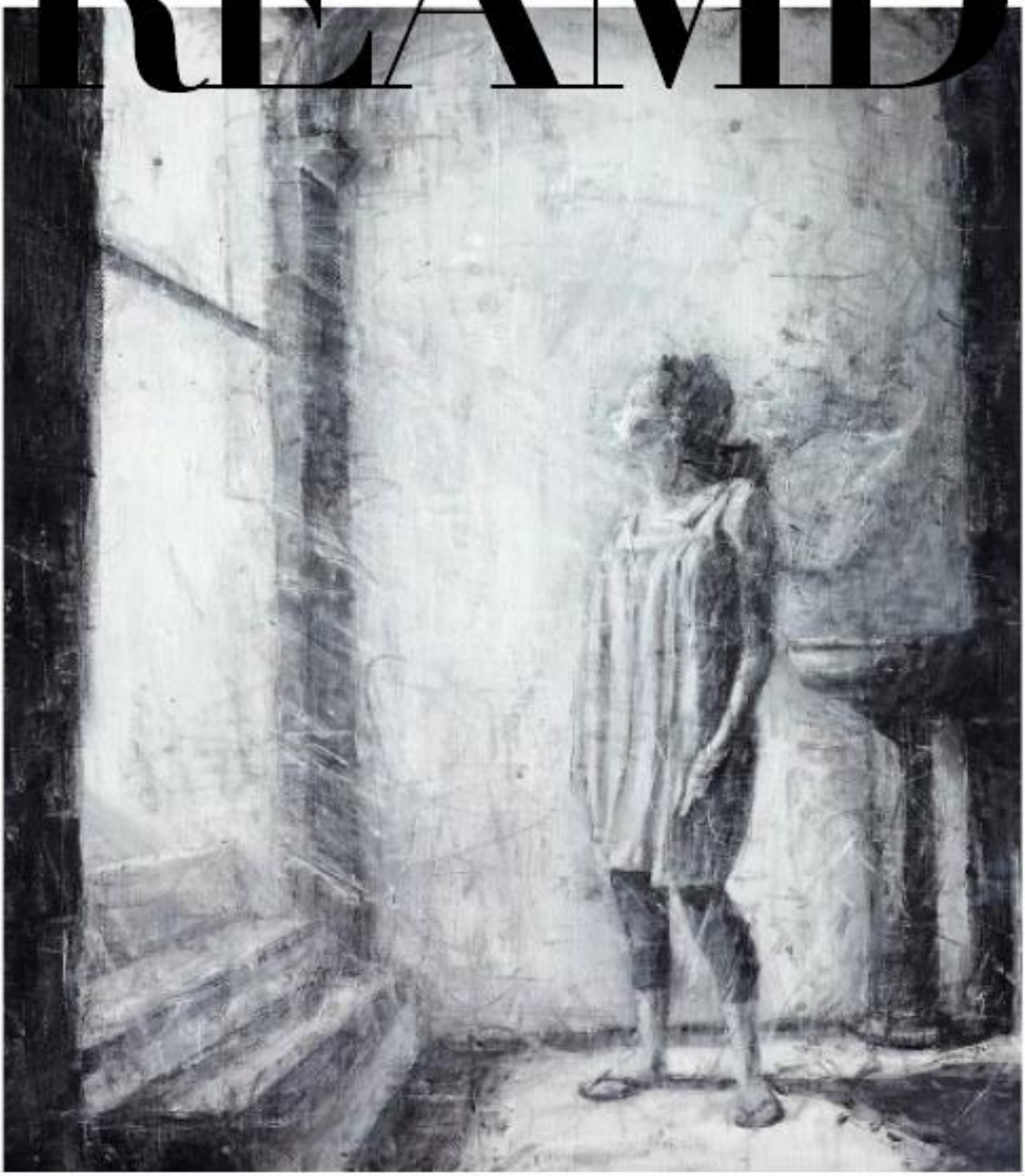
REAMD



Arte, poéticas e visibilidades da pessoa com deficiência

Organização: **Prof. Dr. Elifas Levi da Silva** - IFSP
Prof. Me. Fellipe Eloy Teixeira Albuquerque - UNESP
Prof. Vanessa Lilian de Oliveira Nunes - PMSP

Revista de Ensino em Artes, Moda e Design v. 7 n. 3, 2023, IssN 2594-4630

R E ARTES MODA DESIGN

DOI:*10.5965/25944630732023e4310*

EDITORIAL

APRESENTAÇÃO DO DOSSIÊ “ARTE, POÉTICAS E VISIBILIDADE DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA”

No ano de 2023 completa uma década sem a artista performática Lisa Bufano. Ela vinha numa crescente evolução criativa com obras de artes que variavam da dança contemporânea, objetos artísticos (ou quase-objetos), vídeoartes, videoperformances, turnês (inclusive para o Brasil) e projetos não terminados, como por exemplo, uma obra vestível, denominada pelo seu irmão Peter Bufano como ‘Vestido de Lula’ (Fig.1). Lisa Bufano precisou ser amputada após contrair uma infecção hospitalar e isso modificou seu modo de criar e vivenciar arte. Artistas como as brasileiras Brígida Baltar e Estela Laponni, a russa Viktoria Modesta e a chinesa Chun-shan (Sandie) Yi, de formas distintas dialogam com a narrativa visual adotada por Bufano, seja pela motivação ─ mudança criativa após experiência com doença ou quase-morte, como no caso de Brígida Baltar, Estela Laponni e Viktoria Modesta ─ ou pelos processos criativos adotados ─ como no caso de Chun-shan (Sandie) Yi, que cria obras vestíveis para corpos com deficiência. Essas artistas mulheres além de introduzirem discussões sobre o gênero, pós-humano, corpo ciborgue, arte contemporânea, representatividade e modos de ser e estar no mundo, também tencionam o mundo da arte a partir da perspectiva decolonial.

Figura 1: Lisa Bufano, Sem Título- Vestido de Lula (2013). Fonte: Divulgação.



Figura 2: Chu-shan (Sandie) Yi, Baby Onesies #1 and #3 (s/d). Fonte: Divulgação.



O videoclipe da música *"Prototype"* (2014) de Viktoria Modesta, por exemplo, em um dos trechos mostra uma criança arrancando a perna de uma boneca para deixar o brinquedo parecido com o modelo que o mercado não considera aceitável. A própria Lisa Bufano, questiona o mercado das próteses ao fazer uso de pernas do imobiliário em suas performances. Brígida Baltar abriu mão das linhas industriais para criar seus autorretratos em aviamentos com seus próprios pelos e cabelo que caiam durante o tratamento da leucemia. Estela Laponni se apropriou de um par de óculos descartável, aparentemente de brinquedo infantil, para personificar seu personagem alterego: Zuleika. Chun-shan (Sandie) Yi cria roupas que o mercado da moda não está apto a produzir, em nenhuma escala.

Essas artistas e seus modos de fazer e ver o mundo, aliadas com teorias feministas e noções do Crip de autoras como Donna Haraway, Susan Wendell, Alison Kafer, Ana Amália Tavares Bastos Barbosa e Carlos Eduardo Oliveira do Carmo estão criando um nicho acadêmico para o fomento de pesquisas no Brasil e mundo a fora, conhecido como "Disability Studies" ou "Crip Theory". Ainda sem correspondência para o português, são

experimentos e pesquisas que estão interessados em estudos sobre a bipedia, fetichização do corpo com deficiência, sexualidade das pessoas com deficiência, Educação para pessoas com deficiência, protagonismo e visibilidade da pessoa com deficiência, mercado, recurso e produtos para pessoa com deficiência, entre outras áreas parecidas.

