

DESIGN INCLUSIVO: COLEÇÃO DE CARTAZES TÁTEIS PARA DEFICIENTES VISUAIS

HELENA FLÔR CAVALCANTI¹; ANDREIA BORDINI²

¹*Universidade Federal de Pelotas – helenaf.cavalcanti@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – andreabordinibrito@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Este resumo expandido tem como finalidade apresentar resultados teóricos de uma pesquisa maior que está sendo realizada para o trabalho de conclusão de curso. Mostra-se aqui, nesse trabalho a importância do design gráfico e do seu papel social, visando assim à inclusão cultural de deficientes visuais, evidenciando ferramentas como o design social, o design inclusivo e a produção gráfica para o desenvolvimento de uma coleção de cartazes, onde o principal sentido trabalhado é o tátil.

Para a demonstração dos resultados utiliza-se na pesquisa a Associação Escola Luis Braille, situada na cidade de Pelotas – RS, onde a organização comunitária trabalha com o atendimento de deficientes visuais (cegueira ou baixa visão), a estrutura atende toda a região sul. Desta forma o presente artigo visa contribuir para que não haja discriminação social, e para que todos tenham acesso igual às oportunidades disponibilizadas, a partir disso realizarei uma proposta prática que é uma coleção de cartazes tátteis, a fim de mostrar que o design está presente em outros sentidos, além da visão e que deve ser pensador e projetado para todos.

2. METODOLOGIA

Esta primeira fase trata-se de uma pesquisa teórica e qualitativa, ao lidar com o design de uma maneira social e inclusiva, a pesquisa tem como principal objetivo a interpretação, e não a quantificação de informação. Ela tem o caráter exploratório, porque tem a finalidade de proporcionar uma maior familiaridade com o tema de análise. A pesquisa realizada teve como procedimentos à coleta de dados bibliográficos e documentais.

O projeto foi dividido em três etapas que priorizam facilitar a busca de informações, as etapas são: teoria de fundamentação, teoria de foco e teoria de dados. Começou-se com a teoria de fundamentação, que buscou informações que fundamentassem o tema abordado, inicia-se pela história do design social, explicando como o mesmo surgiu, o que ele é e dando algumas referências de trabalhos, depois se passa para o design para todos, e se trabalha o design inclusivo, mostrando que se deve projetar pensando em todos os cidadãos, para que todos se sintam incluídos. Finalizando a primeira etapa busca-se mostrar a importância do design para a sociedade.

Na segunda etapa, a teoria de foco apresenta-se a percepção tátil, o sistema Braille, e um breve estudo sobre a Associação Escola Luis Braille onde será aplicada a parte prática da pesquisa. Por fim, temos a problematização que demonstra os objetivos, os motivos e justificativas da pesquisa e como vai ser a realização da parte prática.

Última etapa, é a teoria de dados, nela são feitas análises de produtos que foram feitos para deficientes visuais, a fim de propor uma reflexão sobre coisas relevantes que foram projetadas para os mesmos. Nessa fase também, se constrói painéis visuais de referências similares e tangíveis.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Começaremos com um breve conceito sobre o que é design, a definição mais simples possível é de que design é projeto. É o processo de comunicar uma ideia ou conceito, é ter um problema e estudar alternativas até achar uma solução, a partir dos elementos e princípios do design. Assim como em todas as áreas de atuação profissional, o designer também tem que trabalhar visando a responsabilidade social, sendo que ele projeta para a população e tem muito a contribuir com isso. Segundo Redig (2011, p.112), “o mundo precisa de mudanças graves e urgentes, e os designers têm muito a contribuir para isso. O que nós podemos fazer, nenhum outro profissional fará. Nossa metodologia de trabalho se baseia num enfoque abrangente dos problemas, para que as soluções sejam definitivas, e não paliativas.”

O conceito de design tem se desenvolvido, mostrando que pode ser mais do que um meio de conscientização. Segundo Miyashiro (2011) é o design que se introduz no cotidiano, nas necessidades das pessoas, no que as significa enquanto ser humano ou no que as permite exercer sua cidadania com mais plenitude. O design social é uma abordagem de projeto que implica tanto metodologias participativas como motivações projetuais e consequências sociais do processo de design. (LIMA & MARTINS, 2011, p.115).

