

## **A Nova Roupas do Rei está Surda**

**Aluna: Antonia Muniz Martins**  
**Orientadora: Luiza Novaes**  
**Co-orientadora: Claudia Bolshaw**

### **Introdução**

A presente pesquisa teve sua origem em uma disciplina do curso de graduação em Design da PUC-Rio, Projeto Básico - Desenvolvimento, que tinha como proposta o desenvolvimento de um projeto com foco na otimização de um processo. A partir do tema otimização, a situação do processo de aprendizagem de crianças surdas, tanto no português quanto em LIBRAS - Língua Brasileira de Sinais, foi selecionada por um grupo para o estudo, levando-se em consideração a escassez de materiais para a alfabetização de crianças surdas. Uma parceria com o Instituto Nacional de Educação para Surdos - INES foi estabelecida e o projeto de animação como material didático de apoio se iniciou.

### **Objetivo**

Facilitar o aprendizado bilingue de crianças surdas, através de uma animação utilizada como material de apoio. iniciou.

### **Design em Parceria**

Em um primeiro momento a pesquisa tinha como tema o verbo otimizar. Ao pesquisar e estudar o que poderia ser feito no universo em que o verbo se enquadra, chegou-se ao tema principal da pesquisa: otimizar a comunicação de deficientes auditivos.

Nos propusemos a adotar a metodologia do Design em Parceria ou Design Participativo. Segundo Couto (2009), o Design em Parceria é mais do que um enfoque metodológico. Ele é uma filosofia de projeto, ou seja, um modo de entender e conduzir o ato de projetar que requer durante todo o trabalho uma constante realimentação de informações e experimentações de soluções parciais com o público de usuários.

Para Damazio (2005), o Design em Parceria é uma abordagem prática que se caracteriza pela participação ativa do grupo envolvido e dos futuros usuários em praticamente todas as etapas do processo projetual. A prática tem como objetivo a aproximação entre o designer e o usuário, e assim, o contato do designer com a situação onde e para onde estará projetando. Nesse processo, cada lado da parceria é influenciado diretamente pela experiência de projeto, o que faz com que a produção tenha temas autênticos e singulares.

Assim, para ficar mais próximos de pessoas especializadas no assunto, e entender como é a educação e a inclusão delas na sociedade, procuramos o INES.

### **O INES**

“O Instituto Nacional de Educação de Surdos - INES, órgão do Ministério da Educação - MEC, tem como missão institucional a produção, o desenvolvimento e a divulgação de conhecimentos científicos e tecnológicos na área da surdez em todo o território nacional, bem como subsidiar a Política Nacional de Educação, na perspectiva de promover e assegurar o desenvolvimento global da pessoa surda, sua plena socialização e o respeito às suas diferenças.”  
(Site Institucional do INES – página: O que fazemos.)

O Instituto Nacional de Educação de Surdos é um ambiente bastante amplo e completo em relação a educação de surdos. Dentro da instituição funciona um colégio, um núcleo de educação a distancia, cursos e uma faculdade.

O Colégio de Aplicação do INES - CAP/INES tem hoje cerca de 600 alunos. No colégio funcionam diversos segmentos voltados para faixas etárias específicas. A instrução é feita em Libras (Língua Brasileira de Sinais) e o Português é ministrado como segunda língua. O ensino regular atende alunos desde recém nascidos até a idade de 20 anos, compreendendo do ensino infantil até o médio. Alunos jovens e adultos podem também frequentar aulas, desde a alfabetização até o ensino médio, que são ministradas no turno da noite para possibilitar que os alunos trabalhem durante o dia. Além desses segmentos mais tradicionais, o INES oferece ainda o projeto Centro de Atendimento Alternativo Florescer - CAAF, subordinado ao Departamento Técnico Pedagógico - DETEP, voltado para os alunos que apresentam dificuldades no aprendizado ou múltiplas deficiências, precisando assim de um reforço para ganhar autonomia na sociedade.

O CAP/INES vê como um fator fundamental para o desenvolvimento dos seus alunos o ensino das artes. Por isso, o colégio oferece aulas de música, dança, artes plásticas entre outras, uma vez que acredita que elas funcionam como bons fatores de integração, expressão e comunicação, válidos e valiosos. Além disso, o INES possui três laboratórios de informática para trabalhar a inclusão de seus alunos no universo digital.

Acreditando na metodologia de ensino encontrada, e com a orientação da Maria Inês, pessoa responsável por gerenciar as pesquisas realizadas no instituto, nossa proposta de projeto acabou sendo desenvolvida no SEDIN- Serviço de Educação Infantil do INES. Dentro desse segmento, parcerias foram estabelecidas com a coordenadora pedagoga Valéria Batista, a intérprete Adriana Góes e o monitor surdo Bruno Ramos.