Esse Dossiê, especialmente elaborado para a Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, conta com contribuições de pesquisadores de diversas universidade e áreas do conhecimento, que dialogam com os avanços na discussão acerca da visibilidade da pessoa com deficiência na sociedade Ocidental. Se trata de um material modesto, mas rico para a perspectiva inclusiva, com contribuições em diferentes formatos, como artigos, ensaios, manifestações artísticas e relatos de práticas docente e de pesquisas, que se ocuparam de atender demandas contemporâneas dos diferentes modos de ser e estar no mundo.

A composição desse dossiê foi pensada a partir da experiência docente, numa escola municipal com a temática “arte ausente”. Arte ausente é um conceito do autor alemão Boris Groys e faz referência à documentação de arte, mais especificamente aos documentos de arte que substituem a arte em si. Nas aulas de Arte do Centro Integrado de Educação para Jovens e Adultos - CIEJA Professora Rose Mary Frasson - essa premissa foi usada para discutir o pouco ou nenhum acesso que os estudantes têm a obras originais de artes, para tanto se fez uso do aplicativo de museu MASP Áudios para introduzir o conceito e realizar exercícios de (áudio)descrição de obras do acervo do MASP relacionadas à infância. Dentre as muitas experiências que a prática docente levou à densa reflexão, está o caso de uma estudante de 49 anos, que apresenta perda de audição por transtorno de condução ou neurossensorial, distúrbios visuais e outros transtornos de ansiedade. Essa mesma pessoa não faz uso com proficiência em LIBRAS e precisou ser incluída no processo educativo, o que foi possível graças à acepção de “Atendimento Educacional Especializado - AEE na modalidade colaborativa, defendida e desenvolvida pela Professora de Atendimento Educacional Especializado - PAEE Vanessa Lilian de Oliveira Nunes, uma das organizadoras deste dossiê.

A partir dessa situação e do desenvolvimento da pesquisa de doutorado de Felipe Elloy Abulquerquer[1], a parceria de Elifas Levi da Silva[2] e de Vanessa Lilian de

1 Doutorando em Artes, pela UNESP- Universidade Estadual Paulista Júlio Mesquita Filho (2021- Atual); Professor premiado no XXI Prêmio Arte na Escola Cidadã (2020) na modalidade EJA; Pesquisador Associado do CLAEC- Centro Latino-Americano de Estudos em Cultura; Mestre em História da Arte pelo PPGHA- UNIFESP Campus Guarulhos; Especialista em Comunicação Social pelo SEPAC em convênio com a PUCSP-COGEAE; Licenciado em Educação Artística pelo CEUNSP; Professor de Educação Fundamental II e Médio- Arte, pela Secretaria Municipal da Educação de São Paulo; Graduando em Pedagogia pela Faculdade Unyleya (desde 2020); Avaliador do Livro Didático PNLD 2020- Anos Finais e Livro Didático PNLD 2019- Anos Iniciais; Têm experiências na área de Artes, com ênfase em Artes, atuando principalmente nos seguintes temas: arte contemporânea, intervenção urbana, transgressão, comunicação e cultura, Poeta e artista visual. **Contato:** fellipe.eloy@unesp.br, http://lattes.cnpq.br/4338108019605747 Acesso em 14/09/2023.

2 Possui graduação em Tecnologia Eletrônica - Faculdades Integradas Senador Flaquer (1989), graduação

Oliveira Nunes[3], numa soma de interesses, experiências profissionais e compromisso com a Educação Básica, o presente dossiê foi proposto e os artigos abaixo mencionados se colocam ao público para a sua leitura, análise e continuação reflexiva sobre um tema que a academia deve se debruçar com muita empatia e responsabilidade.

O artigo "*Como pessoas cegas se relacionam com as artes visuais? Um estudo de caso sobre referências artísticos*, acessibilidade e fruição estética" apresenta os resultados obtidos numa pesquisa sobre a recepção de pessoas com deficiência visual diante de obras visuais, investigando o repertório de obras conhecidas, o estado atual de acessibilidade, assim como relatos de experiências estéticas. Esse estudo de caso, de cunho quantitativo, foi realizado em pessoas com deficiência visual, a maioria delas, frequentadoras do Instituto Benjamin Constant (IBC). Além disso, o artigo também considera o que foi observado em relação à acessibilidade em museus, instituições culturais e eventos ditos inclusivos.

O artigo *"Moda múltipla: experiências no contexto da síndrome de Down"* compartilha experiências de inclusão social a partir do projeto de extensão "Moda Múltipla", realizado mediante uma abordagem multidisciplinar que englobou os cursos de graduação em design de moda, design gráfico, direito e psicologia em parceria com a Associação Vitória Down, ao longo de 2022. O projeto buscou a aliança entre ensino, pesquisa e extensão, com foco na transformação social, impactando a formação dos/as estudantes e da comunidade externa através de práticas de moda, grafite e design inclusivos que valorizassem e aproximassem as pessoas de maneira humanizada e acolhedora. Considerando a vulnerabilidade das pessoas com T21, tanto como consumidoras, como protagonistas da

em Licenciatura em Física pela Universidade de São Paulo (1999), Mestrado em Ensino de Ciências (Modalidade Física) pela Universidade de São Paulo (2004), e Doutorado em Educação pela USP, na linha de Ensino de Ciências e matemática (2009). Tem experiência na área de Ensino de Física, no Ensino Médio e no Ensino Superior, atuando principalmente nos temas básicos da Física e na Formação de professores - inicial e continuada. Foi membro do Comitê de ética em pesquisa do IFSP entre 2012 e 2015 e membro do Comitê de Iniciação Científica do Campus Cubatão entre 2014 e 2015. Lidera o GEPEFOP - Grupo de ensino e pesquisa em educação e formação profissional, e atualmente integra as comissões: comitê de pesquisa COMPESQ, o núcleo docente estruturante NDE dos cursos Análise e desenvolvimento de Sistemas (ADS) e Licenciatura em Matemática (LMA), e o Colegiado da Licenciatura em Matemática. Contato: elifas_levi@ifsp.edu.br ; http://lattes.cnpq.br/9910460090402916 acesso em 14/09/2023.

3 Premiada na Categoria Jovens e Adultos do Pêmio Paulo Freira de Qualidade do Ensino Municipal 2022 com o projeto Cara crachá, documentação pedagógica como garantia de acesso e direitos da Pessoa com deficiência. Iniciou sua formação acadêmica em 1998 na área da Educação com Licenciatura em Letras Port. / Inglês e Pedagogia. Se especializou em Educação Infantil, Educação a Distância, Linguagem, Comunicação, Autismo e Educação Inclusiva de Crianças, Jovens e Adultos. Lecionou na Rede privada por mais de uma década, tendo sua última atuação no Colégio Albert Sabin. Iniciou a carreira na Rede Pública Municipal de São Paulo em 2010 como Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I e atualmente atua como PAEE - Professora de Atendimento Educacional Especializado para Jovens e Adultos com Deficiência no Centro Integrado de Educação de Jovens e Adultos - CIEJA Prof Rose Mary Frasson, respondendo hierarquicamente ao CEFAI - Centro de Formação e Acompanhamento a Inclusão pertencente a Diretoria Municipal de Ensino: Freguesia do Ó / Brasilândia. Foi recentemente co-laureada junto à Veronia Urbani Souto com o Prêmio Paulo Freire de Qualidade de Ensino Municipal 2022 pelo projeto: Cara, crachá: documentação pessoal como acesso e garantia de direitos para as pessoas com deficiência (2022). É defensora e difusora da modalidade de AEE conhecida com coensino ou aula colaborativa. Contato: vanessanunes.7960875@edu.sme.prefeitura.sp.gov.br ; http://lattes.cnpq.br/2061885347725497 acesso em 14/09/2023.

moda, buscou-se compreender as necessidades e dificuldades do público, sobretudo diante de artigos do vestuário, bem como fortalecer sua representatividade no campo, respeitando as narrativas de histórias de vida de cada participante. O projeto culminou no intercâmbio de diversas ações, dentre elas a customização de peças a partir de técnicas de estamparia artesanal e ilustração, editorial de moda, desfile e exposição fotográfica realizados em shopping e grafite no muro da instituição Vitória Down. Os resultados permitem refletir sobre a necessidade de repensar o sistema da moda, a representatividade das minorias e traçar novas estratégias pedagógicas em prol da diversidade.

