

Draw My Life acessível: Totti Confeitaria ¹

Quézia Meireles²

Laís Rezende³

Nayane Carvalho⁴

Sara Meireles⁵

Vagner CORREA⁶

Marco BONITO⁷

Universidade Federal do Pampa, Rio Grande do Sul, RS

RESUMO

O “Draw My Life acessível: Totti Confeitaria” (<https://www.youtube.com/watch?v=b-3AKO7kWMA>) é uma proposta de modelo diferenciado de jornalismo digital, a partir de uma ilustração animada, que conta a história dos donos de uma confeitaria da cidade de São Borja no interior do Rio Grande do Sul. Com o principal objetivo de planejar uma narrativa acessível visando a inclusão no ciberespaço.

PALAVRAS-CHAVE: Acessibilidade, Jornalismo, Draw My Life, Ilustração, infotainment

INTRODUÇÃO

¹ Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade PT 06 Charge/caricatura/ilustração

² Aluno líder do grupo e estudante do 7^a Semestre do Curso Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Pampa (Unipampa); quezia.meireles@gmail.com.

³ Estudante do 7^a Semestre do Curso Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Pampa (Unipampa); laiseale@gmail.com.

⁴ Estudante do 7^a Semestre do Curso Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Pampa (Unipampa); nayanesk8@gmail.com

⁵ Estudante do 7^a Semestre do Curso Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Pampa (Unipampa); sara.meireles@gmail.com.

⁶ Estudante do 7^a Semestre do Curso Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Pampa (Unipampa); vagnercorreias@hotmail.com

⁷ Professor dos cursos de Comunicação Social da Universidade Federal do Pampa (Unipampa) e doutorando em Comunicação pela Universidade do Vale dos Sinos (UNISINOS), sob a linha de pesquisa: "Cultura, cidadania e tecnologias da comunicação". Especialista em comunicação digital, cultura midiática, cibercultura e acessibilidade. É membro dos grupos de pesquisa PROCESSOCOM (Unisinos) e T3xto (Unipampa)

Este trabalho experimental, *Draw My Life*, foi desenvolvido na disciplina de Laboratório de Jornalismo Digital III, do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Pampa para a revista digital “O Infoscópio”. Esta experiência laboratorial foi realizada por seis estudantes a partir da proposta de uma narrativa jornalística com acessibilidade. A problemática deste trabalho está relacionada à produção de um conteúdo que contemple o Desenho Universal com linguagem acessível para pessoas com deficiência visual e auditiva. Conforme o Censo de 2010 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, IBGE, atualmente no Brasil mais de 45 milhões de brasileiros são pessoas com deficiência. A partir disso, criamos um produto que pudesse contemplá-las também. Sabendo que “todo ser humano tem direito à liberdade de opinião e expressão sem interferência, de procurar, receber, transmitir informações e ideias por quaisquer meios e independentemente de fronteiras” (ONU,1948).

O produto ilustrativo traduzido como “desenhe minha vida” é parte de uma reportagem multimídia e trouxe como proposta contar histórias ocultas de São Borja. Aquelas que fazem parte do cotidiano cidade, de personagens conhecidos, mas que são surpreendentes e reveladoras. O objeto, portanto, narra a vida do casal Celso Moraes e Eda Carpes que fundou a “Totti confeitaria e café”, uma das mais tradicionais na cidade de São Borja - RS.

OBJETIVO

Há três objetivos propostos neste trabalho, o primeiro é transformar a linguagem jornalística em uma comunicação acessível, mesmo sabendo que, neste âmbito, ainda existem diversas barreiras quando o assunto é acessibilidade. Isso se dá pelo fato dela não ser pensada no início do processo de produção e geralmente ser considerada um trabalho a mais.

A segunda é produzir uma narrativa audiovisual com imagem ilustrativa e acessibilidade para pessoas com deficiência visual e auditiva. Como parte da proposta editorial da Revista O Infoscópio que prevê conteúdos com acessibilidade.

A terceira é de criar uma narrativa animada para, não só contar uma história, como também, torná-la mais atrativa e interessante para o público. Para isso, decidimos revelar a história que há para além do que já é conhecido da Confeitaria Totti.

JUSTIFICATIVA

Consideramos que o nosso trabalho é muito importante para o campo da comunicação, pois segundo Schwingel (2005), o jornalismo está passando por uma transformação com a evolução das Tecnologias das Informações. O Webjornalismo já pode ser considerado de 4ª geração e, visando suas características, tentamos explorar esses meios para criar o primeiro *Draw My Life* com interpretação em LIBRAS e audiodescrição, conforme explica Bonito (2015):

Ao longo do tempo, neste contexto normótico, as PcD's foram também alijadas dos processos comunicativos vigentes em cada época, assim como também, marginalizadas dos consumos, produções e compartilhamentos de conteúdos que configuraram a cultura na chamada "era da informação". (Bonito, Marco, 2014 p.55)

Sendo assim, essas pessoas foram excluídas desses avanços tecnológicos, e o trabalho proposto oferece uma narrativa acessível universal, para que as pessoas com deficiência, possam consumir a informação sem haver uma segregação de grupos sociais.