### **Educação bilíngue**

A educação bilíngue acontece quando se ensina para o aluno duas línguas diferentes em paralelo. Em colégios regulares isso acontece com Português e Inglês, Português e Alemão, Português e Espanhol, Português e Francês entre outras. No caso do INES, isso acontece entre Português e LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais).

Os alunos do INES são estimulados durante todo o seu percurso na instituição a aprender ambas as línguas. Por esse motivo, o projeto teve como foco trabalhar com o bilinguismo para poder estimular as crianças de ambas as formas. Dessa maneira, foi decidido em parceria com o INES que, sempre que possível, se deveria usar junto com a LIBRAS uma legenda em português para estimular o aprendizado das linguagens.

A tradução entre LIBRAS e português não é simples. A estrutura da comunicação em LIBRAS é muito mais complexa e bastante diferente. Por exemplo, ao falar “eu estou com sede” em LIBRAS não é preciso fazer uma combinação de sujeito verbo e predicado. Na língua de sinais, basta fazer um pequeno e único movimento com a mão em direção à boca.

Apesar da existência da linguagem de sinais para surdos, ela não é universal. LIBRAS é uma linguagem do Brasil. A ASL- *American Sign Language* criada pelos americanos, por exemplo, é usada em diversos países/cidades de língua inglesa, tais como Canadá, Estados Unidos, Hong Kong e Singapura. Em outros países, entretanto, acontece como no Brasil, em que existe uma língua própria, como são os casos de Argentina, França e Austrália.

### **Opção pela animação**

A escolha de uma animação para ser desenvolvida como projeto se deu a partir da pesquisa realizada juntamente com o INES. Logo na primeira visita, a Maria Inês nos forneceu alguns materiais audiovisuais produzidos para o INES com o intuito de auxiliar na educação dos alunos. Nesse material, dois deles eram voltados para os pais e tinham como objetivo explicar como a educação infantil funciona: como são as aulas e o processo de adaptação das crianças até conseguirem se comunicar de alguma forma.

Esses dois DVDs foram fundamentais para a compreensão de como funciona o SEDIN. Os vídeos mostravam que os alunos de lá, em sua maioria, só aprendem a linguagem a partir dos três anos de idade. Esse é o tempo que leva até os pais, em sua maioria ouvintes, identificarem a deficiência e chegarem até profissionais que possam orientá-los na educação.

Os outros dois DVDs são utilizados como materiais para auxiliar as aulas. São aplicativos, desenvolvidos no programa Flash, da Adobe. Um deles funciona como um jogo, no qual a partir de um menu com algumas opções de atividades, a pessoa escolhe uma e passa a interagir com o material, aprendendo o significado dos sinais, com a ajuda de um vídeo protagonizado por uma intérprete.

O outro, também gerado em Flash, funciona como uma história. É uma série de livros e contos infantis digitais, análogo a um livro impresso. Cada página é composta por uma ilustração representativa e um texto. A diferença é que, como no DVD do jogo, nesse também encontramos um espaço para a exibição de um vídeo no qual um intérprete na linguagem LIBRAS aparece dizendo o que está escrito. Em nenhum dos materiais encontrados os personagens interagem com as crianças diretamente, quem interage é sempre o intérprete.

Por esse motivo, pensou-se na possibilidade de adaptação dessas histórias para uma animação toda em LIBRAS. O objetivo, então, passou a ser transformar uma história em um desenho animado, totalmente contado em LIBRAS, sem qualquer interferência humana ou de intérprete. Para isso, foi necessário pesquisar sobre o que já existia sobre animação adaptada.

Nesse momento o monitor Bruno foi fundamental nas pesquisas, mostrando alguns exemplos que ele descobriu na internet. Ele mostrou alguns vídeos similares ao que pensávamos produzir. Foi possível ver que já existem animações com personagens surdos, porém o maior número das encontradas são campanhas de divulgação. Vale ressaltar que um canal no Youtube.com foi localizado, no qual diversos curtas de no máximo um minuto, que têm como personagem principal um gigante surdo, estão disponíveis. Nos filmes, toda vez que o gigante fala algo, ele fala em ASL (a língua de sinais no idioma inglês).

Porém, nenhuma dessas animações estimula a educação ou uma forma de inclusão social do deficiente auditivo. Verificou-se, contudo, que todas as animações eram curtas, com duração máxima de cinco minutos e feitas em programas de modelagem 3D. A mais longa delas, de cinco minutos, foi produzida para o Congresso Mundial de Surdos na Espanha em 2007, o XV WFD.