Em o *"Fortalecimento da política de acessibilidade cultural do Distrito Federal – relato e análise de um processo de trabalho participativo"*, das autoras Viviane Panelli Sarraf e Laís Valente, o leitor terá o prazer de ler um material que aborda uma política pública exemplar para se pensar a garantia dos direitos da pessoa com deficiência. Viabilizada por meio de parceria entre a Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal com a UNESCO o projeto, realizado durante o ano de 2022, demonstra como a atualidade da temática necessita não de um, mas de vários atores sociais para alcançar o sucesso almejado.

Dentre os demais trabalhos que compõe este dossiê, o leitor encontrará alguns textos relacionados com às singularidades sociais especificas da pessoa com deficiência visual, como o texto *"Deficiência visual e a percepção da arte: coleção de moda inspirada em Vincent Van Gogh"* de Julia Ramona Ritter, Claudia Schemes e Renata Fratton Noronha, "Como as pessoas cegas se relacionam com as artes visuais?" de Leila Gross e Monique Andries Nogueira, ambos voltados para as discussões de como essas pessoas com deficiência se relacionam com obras de arte em instituições museológicas. Outro artigo interessante é *"Design inclusivo: uma proposta de modelo de camisa social para pessoas com deficiência visual"*, de autoria de Jailson Oliveira Sousa, em parceria com Icléia Silveira, Dulce Maria Holanda Maciel, que pensa uma solução para a inclusão de pessoas com deficiência visual no consumo direto de produtos da moda. De Júlia Almeida de Mello, discutindo a partir do campo da Moda, o texto *"Moda múltipla: experiências inclusivas no contexto da síndrome de Down"*, ilumina questões importantes para outro público negligenciado pelas indústrias da moda.

Na linha da educação inclusiva e dos interesses comuns para as pessoas com deficiência auditiva, há o artigo *"O ensino de libras como experiência fundamental para o design inclusivo"*, de Germana de Araujo e Raquel Lima. Mais próximo das teorias da recepção e circulação artística, o leitor encontrará os textos *"A visibilização da nudez da pessoa negra com deficiências: por uma estética anticapacitista"* de Fábio dos Passos e Robson Xavier e *"Inclusão e Acessibilidade Estética"*, de José Minerini.

Em suma, esse Dossiê é um convite ao leitor para considerar, a partir desses

olhares, abordagens diversificadas para a construção de uma sociedade justa, igualitária e inclusiva. Uma sociedade que valoriza as indagações crítica e não as verdades absolutas. Espera-se que o leitor se esforce para encontrar suas próprias repostas para as perguntas: Onde estão os modelos, estilistas e consumidores com deficiência na cadeia têxtil? Como a pessoa com deficiência visual pode se relacionar com Artes visuais bidimensionais existentes dentro de museus? Museu é para pessoa com deficiência? E a educação, qual é o verdadeiro papel da educação na formação do estudante com deficiência? Ainda estamos na perspectiva da integração da pessoa com deficiência na escola ou já alcançamos a inclusão de fato?

Gostaríamos de aproveitar a oportunidade para agradecer a todos os autores, por honrarem a construção coletiva deste Dossiê com suas produções, bem como os membros do corpo editorial da Revista REAMD, editores e avaliadores pela fundamental colaboração na confecção do presente Dossiê.

Esperamos que desfrutem desse material, que faz tributo à vida de Lisa Bufano e de todos os artistas que trazendo ao campo da reflexão e da experiência estética a vida com deficiência contribuíram para que o mundo fosse mais humanizado e humanizador.

Que tenhamos uma ótima leitura!

Os organizadores do Dossiê

R E ARTES MODA DESIGN

DOI:*10.5965/25944630732023e4310*

EDITORIAL

PRESENTATION OF THE DOSSIER "ART, POETICS, AND VISIBILITY OF PEOPLE WITH DISABILITIES"

The year 2023 marks a decade without the performance artist Lisa Bufano. She had been on a growing creative evolution with artworks ranging from contemporary dance, artistic objects (or quasi-objects), video art, video performances, tours (including to Brazil), and unfinished projects, such as a wearable work, named by her brother Peter Bufano as "Squid Dress" (Fig.1). Lisa Bufano had to have her leg amputated after contracting a hospital infection and this changed her way of creating and experiencing art. Artists such as the Brazilians Brígida Baltar and Estela Laponni, the Russian Viktoria Modesta, and the Chinese Chun-shan (Sandie) Yi, dialog in different ways with the visual narrative adopted by Bufano, either by their motivation—creative change after an experience with illness or near-death, as in the case of Brígida Baltar, Estela Laponni, and Viktoria Modesta—or the creative processes adopted—as in the case of Chun-shan (Sandie) Yi, who creates wearable works for disabled bodies. These women artists not only introduce discussions about gender, the posthuman, the cyborg body, contemporary art, representativeness, and ways of being and living in the world, but also intend the art world from a decolonial perspective.

FFigure 1: Lisa Bufano, Untitled - Squid Dress (2013). Source: Publicity.



Figure 2: Chu-shan (Sandie) Yi, Baby Onesies #1 and #3 (n.d.). Source: Publicity.



The music video for Viktoria Modesta's song "*Prototype*" (2014), for example, shows a child tearing off a doll's leg to make the toy look like a model that the market does not consider acceptable. Lisa Bufano questions the prosthetics market by using them in their real state during her performances. Brígida Baltar abandoned industrial lines to create her self-portraits in trims with her own hair that fell out during her treatment for leukemia. Estela Laponni turned to a pair of disposable glasses, apparently from a child's toy, to personify her alter-ego character: Zuleika. Chun-shan (Sandie) Yi creates clothes that the fashion market is not able to produce, on any scale.

These artists and their ways of making and seeing the world, combined with feminist theories and Crip theorems by authors, such as Donna Haraway, Susan Wendell, Alison Kafer, Ana Amália Tavares Bastos Barbosa, and Carlos Eduardo Oliveira do Carmo, are creating an academic niche for research in Brazil and worldwide, known as "Disability Studies" or "Crip Theory." Not yet translated into Portuguese, they are experiments and re-search that are interested in studies on bipedia, fetishization of the disabled body, sexuality

of people with disabilities, education for people with disabilities, protagonism and visibility of people with disabilities, the market, resources, and products for people with disabilities, among other similar areas.

This Dossier, specially prepared for the Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, features research contributions from various universities and areas of knowledge, which dialog with advances in the discussion about the visibility of people with disabilities in Western society. It is a modest but rich material for the inclusive perspective, with contributions in different formats, such as articles, essays, artistic manifestations, and reports of teaching practices and research, which are concerned with meeting the contemporary demands of different ways of being and living in the world.

The composition of this dossier was based on teaching experience in a municipal school with the theme “absent art.” Absent art is a concept by German author Boris Groys and refers to art documentation, more specifically art documents that replace art itself. In the art classes at the Centro Integrado de Educação para Jovens e Adultos (CIEJA) Professora Rose Mary Frasson, this premise was used to discuss the little or no access that students have to original works of art. To this end, the MASP Áudios museum app was used to introduce the concept and carry out (audio)description exercises of works from the MASP collection related to childhood. Among the many experiences that teaching practice has brought up is the case of a 49-year-old student with hearing loss due to conduction or sensorineural disorders, visual disturbances, and other anxiety disorders. This same person did not use the Brazilian Sign Language (LIBRAS) proficiently and needed to be included in the educational process, which was possible thanks to the approach of Specialized Educational Care (AEE) in the collaborative modality, defended and developed by the Specialized Educational Care Teacher (PAEE) Vanessa Lilian de Oliveira Nunes, one of the organizers of this dossier.