O design social busca com os seus projetos chamar atenção e provocar reflexões, talvez não seja possível resolver grandes problemas sociais, porém podemos tentar contribuir para aumentar a consciência da sociedade fazendo com que a mudança ocorra aos poucos. Ele consiste basicamente em “desenhar para populações necessitadas, ao invés de apenas para o mercado” (MARGOLIN, 2004, p.43). Ao pensar e projetar o designer não deve se restringir, e deve sempre colocar a responsabilidade social em primeiro lugar.

A Anabella Salem, citada por Miyashiro (2011, p.83) defende que o papel social é do designer, que pensa e se posiciona como cidadão. Ela afirma que:

O “papel social” não é do design gráfico – mas sim das pessoas. Há aqueles que estão interessados em trabalhar para que o mundo seja um pouquinho menos pior e há aqueles que tem outras preocupações.

Assim, há designers que se dedicam a temas variados, advogados que defendem causas variadas e escritores que contam histórias variadas. Bem, como o design gráfico é comunicação, nós nos preocupamos com aquilo que comunicamos. Precisamos respeitar, valorizar e concordar com o conteúdo que tornaremos público. [Tradução Miyashiro]

Os designers de uma forma geral estão acostumados a projetar trabalhos para um público massificado, não pensando nas dificuldades e deficiências diversificadas que existem. Todo o indivíduo é único segundo Falcato & Bispo (2006), e na espécie humana uns são muito diferente de outros, tanto em capacidades quanto em conhecimentos.

Projetar pensando em toda a população, tentando se adequar a esta variedade é o que chamamos de “Design Inclusivo”. É o desenvolvimento de produtos e serviços, que consigam ser utilizados por todas as pessoas sem problema algum, incluindo idosos, crianças, pessoas com deficiências ou doentes. Essa abordagem tem como objetivo a inclusão e não discriminação social da sociedade como um todo. “A proposta original do Design Inclusivo é conter ao máximo a exclusão de grupos de usuários, uma vez que parte da premissa de que é necessário projetar para o máximo de pessoas possível” (SOUZA, 2011, p.29).

Conforme Falcato & Bisco (2006) o fundamental é ajudar a facilitar a vida de um grande número de pessoas. E para isso é preciso ter um conhecimento mais aprofundado sobre suas características físicas, sensórias e cognitivas daqueles que não correspondem a uma pessoa saudável e sem necessidades especiais.

Podemos destacar que o foco principal, é proporcionar qualidade de vida a todos. Permitindo que o maior número possível de pessoas tenham as suas necessidades atendidas. Souza (2011) afirma que o design inclusivo é explicitamente direcionado para a população cada vez mais idosa, assim como para as necessidades de deficientes físicos.

Nesta pesquisa o público alvo são os deficientes visuais com cegueira ou pouca visão, priorizarei no projeto o sentido tático e a escrita em Braille na construção dos cartazes. Em pessoas com deficiência visual, é necessário que elas desenvolvam o gosto de ver, desenvolvendo assim os outros sentidos: a audição, o olfato, o paladar e o tato. Segundo Pereira (2009) é na utilização de todos, em conjunto, que a vai ajudar no reconhecimento do ambiente a sua volta, das características do mesmo, por menores que sejam as quais o deficiente não tem acesso por falta de visão.

É no sentido do tato que a pessoa toma conhecimento de algumas noções fundamentais, são elas: a dimensão, o peso e a forma. Sac (2009) citado por Pereira (2009) afirma que a textura de um objeto para um cego é a sua cor, é essa propriedade que o diferencia dos outros. As diferenças quase imperceptíveis que o cego consegue sentir através do sentido do tato podem ser comparadas

com a graduação de cor que é visível para uma pessoa sem deficiência visual. Sendo assim, a organização mental dos objetos e do espaço se dá na exploração sensorial de diferentes texturas, formas, relevos e temperaturas. Podemos dizer que o deficiente precisa tocar para ver.

Nos títulos utilizados nos cartazes, será usado o alfabeto normal e o sistema Braille, que é um código universal de leitura tátil e de escrita, usado por pessoas cegas. Ele foi inventado em 1825 na França por Louis Braille, um jovem cego que foi aperfeiçoando o sistema até 1830, o ano que começou a ser utilizado em aulas para cegos e continua o mesmo até hoje.