### **Técnicas de animação**

A partir do momento em que estava definido que o projeto seria uma animação inclusiva, partiu-se para uma nova etapa: estudar métodos para colocá-la efetivamente em prática. Foi necessário, então, o estudo de técnicas de animação para uma melhor abordagem do tema.

Primeiramente foram estudadas as técnicas de animação em softwares 3D, uma vez que todas as animações pesquisadas foram feitas a partir desses programas de computador. Como exemplo de programas analisados tem-se o Maya, que é um programa bastante frequente em filmes de animação, pois oferece possibilidades para que se faça grande parte da produção usando somente ele. No Maya pode-se fazer a modelagem dos personagens, colocar o esqueleto que determina a parte que terá movimento, e ainda se fazer a animação propriamente dita. O recente filme do estúdio Mac Guff “Meu malvado favorito”, realizado em parceria com a Universal, foi todo feito com esse programa.

Outro programa também estudado foi o Autodesk 3Ds Max que, assim como o Maya, é um programa que permite a realização de quase todas as etapas de produção nele. O filme Avatar, por exemplo, foi feito com esse programa.

O Softimage XSI, também está na mesma categoria, mas ainda em expansão, pois ele acabou de migrar para o sistema da Autodesk. Exemplos de filmes inteiramente feitos com o

software são “A lenda dos guardiões” e o filme “Infinitum”, esse último desenvolvido por uma equipe da PUC-Rio para ser exibido na cúpula do Planetário do Rio de Janeiro.

Todos esses programas são bastante complexos, exigem vários meses de aprendizado até a pessoa dominá-los por inteiro. Especialistas neles em sua maioria focam apenas numa das funções que o programa oferece, como modelagem, *rigging*, texturização, iluminação ou animação. Aprender todas essas áreas a tempo de concretizar a nossa animação ficou inviável. Passou-se então a estudar outras técnicas.

Foram estudadas a seguir diversas vertentes da animação 2D e os programas de computador que poderiam ser usados para auxiliar na animação. A possibilidade de se fazer uma animação tradicional, usando o programa Muan desenvolvido para LINUX, foi levantada. O Muan é um programa utilizado para capturar desenhos feitos à mão. Após a captura, ele faz com que cada foto vire um quadro de uma sequência, formando assim um vídeo animado. O uso do programa, apesar da facilidade apresentada, foi descartado, pois precisávamos ter uma referência direta dos movimentos das mãos, para fazer com que a representação em LIBRAS ficasse o mais próximo possível do real.

A opção pelo uso da rotoscopia, técnica que funciona com o auxílio de um vídeo, se mostrou a mais adequada. A primeira iniciativa foi então a filmagem em vídeo do monitor surdo do INES, Bruno Ramos, falando e interpretando todas as falas do texto da animação em LIBRAS. A partir disso, transformou-se o vídeo em uma sequência de imagens. Com a sequência de imagens definida, utilizou-se o programa Adobe Photoshop para se fazer o desenho animado em cima de cada imagem tirada do vídeo. Em seguida, ao se juntar os desenhos no programa de produção de vídeo da Adobe, o After Effects, conseguiu-se ver a animação acontecendo.

## Roteiro

Com a orientação da coordenadora e professora da pré-escola Valéria Batista, pensou-se em qual história seria mais indicada para se fazer uma adaptação para a animação. Com isso, muitas dúvidas foram esclarecidas tais como: com que idade eles estão mais fluentes na linguagem; quais são os temas abordados nas aulas; com quais histórias infantis eles costumam trabalhar.

Com a resposta de que as crianças demoram um pouco mais para serem fluentes, apenas com dez anos são consideradas totalmente dominantes da linguagem, chegou-se à conclusão de que a história deveria ser híbrida, não se voltando apenas para alunos na alfabetização, mas também para crianças maiores.

Tendo como referência a faixa etária de três a cinco anos de idade, buscou-se a história ideal a ser adotada, uma que não fosse muito infantil, e nem muito séria. Juntamente com a pedagoga Valéria Batista, definiu-se a história “A Nova Roupas do Rei”, de Hans Christian Andersen, como a melhor opção. A próxima etapa foi a adaptação da história, para que não fosse necessário um narrador ou um intérprete. A intenção era transformar todo o texto em diálogos. Para isso, convidou-se o estudante de Letras da PUC-Rio Breno Góes, que aceitou o desafio. Ele fez a adaptação, segundo nossa orientação.<sup>1</sup>

A história original tem oito personagens, o que seria impossível de se animar em um ano. Adaptou-se a história, tirou-se alguns personagens, e ela passou a ser composta apenas pelos personagens fundamentais para seu entendimento: o rei, o guarda, os dois trapaceiros e a menina que é responsável pelo desfecho da história.#

Após a adaptação, deu-se continuidade ao projeto com o desenvolvimento do *storyboard* e do *animatic*.