Tendo em vista que um *Draw My Life* é uma ferramenta de entretenimento, muito utilizada no ciberespaço, pensamos em usá-la de forma jornalística, que pudesse servir de complemento para contar uma história. Porém, consideramos em primeiro lugar, fazer um produto novo, que pudesse servir como experimento de uma produção jornalística acessível, visto que atualmente a maioria da elaboração de vídeos informativos e de entretenimento não são pensados com inclusão. A proposta do nosso *Draw My Life*, é promover o acesso de todos os públicos sem discriminação.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Iniciamos a produção na coleta de informações. Para isso, utilizamos a entrevista informal, conforme define Gil (1999)

É o menos estruturado possível e só se distingue da simples conversação porque tem como objetivo básico a coleta de dados. É recomendado nos estudos exploratórios, que visam a abordar realidades pouco conhecidas pelo pesquisador, ou então oferecer

visão aproximativa do problema pesquisado. (GIL, 1999. 202 p.240).

Nos preocupamos em arrecadar todas as informações possíveis. O entrevistados contaram suas histórias desde o nascimento, sendo questionados sobre situações específicas que os fizeram chegar a determinados lugares.

O segundo passo foi a elaboração do roteiro. Esse processo foi peculiar, pois além de selecionar os pontos mais importantes, foi preciso imaginar como tais seriam desenhados para definir as cenas. Nesse momento também pensamos na audiodescrição do que seria ilustrado no papel. Por isso, optamos por realizar desenhos simples, pois seriam melhor descritos. Desse modo, evitava que nada se perdesse a quem somente iria ouvir (e imaginar) o produto.

O terceiro processo foi a narração. É importante ressaltar que optamos por fazê-la em terceira pessoa, fugindo do modelo tradicional que é contado em primeira pessoa, pois consideramos esse formato mais jornalístico.

A gravação foi o quarto item do processo. Ela se deu em três etapas diferentes. A primeira foi a do produto principal: o desenho. Utilizamos uma mesa de still, folha branca tamanho A3, caneta de marcador permanente para retroprojeter ponta média em cor preta. A iluminação foi pensada de forma que não permitisse sombras sobre a folha. Portanto, realizamos a gravação no estúdio de TV da Universidade por conter muitos focos de luz. A câmera usada foi a Canon T2i que ficou suspensa em um tripé em ângulo plongê focada papel. Foi desenhada uma cena por folha e a gravação era pausada ao final de cada uma delas sendo retomada na seguinte. Fizemos duas cenas a mais. Uma com a folha em branco e a mão parada e outra com a mão colocando o papel sobre a mesa a fim de preencher pausas necessárias.

A segunda gravação foi da abertura para o opção de audiodescrição, pois a mesma, conforme Franco e Silva (2010) “consiste na transformação de imagens em palavras para que informações-chave transmitidas visualmente não passem despercebidas e possam também ser acessadas por pessoas cegas ou com baixa visão.” (FRANCO e SILVA *in* ROMEU FILHO e MOTA, 2010, p. 23)

É importante ressaltar as dificuldades encontradas. Visamos gerar um produto que fosse totalmente acessível, porém, devido a ausência de suporte necessário, foram geradas três opções. Mas acreditamos que em breve isso será possível através da TV digital onde o usuário selecionará o acréscimo de itens (ex. LIBRAS, audiodescrição) através de botões.

Então, de acordo com isso, fizemos um vídeo a parte para apresentar o produto ao somente ouvinte. Como o processo de narração do produto em questão é na maior parte visual, pensamos em explicar ao cego como iria acontecer, pois senão ficaria apenas uma história contada em áudio. Mas pensamos que, mesmo que ele não possa ver os desenhos, é justo que saiba o que está acontecendo enquanto ouve a história. Assim, portanto, poderá imaginar da melhor e mais real forma. Então, o produto final com essa opção contém na abertura um apresentador explicando o que é o *Draw My Life*, e durante os desenhos, à narração de um locutor.

E o terceiro e último vídeo gravado foi o de LIBRAS onde utilizamos uma intérprete para a tradução. Seguindo portanto o propósito dito por Mourão e Santos que a mesma tem a função de “possibilitar ao surdo o acesso aos veículos de comunicação permite a resignificação do imaginário social que os cerca, oferecendo-lhes novos conhecimentos para transformar a realidade social e educacional em que vivem” (MOURÃO; SANTOS, 2014, p. 2).