Based on this situation and the development of doctoral research by Felipe Elloy Abulquerquer[1], the partnership of Elifas Levi da Silva[2] and Vanessa Lilian de Oliveira Nu-

1 PhD candidate in Arts, at UNESP – São Paulo State University Júlio de Mesquita Filho (2021–Present); Award–winning professor at the 21st Award on Arte na Escola Cidadã (2020) in the EJA modality (Education for Youth and Adults); Associated Researcher at CLAEC – Latin American Center for Studies in Culture; Master’s in Art History from PPGHA-UNIFESP Campus Guarulhos; Specialist in Social Communication from SEPAC in partnership with PUCSP-COGEAE; Bachelor in Art Education from CEUNSP; Teacher of Middle and High School Art Education at the São Paulo Municipal Education Secretariat; Currently studying Pedagogy at Unyleya College (since 2020); Evaluator for the PNLD 2020 – Final Years and PNLD 2019 – Initial Years Textbook Programs; Has experience in the Arts field, focusing on contemporary art, urban intervention, transgression, communication and culture, Poet, and visual artist. Contact: fellipe.eloy@unesp.br, http://lattes.cnpq.br/4338108019605747 Accessed on 09/14/2023.

2 Has a degree in Electronic Technology from the University Center of Senador Flaquer (1989), and, in the University of São Paulo, obtained a degree in Physics Education (1999), Master’s in Science Teaching (Physics Modality – 2004), and a PhD in Education, specializing in Science and Mathematics Education (2009). Has experience in the field of Physics Education, both in Secondary and Higher Education, focusing mainly on basic Physics topics and teacher training—initial and continuing. Was a member of the Research Ethics Committee at IFSP from 2012 to 2015 and a member of the Scientific Initiation Committee at Cam-

nes[3], in a sum of interests, professional experiences, and commitment to Basic Education, this dossier was proposed and the articles mentioned below are made available to the public for reading, analysis, and further reflection on a topic that academia must address with great empathy and responsibility.

The article "*Como pessoas cegas se relacionam com as artes visuais? Um estudo de caso sobre referências artísticos, acessibilidade e fruição estética*" presents the results obtained in a survey on the reception of visually impaired people towards visual works, investigating the repertoire of known works, the current state of accessibility, as well as reports of aesthetic experiences. This quantitative case study was conducted with visually impaired people, most of whom attended the Benjamin Constant Institute (IBC). The article also considers what has been observed regarding accessibility in museums, cultural institutions, and so-called inclusive events.

The article "*Moda múltipla: experiências no contexto da síndrome de Down*" shows experiences of social inclusion from the "Moda Múltipla" extension project, conducted using a multidisciplinary approach that encompassed undergraduate courses in fashion design, graphic design, law, and psychology, in partnership with the Vitória Down Association, throughout 2022. The project sought an alliance between teaching, research, and extension, with a focus on social transformation, impacting the education of students and the external community via inclusive fashion, graffiti, and design practices that valued and brought people together in a humanized and welcoming way. Considering the vulnerability of people with Down syndrome, both as consumers and as protagonists of fashion, we sought to understand their needs and difficulties, especially when it comes to clothing items, as well as to strengthen their representation in the field, respecting the narratives of each

pus Cubatão from 2014 to 2015. Leads the GEPEFOP – Teaching and Research Group in Education and Vocational Training, and currently participates in committees such as the COMPESQ research committee, the teaching nucleus (NDE) of Analysis and Systems Development courses (ADS) and Mathematics Education (LMA), and the Collegiate of Mathematics Education. Contact: elifas_levi@ifsp.edu.br; http://lattes.cnpq.br/9910460090402916 Accessed on 09/14/2023.

3 Awarded in the Youth and Adults Category of the Paulo Freire Award for Municipal Education Quality in 2022 with the project "Cara, crachá: documentação pedagógica como garantia de acesso e direitos da Pessoa com deficiência" (Face, ID: pedagogical documentation as a guarantee of access and rights for people with disabilities). Began academic studies in 1998 in Education with degrees in Portuguese/English Language and Pedagogy. Specialized in Early Childhood Education, Distance Education, Language, Communication, Autism, and Inclusive Education for Children, Youth, and Adults. Taught in the private sector for over a decade, with her last position at Albert Sabin School. Started her career in the São Paulo Municipal Public School System in 2010 as a Teacher of Early Childhood Education and Elementary School I, currently working as a Specialized Educational Assistance Teacher for Youth and Adults with Disabilities (PAEE) at the Integrated Center for Youth and Adult Education (CIEJA) Prof Rose Mary Frasson, hierarchically responding to the Center for Training and Inclusion Support (CEFAI) belonging to the Municipal Board of Education: Freguesia do Ó / Brasilândia. Recently co–awarded, along with Veronia Urbani Souto, the Paulo Freire Award for Municipal Education Quality 2022 for the project: "Cara, crachá: documentação pessoal como acesso e garantia de direitos para as pessoas com deficiência" (Face, ID: personal documentation as a guarantee of access and rights for people with disabilities – 2022). Advocates and promotes the modality of Specialized Educational Care known as co-teaching or collaborative class. Contact: vanessanunes.7960875@edu.sme.prefeitura.sp.gov.br; http://lattes.cnpq.br/2061885347725497 Accessed on 09/14/2023.

participant's life story. The project led to the exchange of various actions, including the customization of garments using handmade printing and illustration techniques, a fashion editorial, a fashion show, and a photographic exhibition held in a shopping mall, as well as graffiti on the wall of the Vitória Down institution. The results allow us to reflect on the need to rethink the fashion system, the representativeness of minorities, and new teaching strategies in favor of diversity.

In "*Fortalecimento da política de acessibilidade cultural do Distrito Federal – relato e análise de um processo de trabalho participativo*," by the authors Viviane Panelli Sarraf and Laís Valente, the reader will have the pleasure of reading a material that addresses an ideal public policy for thinking about guaranteeing the rights of people with disabilities. Made possible through a partnership between the Culture and Creative Economy Secretariat of the Brazilian Federal District and the United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO), the project, conducted during 2022, demonstrates how the current nature of the theme requires not one, but several social actors to achieve the desired success.

Among the other studies that compose this dossier, the reader will find some texts related to the specific social singularities of visually impaired people, such as the text "*Deficiência visual e a percepção da arte: coleção de moda inspirada em Vincent Van Gogh*" by Julia RamonaRitter, Claudia Schemes and Renata Fratton Noronha; as well as the text "*Como as pessoas cegas se relacionam com as artes visuais?*" by Leila Gross and Monique Andries Nogueira, both focused on discussions of how these people with disabilities relate to works of art in museums. Another interesting article is "*Design inclusivo: uma proposta de modelo de camisa social para pessoas com deficiência visual*," written by Jailson Oliveira Sousa, in partnership with Icléia Silveira and Dulce Maria Holanda Maciel. The study suggests a solution for the inclusion of visually impaired people in the direct consumption of fashion products. The text "Moda múltipla: experiências inclusivas no contexto da síndrome de Down," by Júlia Almeida de Mello, highlights important issues for another public neglected by the fashion industry.

The article "*O ensino de libras como experiência fundamental para o design inclusivo*," by Germana de Araujo and Raquel Lima, deals with inclusive education and common interests for people with hearing disabilities. Closer to the theories of artistic reception and circulation, the reader will find the texts "*A visibilização da nudez da pessoa negra com deficiências: por uma estética anticapacitista*," by Fábio dos Passos and Robson Xavier, and "Inclusão e Acessibilidade Estética," by José Minerini.