---

<sup>1</sup> Roteiro completo no anexo I

## Storyboard

O *storyboard* tem a função de auxiliar na melhor visualização do que acontece em cada cena; em qual deve ser a posição da câmera; qual o melhor enquadramento e no cálculo do tempo de duração da animação.<sup>2</sup>

Após o *storyboard*, faz-se o *animatic*, um primeiro teste em que todos os estudos feitos são colocados numa sequência de vídeo, para se verificar o tempo real da história e como vai funcionar o movimento da câmera, já usando os efeitos do vídeo.

O *animatic* da animação **A Nova Roupas do Rei está Surda** ficou com 5 minutos de duração. Foi importante a feitura do mesmo, pois nele ficou claro que algumas situações precisavam ser melhoradas, e que partes que estavam demorando muito para passar estavam deixando a história menos interessante.

## Personagens

Com o roteiro e o *storyboard* definidos, foi necessário realizar-se um estudo de personagens. Cada membro do grupo fez uma série de desenhos para cada um dos personagens. Decidiu-se que no geral adotariamos um estilo *cartoonizado*, mas que mantivesse a proporcionalidade do ser humano para tornar o processo de rotoscopia mais fácil.



Figura 1 Estudo de personagens

Após cada membro do grupo fazer individualmente um estudo de como seriam os personagens, foi feita uma reunião para se escolher como cada personagem seria

---

<sup>2</sup> *Storyboard* completo no anexo II

conceitualmente. Para que o estilo dos personagens fosse consistente, decidiu-se que um dos membros da equipe seria escolhido para redesenhá-los, mantendo um traço único para todos.

A escolha recaiu em personagens com traços relativamente complexos, para que se pudesse ter maior amplitude de expressões, permitindo mais recursos para a transmissão de emoções para os espectadores.

Neste momento, também foram escolhidos os padrões de blusa e calça, assim como a paleta de cores de cada personagem. Para a pele, escolhemos colocar o rei com cor escura. A abrangência de raças, sem dúvida, passa uma mensagem mais interessante do que a opção de somente utilizar personagens brancos na animação.

Vale ressaltar que para a escolha dos padrões das estampas, foi utilizado um “Fórum online de compartilhamento de desenhos e artes digitais”, chamado DeviantART. Nesse site qualquer pessoa pode divulgar e compartilhar seus trabalhos. Algumas das estampas utilizadas na animação foram retiradas desse site, mediante a aprovação do proprietário.



Figura 2 Guarda



Figura 3 Rei

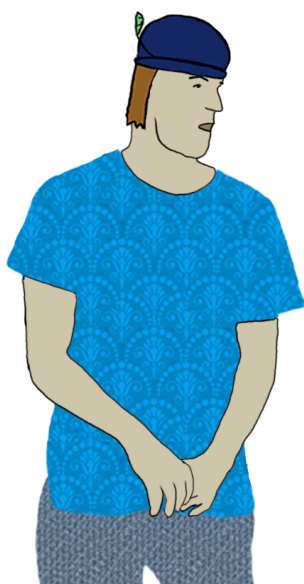


Figura 4 Trapaceiro 01



Figura 5 Trapaceiro 02



Figura 6 Menina

## Cenários

Os cenários se dividem em internos e externos, pois parte das cenas se passa no castelo, e outras do lado de fora. Optamos por desenhos à mão livre e bem coloridos, atendendo ao público alvo da animação.

A pesquisa de referências para os cenários externos foi feita com base nas cidades e castelos italianos. Já a parte interna teve uma grande influência dos castelos medievais da França.

Os cenários foram desenvolvidos pela Gabriela Mascarenhas. Todos eles foram feitos com pintura em aquarela, e depois editados digitalmente através do programa Adobe Photoshop, onde processou-se a aplicação dos tecidos, que são todos digitais, e também houve o tratamento das imagens.