A edição dos produtos foram feitas no programa Adobe Premier. O primeiro desafio foi acelerar os desenhos para que acompanhasse a narração. O efeito utilizado foi *speed duration*. Para a segunda opção do produto, com audiodescrição, tivemos a dificuldade de adicionar a narração e a descrição de forma que uma não atrapalhasse a outra. E por fim, o vídeo com a opção em LIBRAS. Neste caso também encontramos o obstáculo de inserir a película da narração em LIBRAS sobre o vídeo principal de uma maneira que não escondesse partes do desenho. A aceleração foi feita acompanhando a interpretação que não tem a mesma velocidade da narração falada, algumas vezes mais rápida e outras mais lenta. Por isso julgamos necessário retirar a voz, senão ficaria sem sincronia.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O produto é uma animação ilustrada em vídeo com o estilo Draw My Life, que é um tipo de vídeo que surgiu na internet em 2013, onde pessoas publicam suas histórias no *YouTube*. O processo é: enquanto uma voz narra acontecimentos, os mesmos são ilustrados em desenho por uma mão, em modo acelerado. Conforme Ferreira (2010), podemos definir imagem como tudo que é aplicado a um objeto que tende ter uma significação de representação mental. Nos dizeres de Pessoa (2010), sendo "uma imagem é a memória de

um objeto ou experiência gravada pelo narrador, representado através de um meio de uso mecânico (fotografia) ou manual (desenho)"(Eisner *apud* Pessoa, 2010, p. 16).

O nosso trabalho ilustra a história de vida do casal Celso de Moraes e Eda Carpes Motta. Foi publicado no site da revista digital *O infoscópio*, pois faz parte de uma reportagem multimídia. O produto final foi proposto em três versões, sendo que o primeiro teve duração de 3'36'', o com audiodescrição 3'56'' e com LIBRAS 4'46', eles foram separado na publicação, pois não tínhamos uma plataforma com suporte que fosse possível acrescentar a audiodescrição e a LIBRAS em um só vídeo.

CONSIDERAÇÕES

O trabalho trouxe experiências tanto criativas como reflexivas. Primeiro a respeito do compromisso jornalístico de informar lidando com o desafio de pensar na lógica da notícia dentro do conceito de desenho universal. Em segundo, lidar com a realidade considerando a ausência dos suportes necessários. Sendo possível então, a partir dos experimentos, verificar como a LIBRAS e a audiodescrição seriam expostas de forma mais compreensível no vídeo.

Foi verificado que a lógica da inclusão no ciberespaço, ainda está em seus primeiros passos, tendo como base as poucas produções que trazem opções de inserção. Sendo assim, a elaboração do produto gerou um pensamento crítico sobre a inclusão social e os caminhos que deve-se percorrer para que ela se torne possível. Portanto, foi preciso se inserir em algumas realidades, a partir de conceitos, e refletir como tais informações seriam acessadas e absorvidas.

Proporcionou também maior liberdade criativa em comparação com o jornalismo tradicional, pelo fato de trazer ilustrações animadas da mesma forma que serviu como uma prática para melhorar os conhecimentos em *softwares* de edição de vídeo, ocasionando uma experiência para o mercado de trabalho.

REFERÊNCIAS

BRASIL. LEI 10.098. Lei no 10.098, de 19 de dezembro de 2000. . 19 dez. 2000.

BONITO, Marco. **Processos Da Comunicação Digital Deficiente E Invisível Mediações, usos e apropriações dos conteúdos digitais pelas pessoas com deficiência visual no Brasil**. 2015.297 f. *no prelo*

CREPALDI, André e MENDONÇA, Janiclei **Acessibilidade Na Tv: Modelo De Closed Caption Para Surdos** ver data.

DEJAVITE, Fábila Angélica. **Infotainment: informação + entretenimento no jornalismo**, São Paulo: Paulinhas, 2006.

FERREIRA, Dina Maria Martins (Org.) **Imagens: o que fazem e significam**. São Paulo: Annablume, 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

MOTTA Livia Maria Villela de Mello e FILHO Paulo Romeu **Audiodescrição : transformando imagens em palavras**, São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo , 2010.

MOURÃO, Marisa Pinheiro e SANTOS, **Amanda Fernandes o acesso aos meios de comunicação e informação para as pessoas surdas** Universidade Federal de Uberlândia acessado em

http://www.cepae.faced.ufu.br/sites/cepae.faced.ufu.br/VISeminario/trabalhos/oral/eixo6/15_o_acesso_aos_meios_de_comunicacao_Marisa%20e%20Amanda.pdf

Normas da ABNT 15290 **Acessibilidade em comunicação na televisão**