In short, this Dossier is an invitation to the reader to consider, from these perspectives, different approaches to building a fair, equal, and inclusive society. A society that values critical inquiries and not absolute truths. The readers are expected to struggle to find

their own answers to the questions: Where are the models, designers, and consumers with disabilities in the textile industry? How can visually impaired people relate to two-dimensional visual arts in museums? Are museums for people with disabilities? And, regarding education, what is the real role of education in the formation of students with disabilities? Are we still in the perspective of integrating people with disabilities in school or have we already achieved inclusion?

We would like to take this opportunity to thank all the authors for honoring the collective construction of this Dossier with their productions, as well as the members of the editorial board of the REAMD Journal, editors, and evaluators for their fundamental collaboration in the preparation of this Dossier.

We hope you enjoy this material, which pays tribute to the life of Lisa Bufano and all the artists who, by bringing the life of people with disabilities into the field of reflection and aesthetic experience, have contributed to making the world more humane and humanizing.

May we have a great read!

The organizers of the Dossier

DOI:*10.5965/25944630732023e4281*

EXPEDIENTE

A *Revista de Ensino em Artes, Moda e Design* nasceu em 2017 como um periódico organizado a partir de parcerias entre o Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade do Estado de Santa Catarina, os Programas de Pós-Graduação do Instituto de Cultura e Artes da Universidade Federal do Ceará, o Programa de Pós-Graduação em Consumo, Cotidiano e Desenvolvimento Social da Universidade Federal Rural de Pernambuco e, ainda, o Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, com o apoio da Associação Brasileira de Estudos e Pesquisas em Moda, em especial por sua Diretoria de Ensino.

Este periódico visa a socializar ao mundo acadêmico, através de trabalhos inéditos, as mais distintas investigações no âmbito do Ensino Superior, proporcionando o diálogo entre práticas e teorias aplicadas à formação dos profissionais das áreas em questão.

No ano de 2022, a *Revista de Ensino em Artes, Moda e Design* passou para o formato de publicação contínua. Nessa modalidade os artigos submetidos são publicados assim que aceitos, não sendo necessário aguardar o lançamento do dossiê completo.

CONSELHO EDITORIAL

Alessandra Vaccari, Università IUAV di Venezia, Itália
Cyntia Tavares Marques de Queiroz, Universidade Federal do Ceará, Brasil
Fernando da Silva, Universidade de Lisboa, Portugal
Mara Rúbia Sant'Anna, Universidade do Estado de Santa Catarina, Brasil
Marcelo Machado Martins, Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Brasil
Maria de Fátima da S.C.G. de Mattos, Centro Universitário Moura Lacerda, Brasil

---

Dossiê 13: Arte, poéticas e visibilidades da pessoa com deficiência
Fellipe Eloy Teixeira Albuquerque, Universidade Estadual Paulista (UNESP)
Elifas Levi da Silva, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP)
Vanessa Lilian de Oliveira Nunes, Prefeitura Municipal de São Paulo (PMSP)

CONSELHO CONSULTIVO ANO 7, N.3

Ana Rita Valverde Peroba, Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)
Antonio Takao Kanamaru, Universidade de São Paulo (USP)
Claudelino Martins Dias Junior, Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
Cláudia Silvana Saldanha Palheta, Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)
Daniela Novelli, Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)
Elifas Levi da Silva, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP)
Eugenio Andrés Díaz Merino, Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
Felipe Eloy Teixeira Albuquerque, Universidade do Estado de São Paulo (UNESP)
Francisca Dantas Mendes, Universidade de São Paulo (USP)
Jamilie Santos Souza, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
Janaí Pereira, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina (IFSC)
João Victor Brito dos Santos Carvalho, Universidade de São Paulo (USP)
Joselma Lima Ferreira, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí (IFPI)
Karina Courel, Prefeitura do Município de São Paulo (PMSP)
Lair Barroso Arraes Rocha Silva, Universidade Estadual de Maringá (UEM)
Laise Lutz Condé Castro, Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)
Mara Rúbia Theis, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina (IFSC)
Márcia França, Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)
Maria Carolina Garcia, Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (FEBASP)

Maria Cecília Amaral Pinto, Universidade de São Paulo (USP)
Maria Eloisa de Jesus Conceição, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio)
Natalia Rosa Epaminondas, Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)
Nathalia Coelho de Oliveira, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)
Suelen Karini Almeida de Matos, Universidade Federal do Paraná (UFPR)
Vanessa Lilian de Oliveira Nunes, Prefeitura do Município de São Paulo (PMSP)
Veronica Urbani Souto, Prefeitura do Município de São Paulo (PMSP)

REVISORES GRAMATICAIS

Abdessalem Hajlaoui. Doutorado, Escola Nacional de Engenheiros de Sfax (ENIS).
Ana Carolina Martins Prado. Graduação em Jornalismo, CESUMAR.
Camila Faustino de Brito. Mestrado em Letras Inglês/Português, UFRGS.
Caroline Ferreira. Bacharelado em Letras, USP.
Douglas Zampar. Mestrado em Letras, UEM.
Emanuelle Alves Adacheski. Mestrado em Estudos da Linguagem, UEPG.
Gabriel Soares Romanelli. Licenciatura em Letras Inglês/Português, UVV.
Jaime Sousa de Freitas. Graduação em Letras Português, UESPI.
Marcelo Martins Machado. Doutorado em Semiótica e Linguística Geral, USP.
Marivane de Oliveira Biazus. Doutorado em Educação, UPF.
Mirna Juliana Santos Fonseca. Licenciatura em Letras Português/Francês, UFC.
Sofia Schemes Prodanov. Graduação em Letras Português/Inglês, Universidade Feevale.

EDIÇÃO

Apoio | SETOR DE PERIÓDICOS/UDESC
Editores de apoio | Ivis de Aguiar Souza (UMinho)
Iara Purceno de Almeida (UDESC)

Produção Gráfica | Fabiana Sabatini da Rosa (UDESC)

Capa | “I Lyset” - pintura original feita com a boca por Ann Lund Wahlberg, artista plástica da Associação dos Pintores com a Boca e os Pés

---

FICHA CATALOGRÁFICA

R454 Revista de Ensino em Artes, Moda e Design [recurso eletrônico] / Universidade do Estado de Santa Catarina. Centro de Artes. Programas de Pós-Graduação em Artes, Design e Consumo do PPGAV/ UDESC, ICA/ UFC, PPGD/ UFPE e PGCDS/ UFRPE. V. 7, n. 3, out./2023. - jan./2024. -

Florianópolis : UDESC/CEART, 2023 --.

Quadrimestral

ISSN: 2594 - 4630

Disponível em:<www.revistas.udesc.br/index.php/Ensinarmode/index>.

1. Moda. 2. Arte. 3.Design. 4. Ensino - Superior. 5. I. Universidade do Estado de Santa Catarina. Centro de Artes.

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da UDESC

RE ARTES MODA DESIGN

SUMÁRIO

Editorial **1**

Expediente **13**

DOSSIÊ

Deficiência visual e a percepção da arte: coleção de moda inspirada em Vincent Van Gogh **20**

Julia Ramona Ritter, Claudia Schemes, Renata Fratton Noronha

Como pessoas cegas se relacionam com as artes visuais?: um estudo de caso sobre refereciais artísticos, acessibilidade e fruição estética **51**

Leila Gross, Monique Andries Nogueira

Moda múltipla: experiências inclusivas no contexto da síndrome de Down **80**

Júlia Almeida de Mello

Design inclusivo: recursos assistivos para um modelo de camisa social para pessoa com deficiência visual **100**

Jailson Oliveira sousa, Icléia Silveira, Dulce Maria Holanda Maciel

ABERTURAS TRANSVERSAIS

Metodologia de design para criação de personagem: uma proposta **131**

Cláudio Aleixo Rocha

A visibilização da nudez da pessoa negra com deficiências: por uma estética anticapacitista **154**

