potencializadas na sala de aula virtual.

Contudo, como já citado anteriormente, a produção dessas pesquisas está diretamente ligada a um projeto de educação na área da matemática para pessoas surdas, portanto, tratamos de debater com maior exclusividade a experiência visual do filme, focando, principalmente, na captação e manipulação da imagem. Portanto, um dos elementos essenciais para este estudo, foi o conceito de alfabetismo visual. Conforme enfatiza em seu livro “A Primer of Visual Literacy”, a designer e professora Donis A. Dondis:

A experiência visual humana é fundamental no aprendizado para que possamos compreender o meio ambiente e reagir a ele; a informação visual é o mais antigo registro da história humana. As pinturas das cavernas representam o relato mais antigo que se preservou sobre o mundo tal como ele podia ser visto há cerca de trinta mil anos. Ambos os fatos demonstram a necessidade de um novo enfoque da função não somente do processo, como também daquele que visualiza a sociedade. O maior dos obstáculos com que se depara esse esforço é a classificação das artes visuais nas polaridades belas-artes e artes aplicadas. Em qualquer momento da história, a definição se desloca e modifica, infiltra os mais constantes fatores de diferenciação costumem ser a utilidade e a estética. (DONDIS, 1973, p. 102)

Isto posto, outra referência importante para o trabalho, foi o filósofo e teórico de cinema Hugo Münsterberg (1863-1916), que defendia o espectador como algo não passivo à obra, que na verdade, preenchia o filme através de suas experiências e perspectivas pessoais. Ou seja, um criador de conteúdo audiovisual, poderia e deveria, utilizar desse recurso como elemento primordial do planejamento de sua obra. Uma vez que, conseguiria assim, construir uma aproximação ainda mais intimista com seu espectador e permitir uma comunicação cada vez mais cristalina e eficiente.

[...] o espectador não é elemento passivo, totalmente iludido. É alguém que usa de suas faculdades mentais para participar ativamente do jogo, preenchendo as lacunas do objeto com investimentos intelectuais e emocionais que cumprem as condições para a experiência cinematográfica, se inscreva na esfera do estético. (XAVIER, 1983, p. 20)

Ou seja, é indispensável para um projeto que busca criar conteúdos didáticos através do audiovisual, pensar e pesquisar formas de potencializar esta produção, sobretudo pelo fato de estar desenvolvendo conteúdo inclusivo.

2. METODOLOGIA

Assim, devido a situação atípica vivenciada durante o período inicial de execução da bolsa, a pandemia do COVID-19, o projeto acabou passando por mudanças significativas em sua essência. Consequentemente, como não havia maneira de produzir conteúdo audiovisual de forma segura e de qualidade, buscou-se a elaboração de textos e a análise dos vídeos já produzidos anteriormente pelo projeto, como forma de buscar avaliar o passado do projeto, assim como, planejar seu futuro.

Para isso, foram realizadas reuniões online semanais, para debater o projeto, assim como indicar leituras e atividades de estudos relacionadas a isso, como assistir os vídeos já publicados do MathLibras e avaliar o seu canal no Youtube (<https://www.youtube.com/channel/UC7rtwOJBv4c4PylhSFvg3Hg>), com mais de 670 inscritos.

Deste modo, através dessas reuniões foi orientado a produção de um texto para publicação em uma revista de pesquisa Audiovisual, assim como a temática do texto e suas principais referências, que neste caso foi a frontalidade no audiovisual com um recurso didático.

A produção do texto foi efetuada gradualmente, com a avaliação e auxílio da orientadora e demais membros da equipe, assim como sua aprovação referente ao rumo e a perspectiva de pesquisa.

A pesquisa baseou-se em textos, artigos e livros que debatem tanto o saber cinematográfico, como o ensino de pessoas surdas. Buscando assim, desenvolver uma intersecção entre o que os autores discutiam. Ou seja, em uma tentativa de, através de autores conhecidos do cinema clássico e pesquisadores da área da educação de surdos, produzir um texto que aprofundasse o debate sobre a produção de audiovisual educativo inclusivo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Atualmente, o texto final desenvolvido pelo projeto, encontra-se em estado de revisão para o envio e avaliação da revista ANIMUS (Revista Interamericana de Comunicação Midiática) publicada pela Universidade Federal de Santa Maria,

UFSM. A temática escolhida foi o debate sobre a ideia de filmar o ator durante as aulas de maneira frontal (Figura 1).