Figura 7 Cidade

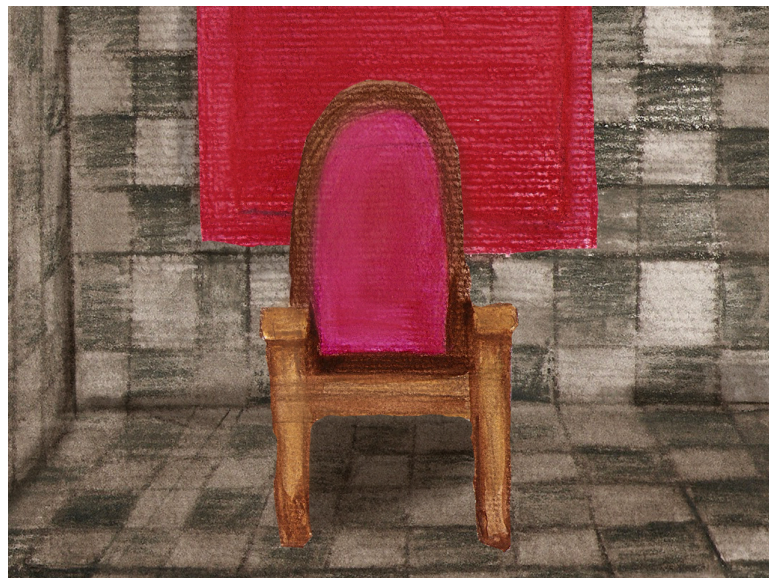


Figura 8 Trono do Rei

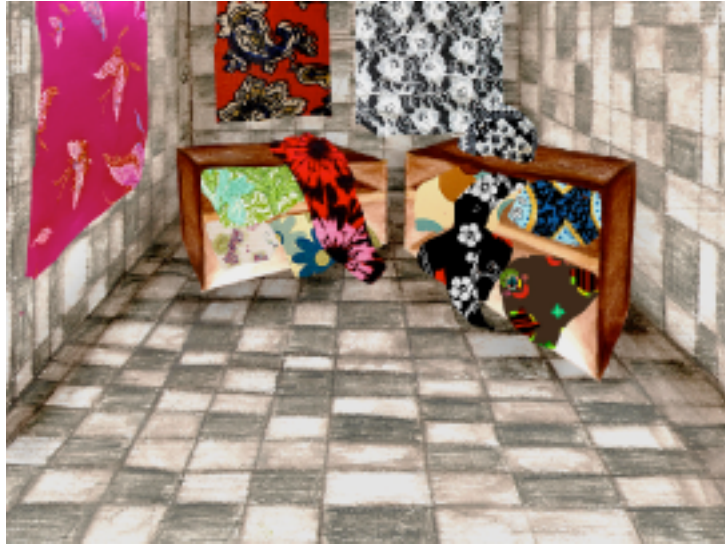


Figura 9 Quarto de vestir



Figura 10 Quarto de vestir 02

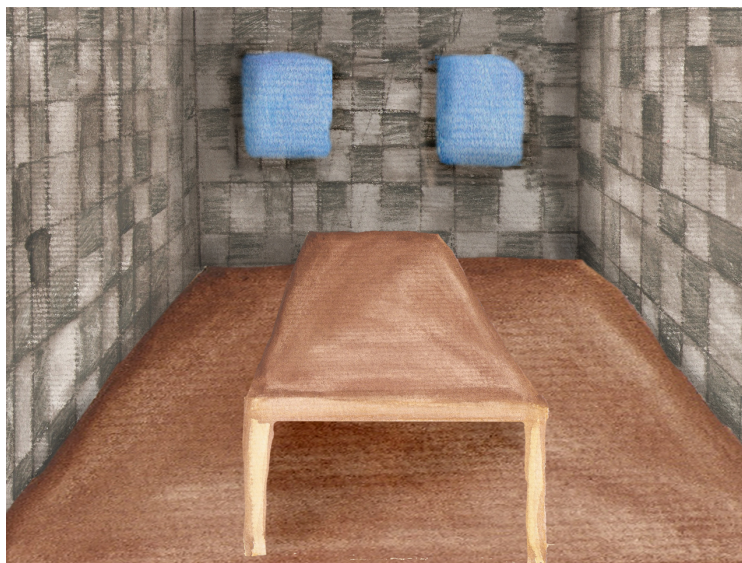


Figura 11 Ateliê dos trapaceiros

## Produção

Para captar fielmente os movimentos das mãos, foi utilizada a técnica da rotoescopia. Nesta técnica, como mencionado anteriormente, utiliza-se um vídeo como base. No caso da animação **A Nova Roupa do Rei está Surda**, as falas foram interpretadas por um ator/monitor e capturadas em vídeo. Em seguida, cada fotograma foi desenhado, reproduzindo-se com fidelidade os movimentos executados pelo profissional, para serem incorporados na animação.

Para produzir tal efeito, o processo utilizado foi primeiramente importar o vídeo para o programa After Effects, da Adobe. Neste programa, reduziu-se o número de quadros do filme de trinta para vinte e quatro, o necessário para a animação. Em seguida, esta nova versão foi aberta no programa Photoshop, também da Adobe.

Para gerar uma animação com vinte e quatro *frames* ou quadros por segundo, foram desenhados um a cada dois quadros, e utilizado o recurso de fazer com que cada desenho se estendesse por dois *frames*.