Para o desenvolvimento dessa pesquisa escolheu-se trabalhar com cartazes que exploram métodos alternativos de produção gráfica. Utilizando como principal sentido o tato, que inclui a percepção e a interpretação por meio da exploração sensorial. Através desse trabalho busca-se possibilitar maior interação entre deficientes visuais e o design gráfico.

A partir do conceito de design inclusivo, é possível atingir um grande número de pessoas, independentemente da idade, gênero ou condição física. Por este meio busca-se que todos tenham acesso igual às oportunidades e que não haja discriminação social. Para a demonstração dos resultados finais, será utilizada na pesquisa a Associação Escola Luis Braille, que fica localizada na cidade de Pelotas, com uma estrutura que atende toda região. A organização é comunitária, e trabalha com o atendimento de deficientes visuais (cegueira ou baixa visão). O projeto ainda está fase de desenvolvimento, encontrasse na metade do processo, contém a parte teórica e falta a produção prática do mesmo.

Nesta pesquisa, faz parte do papel social e responsável do designer, não apenas montar uma coleção de cartazes, esquecendo que muitos não poderão vê-los, e sim ir além, ao pensar e projetar para todas as pessoas, pensando nas diversidades que existem. Assim proporcionarei a esses deficientes visuais a inclusão social e cultural que merecem.

4. CONCLUSÕES

Com a pesquisa realizada concluiu-se, a importância de pensar na inclusão social e cultural de todas as pessoas, respeitando os seus direitos como cidadãs. Com o auxílio das áreas de design social, design inclusivo e produção gráfica, busca-se projetar uma coleção de cartazes táteis, que englobem tanto pessoas com deficiências visuais quanto as que não possuem essa deficiência. Possibilitando assim que todas tenham acesso igual às oportunidades oferecidas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

FALCATO, J. S. ; BISPO, R. **Design Inclusivo - Acessibilidade e Usabilidade em Produtos, Serviços e Ambientes**. Lisboa: Edição da Divisão de Formação da Câmara Municipal de Lisboa, 2006. 1v.

FALCATO, J. S. ; BISPO, R. **Experiências de Ensino do Design Inclusivo em Portugal**. Lisboa: Centro Português de Design, 2006. 2v.

Capítulo de livro

CURTIS, M. C. A dimensão social do design gráfico no construtivismo. In: BRAGA, M. **O Papel Social do Design Gráfico: história, conceitos & atuação profissional**. São Paulo, Editora Senac – 2011 Cap. 1.

MIYASHIRO, R. T. Com design, além do design: os dois lados de um design gráfico com preocupações sociais. In: BRAGA, M. **O Papel Social do Design Gráfico: história, conceitos & atuação profissional**. São Paulo, Editora Senac – 2011 Cap. 3.

REDIG, J. Design: responsabilidade social no horário do expediente. In: BRAGA, M. **O Papel Social do Design Gráfico: história, conceitos & atuação profissional**. São Paulo, Editora Senac – 2011 Cap. 4.

LIMA, E. & MARTINS, B. Design social, o herói de mil faces, como condição para atuação contemporânea. In: BRAGA, M. **O Papel Social do Design Gráfico: história, conceitos & atuação profissional**. São Paulo, Editora Senac – 2011 Cap. 5.

Artigo

SOUZA, A. Design universal e design inclusivo: transformações para uma nova aplicação. **Revista Transverso – Diálogos entre Design, Cultura e Sociedade Universidade do Estado de Minas Gerais**, Minas Gerais, 2011.

MARGOLIN, V. ; MARGOLIN, S. Um Modelo Social de Design: questões de prática e pesquisa. **Revista Design em Foco**. Universidade do Estado da Bahia, v. 1, n. 1, p. 43-48, 2004.

Tese/Dissertação/Monografia

PEREIRA, M. L. D. **Design Inclusivo – Um estudo de caso: Tocar para ver – Brinquedos para crianças cegas e de baixa visão**. 2009. Dissertação (Mestrado em Design e Marketing, área de especialização em opção têxtil). Universidade de Minho, Escola de Engenharia – Portugal.