Fábio dos Passos, Robson Xavier

O ofício e o campo de atuação em design têxtil: um panorama no Brasil **172**

Monika Debasa, Cláudia Garcia

Consumo de vestuário: análise das motivações do consumidor fast fashion e slow fashion **187**

Rafaela Rodrigues Nassimbem, Paula Piva Linke, Natani Aparecida do Bem

Moda sustentável na educação básica: um estudo bibliográfico **208**

Alisson Giacomelli, Patrícia Boeira Ferretto

Representações psico-físicas do sári entre mulheres indianas em 2022 ..... **222**

Salla Vijay Kumar

O ensino de libras como experiência fundamental para o design inclusivo: projeto gráfico de material complementar para a alfabetização bilíngue de crianças surdas **248**

Germana de Araujo, Raquel Lima

Impressão 3D na arquitetura: para uma concepção criativa e sustentável do futuro na Tunísia **274**

Malek Nouri

O design de uma embalagem de tênis para a comunidade LGBTQIA+ **311**

Daniel de Salles Canfield, Éria Cunha de Alencar, Maria Cecilia Jacob da Cunha

R E ARTES MODA DESIGN

DOI:*10.5965/25944630732023e3636*

DEFICIÊNCIA VISUAL E A PERCEPÇÃO DA ARTE: COLEÇÃO DE MODA INSPIRADA EM VINCENT VAN GOGH

Visual impairment and the perception of art: a fashion collection inspired by Vincent Van Gogh

La discapacidad visual y la percepción del arte: una colección de moda inspirada en Vincent Van Gogh

Julia Ramona Ritter[1]
Claudia Schemes[2]
Renata Fratton Noronha[3]

1 Universidade Feevale. http://lattes.cnpq.br/6903334296552968. https://orcid.org/0000-0001-7076-7459. e-mail: juliaritter_@hotmail.com

2 Universidade Feevale. http://lattes.cnpq.br/2019632516405974. https://orcid.org/0000-0001-8170-9684. e-mail: claudias@feevale.br

3 Universidade Feevale. http://lattes.cnpq.br/7710532275762424. https://orcid.org/0000-0002-2838-2405. e-mail:renatanoronha@feevale.br

Resumo:

Este trabalho descreve o desenvolvimento de uma coleção de moda a partir de uma pesquisa realizada com mulheres deficientes visuais. Sua problemática principal consiste em entender quais são as dificuldades que as pessoas cegas encontram para a compreensão de obras de arte. Esta questão se justifica a partir dos dados do IBGE (2010) que mostra, que 6,5 milhões de brasileiros apresentam deficiência visual severa e a área da moda pouco se preocupa com este público. O objetivo principal deste estudo, portanto, é identificar e analisar as percepções das pessoas deficientes visuais sobre algumas pinturas de Vincent Van Gogh e, a partir da metodologia da entrevista de profundidade com duas mulheres cegas, criar uma coleção de moda inclusiva a partir do método projetual proposto por Munari (1981), Treptow (2013) e Brogin (2019). A pesquisa demonstrou que as experiências sensoriais, através de texturas, despertam sensações e experiências pelo tato e auxiliam na memorização da pessoa deficiente visual, resultando na simplificação da sua rotina.

Palavras-chave: Moda; Deficiência Visual; Vincent Van Gogh; Inclusão

Abstract:

This work describes the development of a fashion collection based on a survey carried out with visually impaired women. Its main problem is to understand what are the difficulties that blind people encounter in understanding works of art. This question is justified based on data from the IBGE (2010) which shows that 6.5 million Brazilians have severe visual impairment and the fashion area is not very concerned with this public. The main objective of this study, therefore, is to identify and analyze the perceptions of visually impaired people about some of Vincent Van Gogh's paintings and, based on the methodology of in-depth interviews with two blind women, create an inclusive fashion collection based on the method project proposed by Munari (1981), Treptow (2013) and Brogin (2019). The research showed that sensory experiences, through textures, awaken sensations and experiences through touch and help visually impaired people memorize, resulting in the simplification of their routine.

Keywords: *Fashion; Visual impairment; Vincent Van Gogh; Inclusion*

Resumen:

Este trabajo describe el desarrollo de una colección de moda a partir de una encuesta realizada a mujeres con discapacidad visual. Su principal problema es comprender cuáles son las dificultades que encuentran las personas ciegas para comprender las obras de arte. Esta pregunta se justifica con base en datos del IBGE (2010) que muestran que 6,5 millones de brasileños tienen deficiencia visual severa y el área de la moda no se preocupa mucho por ese público. El objetivo principal de este estudio, por tanto, es identificar y analizar las percepciones de las personas con discapacidad visual sobre algunas de las pinturas de Vincent Van Gogh y, basándose en la metodología de entrevistas en profundidad a dos mujeres ciegas, crear una colección de moda inclusiva basada en el proyecto de método propuesto por Munari (1981), Treptow (2013) y Brogin (2019). La investigación demostró que las experiencias sensoriales, a través de texturas, despiertan sensaciones y experiencias a través del tacto y ayudan a las personas con discapacidad visual a memorizar, lo que resulta en la simplificación de su rutina.

Palabras llave: *Moda; Discapacidad visual; Vincent Van Gogh; Inclusión*

1 INTRODUÇÃO

A moda e a arte, enquanto manifestações culturais que transmitem desejos, sensações e sentimentos, são os conceitos inspiradores desta pesquisa, que busca entender de que maneira a pessoa deficiente visual percebe a arte e como podemos traduzir estas percepções para uma coleção de moda.

Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (2010) 6,5 milhões de pessoas apresentam deficiência visual severa. Estes números, segundo o Conselho Brasileiro de Oftalmologia (2019), aumentam consideravelmente devido a três fatores principais: crescimento populacional, envelhecimento e redução da prevalência específica da idade, pontuando que mais de 82% de todas as pessoas cegas no mundo são maiores de 50 anos.

A partir destes dados, o objetivo desta pesquisa consiste em identificar a percepção tátil da pessoa com deficiência visual sobre algumas obras de arte do pintor holandês Vincent Van Gogh e expressar este sentir através da criação de uma coleção de moda.

Já o pintor Van Gogh foi o artista escolhido pois, mesmo engajado ao movimento impressionista, ele foi um crítico a este movimento, dizendo que ele havia reduzido a pintura unicamente à experiência visual, minimizando os outros sentidos e experiências necessárias à percepção de uma obra de arte. O artista “definia em suas pinturas a forma por meio da utilização das variações da luz refletida e rebelou-se contra a crença de que um quadro devia ser avaliado pela fidelidade ao objeto retratado” (CRUZ; PERINI; SANTOS, 2016, p.36).

A partir deste contexto, esta pesquisa foi realizada como Trabalho de Conclusão de Curso de Moda, e se caracteriza pela sua natureza aplicada, pois objetivou gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos a partir dos resultados obtidos com base bibliográfica e na pesquisa de campo, realizada através da pesquisa de profundidade com duas mulheres deficientes visuais.

A coleção foi desenvolvida a partir das metodologias projetuais de Munari (1981), Treptow (2013) e Brogin (2019). Munari (1981, p.20), que diz que o “método projetual não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas por ordem lógica, ditada pela experiência” e seu principal objetivo consiste em atingir o resultado proposto através do menor esforço possível. Dito isso, destacam-se as etapas recomendadas pelo autor dentro do seu método: problema, definição de problema, componentes do problema, coleta de dados, análise dos dados, criatividade, materiais tecnologias, experimentação, modelo, verificação, desenho de construção e solução.