O processo foi feito em etapas. Cada *frame* da animação consiste dos traços em preto de braços e cabeça; da cor de pele pintada em uma outra camada ou *layer* por baixo, como preenchimento; do padrão da camisa e da calça; e do chapéu, elmo ou coroa. É válido ressaltar que todas as etapas foram feitas utilizando-se uma *tablet (caneta digital)*, gerando arquivos diretamente no computador.

A primeira camada executada em cada um dos fotogramas da animação foi a dos traços. Desenhando por cima do vídeo com a imagem do ator, delineamos braços e cabeça, além de traçar olhos, sobrancelhas, nariz e boca.



Figura 12 Processo de rotoescopia no Adobe Photoshop

Partindo-se desta base, preencheu-se as formas com a cor de pele específica de cada personagem. Esta etapa foi sendo aprimorada ao longo das semanas de trabalho, usando-se também algumas funções específicas do programa, como a *magic wand* (varinha mágica), para selecionar as áreas de interesse; *expand* (expandir), para refinar a seleção; e *paint bucket* (balde de tinta), para preencher a área selecionada com a cor escolhida.

A terceira etapa foi a aplicação das roupas. Os padrões de camisa e calça de cada personagem foram colocados no programa Photoshop. Usando-se a ferramenta de seleção por cima do filme, a extensão de cada peça era definida. Em seguida, clicando-se no botão de

máscara com a camada do padrão ativa, a seleção realizada anteriormente se torna o único trecho visível da imagem. Com este procedimento, foi possível gerar a roupa dos personagens. Vale dizer que em todos os *frames* seguintes, as camadas de camisa e calça são copiadas e retocadas automaticamente. Portanto, esta etapa só é inteiramente realizada uma vez por personagem.

A última etapa foi a do chapéu, do elmo ou da coroa. Assim como o procedimento explicado anteriormente, esse também foi realizado apenas uma vez para cada personagem, salvo algumas poucas exceções. Um desenho do chapéu completo colorido foi feito no primeiro *frame*. Nos seguintes, cópias foram criadas e adaptadas conforme a posição da cabeça do personagem. As exceções aconteceram nos quadros em que o personagem estava de perfil ou olhando para cima, em que adaptações no desenho precisaram ser feitas. Um detalhe relevante é que o cabelo do personagem foi desenhado junto com o chapéu, como se fossem uma única coisa, com o objetivo de otimizar o processo.



Figura 13 Fusão das camadas

Cada camada criada nessas etapas foi combinada em uma camada final para cada quadro. Com os desenhos prontos, o vídeo original foi apagado do arquivo do Photoshop, e o resultado foi importado para o programa After Effects. A edição foi feita dando-se a cada desenho dois *frames* de duração, e sequenciando-se os *frames* com o auxílio da função *keyframe assistant* (assistente de quadro chave). Legendas também foram adicionadas nesse momento. Com os diálogos animados, cada cena foi composta pelas falas sequenciadas entre si, e a animação completa, pelas cenas e *animatic* justapostos.

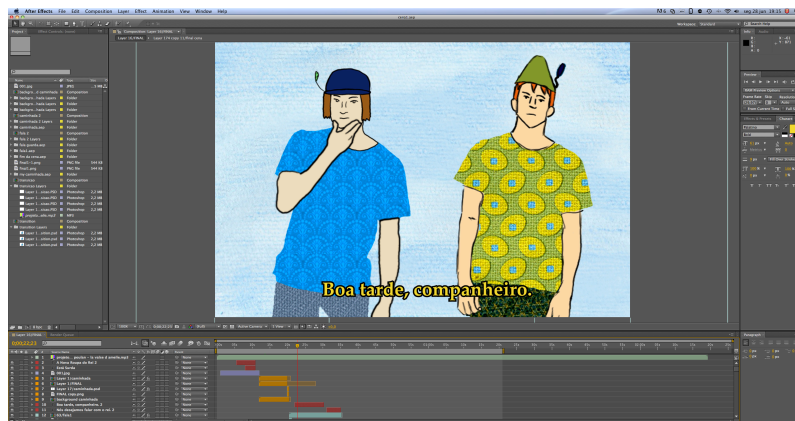


Figura 14 Finalização da primeira cena no Adobe After Effects

## Experimentação

A experimentação no INES foi feita em várias etapas. Sempre que uma cena era concluída, ela era mostrada para os monitores e intérpretes do INES. Em todos os momentos identificava-se partes que precisavam ser refeitas ou melhoradas, para um pleno entendimento das falas. Esse processo foi muito importante para a pesquisa, pois sem essa resposta de pessoas que entendem muito mais do assunto, o projeto ficaria menos rico.