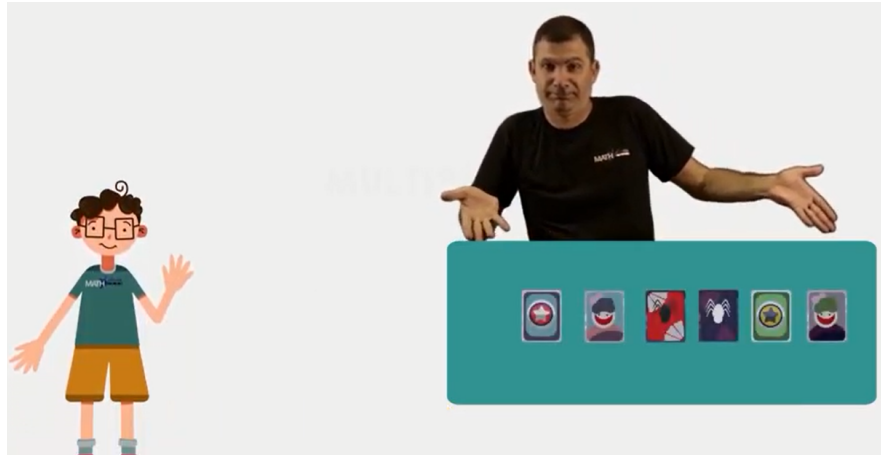


Figura 1: Vídeo Multiplicação em Libras – Figurinhas.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=4mQ7HQAN6KY>. Acesso em: 26 jul. 2022.

Ainda é estudada a possibilidade de publicação em outras revistas, a partir da produção de outros artigos com temáticas similares e complementares.

Paralelamente a isso, o projeto, agora com a possibilidade de encontros presenciais, está em fase de examinar protótipos de vídeos que foram interrompidos pela pandemia, para pensar em seu aproveitamento, assim como na preparação do espaço e dos colaboradores para a produção de novos conteúdos audiovisuais inclusivos e pesquisas sobre outros elementos que podem ser pensados cinematográfica e didaticamente.

4. CONCLUSÕES

Por fim, o projeto concluiu, através do texto desenvolvido, que além de afirmar a importância de filmar os profissionais de maneira frontal e em como isso influencia na didática do conteúdo em relação de entendimento estabelecida entre o professor e o aluno, é fundamental pensar a forma da filmagem como elemento que interfere diretamente no conteúdo e na percepção do espectador. Neste caso, com o conteúdo da sala de aula virtual e com a aprendizagem do aluno, especificamente. Portanto, pensar a filmagem não somente em seu sentido qualitativo, em relação a quantidade de pixels que está sendo capturada pela câmera, por exemplo, mas sim em seu formato.

Outra conclusão importante, está na relevância de desenvolver pesquisas que busquem debater as relações que imagem e ensino estabelecem e podem estabelecer, sobretudo nos dias atuais em que o audiovisual está cada vez presente mais cedo em nossas vidas. Desta forma, pensar signos e estéticas para o ensino, rompendo com a ideia de pensar a pesquisa cinematográfica apenas com o intuito de melhorar o produto que chega na sala de cinema, se torna algo fundamental. Assim como, pensarmos em quais outros elementos podem melhorar a didática da imagem no futuro.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. [Constituição (1988)]. Constituição da República Federativa do Brasil: promulgada em 5 de outubro de 1988. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 1990.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília: Presidência da República[2015]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm
Acesso em: 26 Jul. 2022

DONDIS, D. A **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1973. 248 p.

GRUTZMANN, T. P.; ALVES, R. da S.; LEBEDEFF, T. B.; Pedagogia Visual na Educação de Surdos: uma experiência com o ensino da matemática no MathLibras. **Práxis Educacional**. v. 16, n. 37 – Edição Especial, Jan/2020. Disponível em: <http://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/5982/4484>. Acesso em 21 ago. 2020.

XAVIER, I (comp.). **A experiência do Cinema**: antologia. 5. ed. Rio de Janeiro: Graal Ltda, 1983. 239 p.