Já, Treptow (2013) enfatiza que, para que uma coleção de moda seja coerente, ela deve contemplar o perfil do consumidor, identidade ou imagem da marca, tema de

coleção e por fim, proposta de cores, materiais e silhuetas. Para isso, elenca sete etapas dentro da sua metodologia, sendo elas: planejamento, cronograma da coleção, parâmetro de coleção, dimensão da coleção, pesquisa de tendências, desenvolvimento e fase de realização. Desta forma, aplicam-se ambas as sequências metodológicas ressaltando que "o método projetual para o designer, não é nada de absoluto nem definitivo, é algo que pode modificar-se, se encontrar outros valores objetivos que melhorem o processo" (MUNARI, 1981, p.21).

Juntamente com Munari (1981) e Treptow (2013), utilizamos algumas etapas da metodologia Co-wear, apresentada por Brogin (2019) a qual prevê que as experiências e percepções do público-alvo sirvam de base para a criação das roupas.

2 DEFICIÊNCIA VISUAL E INCLUSÃO SOCIAL

O artigo 2º da Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência), de número 13.146 datada de 06 de julho de 2015, define a pessoa com deficiência como aquela que tem "impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual [...] pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas".

Em concordância com a definição apresentada acima, o Ministério da Educação (MEC) afirma que a alteração da capacidade do campo visual abrange a baixa visão, patologias como miopia, estrabismo, astigmatismo, ambliopia e hipermetropia e por fim, a cegueira total.

O Relatório Mundial sobre a Visão (2021) indica que a percentagem de mulheres que apresentam dificuldade de visão ao longe moderada e grave supera os homens em aproximadamente 7% e justifica apontando que elas correm maior risco de desenvolver doenças oculares associadas ao envelhecimento, pois naturalmente possuem expectativa de vida elevada em relação ao sexo masculino. Para Dias (2016, online), "Mulheres com deficiência são suscetíveis de experimentar a cruel dupla discriminação, que inclui a violência baseada no gênero, abuso e capacitismo, que vê o corpo da pessoa com deficiência como menos humano".

A contextualização de deficiência, em suas diversas vertentes, conduz-nos diretamente ao paradigma da inclusão. O termo, por sua vez, encontra-se atrelado aos direitos humanos, adotados e proclamados pela Assembleia Geral das Nações Unidas (1948) que se compromete em "[...] promover o respeito universal aos direitos e liberdades fundamentais do ser humano".

Desta forma, entende-se que todas as pessoas, independente de eventuais limitações e/ou diferenças, possuem liberdade e igualdade de direitos perante a sociedade. Entretanto, pode-se observar práticas excludentes que se difundem através da negação e

até violação destes direitos (MOURA et al, 2015). Neste sentido, Mora (2012, p. 32) conclui que “sem modificar as atitudes, não estamos contribuindo para a inclusão social”.

A indústria da moda, no início deste século, percebeu a necessidade de contemplar a diversidade de públicos com necessidades especiais dentro de um movimento mais amplo da sociedade que lutava pelos direitos das minorias. A moda inclusiva surgiu com o propósito de facilitar o vestir de pessoas que apresentam algum tipo de deficiência, através de detalhes estrategicamente posicionados de acordo com as necessidades impostas por cada limitação com o objetivo de satisfazer as necessidades humanas através da comunicação com os usuários (FAGANELLO et al, 2015).

Para Gomes e Quaresma (2016, p. 3144) o design inclusivo trata-se de

> uma abordagem de projeto que busca incorporar a diversidade de uso, ou seja, objetiva considerar o maior número de pessoas possível na elaboração de produtos, serviços ou ambientes. Portanto, é uma filosofia a ser adotada na condução de todo o processo de desenvolvimento de um projeto.

Com a missão de promover a acessibilidade, o Center for Universal Design (CUD) situado na Universidade da Carolina do Norte nos Estados Unidos, publicou os sete princípios do design universal, cujo propósito “[...] sugere a simplicidade no uso, favorecendo uma vivência mais natural [...] tornando produtos, comunicações e ambientes mais usáveis pelo máximo de pessoas possíveis” (PEREIRA, 2017, p. 30). Sendo eles, o uso equitativo, a flexibilidade no uso, o uso simples e intuitivo, a informação perceptível, a tolerância ao erro, o pouco esforço físico e, finalmente, o tamanho e espaço para abordagem e uso.

A partir disso, percebe-se que, apesar de diferenças em suas contextualizações, os termos “design inclusivo” e “design universal”, retratados acima, possuem semelhanças em seu objetivo que deriva da “[...] busca do acesso por parte de pessoas com diferenças funcionais a locais, produtos e serviços (GOMES; QUARESMA, 2016). Ou seja, os dois métodos buscam a promoção da acessibilidade como abordagem na eliminação de barreiras perante a sociedade.

Deste modo, entende-se que a moda inclusiva é um dos meios de aplicação desta filosofia que estimula a percepção da diversidade humana. De maneira geral, Gomes e Quaresma (2016, p. 3144) salientam que “há pouca difusão da sua prática em projetos elaborados por designers e produtos inclusivos continuam a ser exceção no mercado”. Embora existam avanços na área de pesquisa para elaboração de produtos destinados a suprir as necessidades das pessoas com deficiência, Pescador e Silva (2014, p. 2) afirmam que no Brasil, “ainda são escassas as marcas que priorizam a moda inclusiva, especialmente para deficientes visuais”.

Considerando que a visão é o sentido responsável pela formação da realidade, assim como a percepção de espaço, formas e cores que estruturam o entender, a ausência

deste estado provoca limitações que atingem todos os aspectos da vida de uma pessoa deficiente visual, inclusive o ato de comunicar-se através do vestir. Dentro desta perspectiva, em um progresso lento e gradativo, Dal Bosco (2014, p. 2) salienta que "a moda vem pregando a bandeira da democratização nos últimos tempos".

Desta forma, pode-se destacar algumas marcas que observaram a carência desse segmento, propondo soluções criativas para as limitações da pessoa deficiente visual, através da moda. Bryan e Bradford Manning, designers de Nova York diagnosticados com a doença de *Stargardt*, - que se caracteriza pela perda de visão progressiva associada a morte de células fotorreceptoras na porção central da retina -, fundaram a marca *Two Blind Brothers* em 2015, com o objetivo de aumentar a conscientização e destinar recursos financeiros para a cura de doenças oculares da retina, como esta condição rara que os afetou desde os cinco anos de idade (ITALIE, 2020).

Sobre a origem da marca, Manning (2020, online, tradução nossa) declara que "foi a sensação. Tivemos a ideia de levar o sentido do toque para um lugar diferente, fazer roupas superconfortáveis e entregar os lucros aos pesquisadores". A partir disso, uma estratégia criativa foi adotada pelos irmãos para a realização das vendas: os compradores escolhem caixas com produtos misteriosos preestabelecidos no próprio site da marca, de modo que, somente no momento da chegada física do pedido, conseguem visualizar os produtos selecionados. O fundador justifica o propósito, escrevendo que "quando alguém faz compras às cegas, prova algo notável [...] eles provam que a confiança é genuína, é real". Ressalta-se ainda que, os potenciais consumidores da marca não são apenas pessoas cegas. Incluem-se também parentes de pessoas nesta condição, que participam desta iniciativa abrindo os seus pedidos com os olhos vendados, de forma que a experiência proposta pelos irmãos se torne ainda mais fidedigna (ITALIE, 2020, online).

Já a estilista Tapiwa Dingwiza, incorpora o *Braille* em seus designs através da marca S.Vingo Bespoke, fundada em 2006, visando preencher uma lacuna do universo da moda, através da inclusão. Segundo Queiroz (2019) "o *Braille* é inserido por meio de bordados, depois de um trabalho de pesquisa e experimentação". Através dos detalhes em relevo, a designer busca criar relações entre a peça e o usuário, seja ele vidente ou pessoa com deficiência visual.

Nesta mesma perspectiva, a estilista alemã Babette Sperling mostra que a tecnologia pode ser acessível, em um encontro entre impressão 3D e moda inclusiva. Visando projetar uma coleção confortável, com ênfase em sustentabilidade, Sperling imprimiu mensagens em Braille diretamente no tecido, através da utilização de um filamento flexível, produzido a partir de matérias-primas compostáveis (SCOTT, 2017).