A última experimentação foi feita quando a terceira cena foi concluída. As três demais cenas restantes foram mostradas apenas na forma de *animatic*. Mesmo a animação não estando totalmente finalizada, fica possível se entender o que está acontecendo, e com isso temos uma resposta do INES em relação ao que falta ser concluído.

## Conclusões

O estudo e a produção dessa animação nos permitiram observar a carência de materiais novos dedicados a pessoas com deficiência auditiva. Foi possível notar, também, a ausência de desenhos animados na vida das crianças não alfabetizadas e surdas. O trabalho foi realizado com o objetivo de mostrar que é possível reverter esse cenário.

A natureza interdisciplinar do Design pôde também ser vicenciada pela equipe, pois o projeto reuniu alunos de Design, de Letras, uma pedagoga, um especialista, uma intérprete em Libras e alunos do INES.

Com a parceria do Instituto Nacional de Educação para Surdos, chegamos a um produto que nos mostra que é perfeitamente possível o entendimento da história por pessoas surdas, seja por meio da linguagem LIBRAS, seja pelo recurso das legendas. O curta de animação *A Nova Roupas do Rei está Surda* foi planejado para ter cinco minutos de duração, estando três deles completamente finalizados. O projeto evidenciou quão complexa é a produção de uma animação mas, ao mesmo tempo, nos mostrou ser totalmente possível sua realização. A animação cumpre perfeitamente seu objetivo.

## Referências Bibliográficas

ANDERSEN, Hans Christian. **Histórias maravilhosas de Andersen**, Compilado por Russel Ash e Bernard Highton; traduzido por Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das letrinhas, 1995.

BLAIR, Preston. **Cartoon Animation**. Laguna Hills: Walter Foster Publishing Inc., 1994

COUTO, R.M.de S., Multi Trilhas - Relatório Final de Pesquisa. Disponível em [http://www.pedagogiadodesign.com/lpdesign/images/publicacoes/relatorio\\_bolsa\\_pq2006\\_2009.pdf](http://www.pedagogiadodesign.com/lpdesign/images/publicacoes/relatorio_bolsa_pq2006_2009.pdf) (15 de junho de 2011)

COUTO, R.M. de S., WILMER, C., PORTUGAL, C., CORREA, A. , Do concreto ao virtual - Interação e interatividade no letramento de indivíduos surdos. Anais do 2º Congresso Internacional de Design da Informação (SBDI), São Paulo, 2005.

GRIMM. Os mais belos contos de fadas de Grimm. Tradução de Maria Lúcia Pessoa de Barros. Rio de Janeiro: Casa Editora Vecchi.

PHILIP, Neil. Volta ao mundo em 52 histórias. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 1998.

WILLIAMS, Richard. Animator Survival Kit. London: Faber and Faber, 2009.

WYATT, ANDY, The complete Digital Animation Course. United Kingdom: Thames & Hudson, 2010.

## **Sites**

DeviantART - site de compartilhamento de arte e design.

<http://www.deviantart.com/> [10 set. 2011].

Dicionário de LIBRAS online:

<http://www.acessobrasil.org.br/libras/> [2 fev. 2011].

INES - site institucional

<http://www.ines.gov.br/> [30 mar. 2011].

Lista das línguas de sinais existentes

<http://www.alfabetosurdo.com/ptsign/listsignlanguages.asp> [2 fev. 2011].

## **DVD/CD**

**Cá entre nós**, Realização Instituto Nacional de Educação de Surdo, Parceria Secretaria de Educação Especial e Ministério da Educação. Ágata Digital Ltda. 2008.

**1 Educação de Surdos**, Realização Instituto Nacional de Educação de Surdo. 2007.

**8 Educação de Surdos**, Realização Instituto Nacional de Educação de Surdo. 2007.

**Primeiros sinais em LIBRAS**, Editora Arara Azul Ltda. 2008.

**A ilha do tesouro**, De Robert Louis Stevenson, Editora Arara Azul Ltda. 2010.

## ANEXO I

Roteiro

### “A Nova Roupas do Rei”

Por Breno Góes

#### Cena 1

(Dois trapaceiros chegam na porta do palácio e conversam com um guarda).

TRAPACEIRO 1: Boa tarde, companheiro. Nós desejamos falar com o Rei.

GUARDA: O rei não pode atender ninguém no momento, voltem outra hora. Está escolhendo suas roupas no quarto de vestir. É só o que ele faz na vida, está sempre pensando em roupas.

TRAPACEIRO 1: Pois é justamente sobre roupas que nós queremos falar com o rei.

(Sorrisomaléfico)

#### Cena 2

(Os dois trapaceiros diante do trono. Surge o rei.)

REI: Abram alas para mim! Abram alas para o rei! Quero ver seus tecidos. E só os melhores.

TRAPACEIRO 2: Sem problemas, meu rei, mas antes o senhor precisa ser avisado...

TRAPACEIRO 1: Os nossos tecidos são os de melhor textura e cor, mas tem uma particularidade. Eles só são visíveis por pessoas inteligentes.

REI: Quer dizer então que eu posso escolher os ocupantes dos meus altos cargos sabendo quem pode enxergar as minhas roupas ou não... Esplêndido! Senhores, eu quero tudo desse tecido que vocês tiverem! Quantos metros forem, eu pago!

#### Cena 3

(Os dois trapaceiros sozinhos conversando)

TRAPACEIRO 1: Esse foi o melhor plano que nós já bolamos.

TRAPACEIRO 2: Com certeza, dessa vez nada vai nos impedir de ficar ricos.

(Ambos gargalham. Ideia de longa passagem de tempo.)

#### Cena 4

TRAPACEIRO 1: A sua roupa ficou pronta, meu rei.

TRAPACEIRO 2: Aqui está ela, o que achou?

(Mostra as mãos vazias para o rei.)

REI: É a coisa mais bonita que eu já vi.

TRAPACEIRO 1: Que bom que o senhor gostou, é o grande trabalho de nossa carreira!

(Trapaceiros vestem o rei).

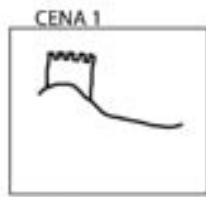
#### Cena 5

(Desfile. Toda a cidade está ansiosa. Dois sujeitos conversam. Perto deles, uma criança. A criança chama a atenção das pessoas à sua volta.)

CRIANÇA: O rei está nu! O rei está nu!

(Alvoroço, todos riem e apontam. O rei está nu e constrangido.)

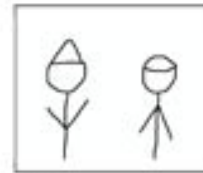
## ANEXO II



- GPA  
-Zoom na cidade  
-00:00:11



-PA  
-Caminhada  
-00:00:08



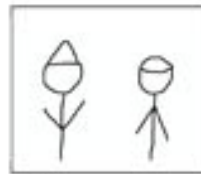
-PM  
-Fala do trapaceiro  
-00:00:14



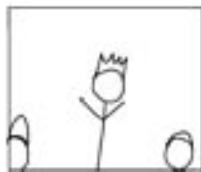
-PM  
-Fala do guarda  
-00:00:29



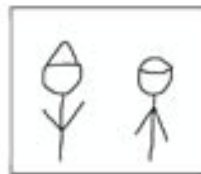
-PA  
-Entrada do rei  
-00:00:03



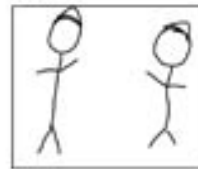
-PA  
-Trapaceiros  
-00:00:03



-PM  
-Fala do rei  
-00:00:09



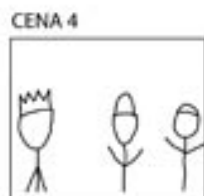
-PA  
-Falas dos dois  
trapaceiros  
-00:00:20



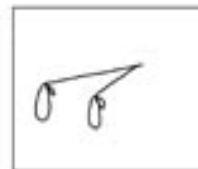
-PA  
-Falas dos dois  
trapaceiros  
-00:00:20



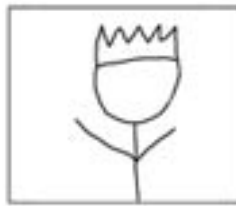
-PA  
-Montanha de  
dinheiro crescendo  
-00:00:08



-PA  
-Trapaceiros falam  
-00:00:20



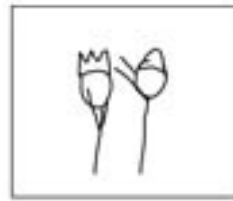
-Close  
-Mostra a "roupa"  
-00:00:04



-PM  
-Rei responde  
-00:00:06



-PA  
-Trapaceiro fala  
-00:00:10



-PA  
-Trapaceiro veste  
o rei  
-00:00:10

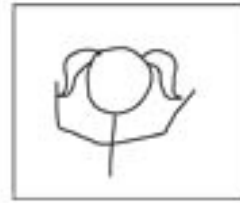
CENA 5



-GPA  
-Reino esperando  
o rei  
-00:00:03



-PA  
-Desfile  
-00:00:05



-PM  
-Menina fala  
-00:00:03



-Close  
-Rei com vergonha  
-00:00:04