Representando o cenário brasileiro, Sandra Marchi, da área da Engenharia Mecânica da Universidade Federal do Paraná (UFPR) busca solucionar o problema das cores, através do projeto *See Color*, um sistema de código que, de acordo com Sequinel

(2019), “tem o objetivo de auxiliar os deficientes visuais a identificarem as cores em diferentes objetos do cotidiano”.

Considerando que, a partir do momento em que a pessoa deficiente visual não consegue fazer a identificação da cor ela se torna totalmente dependente de terceiros, Marchi propõe um método tátil que oferece a possibilidade de uma rotina baseada em autonomia, já que o usuário através de linguagem tátil, consegue identificar diferentes cores.

Visando não somente amenizar os inconvenientes físicos da restrição visual, mas principalmente, proporcionar informações de moda através da inclusão, Amanda e Camila Dinapoli, desenvolveram no Trabalho de Conclusão de Curso de Design de Moda, do Centro Universitário Belas Artes, de São Paulo um sistema de etiquetas para roupas voltado parao público com deficiência visual, através de impressão em *Braille* e QR Codes que podem ser acessados pelo celular. Desta forma, segundo Shimosakai (2018, online), “os deficientes visuais podem acessar informações como cor, tamanho, detalhes visuais e instruções de lavagem de forma autônoma”.

Seguindo o âmbito acadêmico, destaca-se a coleção Abbesses desenvolvida por Alynne Luiza Daltoé em seu Trabalho de Conclusão do curso de Moda da Universidade Feevale em 2018, com base em uma modelagem funcional, peças reversíveis sem definição de frente e costas, compartimentos para guardar bengala, adaptação de abotoadura e técnicas de design de superfície com o uso do *Braillenas* peças (DALTOÉ, 2018, online). Ressalta-se que no ano de 2019, Daltoé, com este trabalho, foi finalista do 7º Prêmio Brasil Sul de Moda Inclusiva, cujo objetivo é fomentar a diversidade humana, priorizar aspectos ergonômicos, a mobilidade e a funcionalidade em relação ao vestuário.

3 PERCEPÇÕES DAS MULHERES DEFICIENTES VISUAIS

Pensando no desenvolvimento de uma coleção de moda inclusiva, optou-se por complementar as pesquisas bibliográficas já apresentadas através da adoção do método de entrevista de profundidade, que segundo Duarte (2009, p.63) explora um assunto a partir da busca de informações, percepções e experiências de informantes e “este tipo de entrevista procura intensidade nas respostas, não-quantificação ou representação estatística”. A entrevista em profundidade é um recurso metodológico que busca, “recolher respostas a partir da experiência subjetiva de uma fonte, selecionada por deter informações que deseja conhecer”.

Considerando que esta técnica qualitativa apresenta maior flexibilidade, permitindo ao entrevistado construir suas respostas sem se prender a rigorosidade por parte do entrevistador (OLIVEIRA et al, 2013) a proposta do questionário aberto foi apresentada a duas mulheres gaúchas com deficiência visual, de forma virtual e individual, por meio de

vídeo.

A coleta de informações feita com J. F. (apontada como entrevistada 1) de 44 anos, e B. M. (apontada como entrevistada 2), de 26 anos, foi realizada nas datas 16 de outubro e 28 de outubro de 2021, respectivamente, cujos dados mais relevantes estão descritos a seguir.[4]

As entrevistadas possuem deficiência visual adquirida, uma condição que se manifesta após o primeiro ano de vida, assim, percebe-se que ambas mantêm memórias visuais concebidas antes do diagnóstico, entretanto, conforme destacado pela entrevistada 1 “[...] eu trago essa provocação, de como as pessoas que enxergam, não dão valor ao enxergar. E eu falo isso por mim, porque eu enxergava e não via nada”, ou seja, a construção do ambiente em que estão inseridas se dá a partir de noções já observadas como explica a entrevistada 1 em relação a aparência física dos seus filhos “[...] a última vez que vi ela (a filha) tinha nove aninhos e o meu pequeno eu vi na incubadora. Um dia depois eu fiquei cega eu já não o vi mais, mas eu agradeço por saber como eles são e a partir de então eu vou construindo conforme eles vão ficando mais lindos e mais espertos”.

Em relação ao gênero feminino, nota-se que ambas as entrevistadas se identificam como ativistas com foco na resolução das problemáticas enfrentadas pela mulher cega, conforme mencionado pela entrevistada 2: “Eu sou uma mulher feminista também, então tem toda essa luta que me acompanha. Ser uma mulher com deficiência visual na nossa sociedade é um desafio, mas também é uma luta. A gente costuma dizer (eu faço parte de um movimento de mulheres cegas e com baixa visão) que os nossos corpos são corpos políticos, então eu acho que ser uma mulher com deficiência visual é ter um corpo político”, informação que é complementada pela entrevistada 1: “[...] eu me identifico como uma mulher ativista sociopolítica, pois eu consegui unir tudo – questões políticas e sociais - porque nós mulheres somos assim, somos diversas. Faço parte de alguns movimentos, direcionados a pessoas com deficiência, alguns a mulheres com deficiência”.

A partir disso, a evidência da autonomia na rotina de ambas as mulheres se torna aparente e, para a entrevistada 1, “Sanar aquele problema de forma produtiva” é a melhor forma de enfrentar todas as problemáticas específicas da rotina. Já para a entrevistada 2 “A falta de acessibilidade e muitas ações capacitistas” são os maiores desafios enfrentados na reconquista da independência em relação à mobilidade.

Dito isso, capacitismo para Di Marco (2020, p. 12) “é a opressão e o preconceito contra pessoas que possuem algum tipo de deficiência, o tecido de conceitos que envolvem todos que compõem o corpo social”. De acordo com o autor, o capacitismo retira a autonomia dos sujeitos lidos como deficientes, adicionando um rótulo de ineficiente e incapaz aos

4 As cartas de cessão de uso das entrevistas e imagens estão em poder das autoras do artigo.

corpos, que na realidade possuem ritmos de eficiência diferentes.

A partir da análise do sentido mais explorado no dia a dia das duas mulheres, encontrou-se a audição em primeiro lugar, seguido pelo tato, afinal, conforme destacado pela entrevistada 2 “[...] gosto muito de sentir as texturas”. Este dado foi ressaltado pela entrevistada 1 na afirmação “[...] a textura que vai pegar a mulher cega. Ela sentir, ver que tem alguma coisa que vai ser diferente. Te apega a detalhes”. Desta forma, entende-se que as percepções sobre a moda, e, principalmente, sobre as peças de vestuário, se baseiam no toque, conforme confirmado pela entrevistada 2 “[...] muita coisa eu lembro de cabeça, como eu enxerguei eu já toco na peça e já sei que é o vestido tal”.

Para Guillen et al. (2012, p. 1) “a percepção é construída pela familiaridade – conjunto de experiências vivenciadas pelo indivíduo, sua cultura e habilidade cognitiva”, ou seja, neste caso a relação entre sensação e percepção é única para cada pessoa.

A compreensão sobre as cores é realizada através de associações, conforme exemplificado pela entrevistada 2 “[...] O céu é azul, e o céu me lembra tranquilidade, me lembra calma. Então, quando eu estiver nesse clima eu vou querer uma peça azul”, desta forma, Bastos et al. (2006) complementa esclarecendo que cores escuras desencadeiam sensações de escuridão e dor, e as cores claras, por sua vez, estão relacionadas a sensações agradáveis. Por fim, a entrevistada 1 conclui dizendo “[...] eu não sinto as cores, eu sei das cores e me apego a elas. Eu estou no escuro, mas a minha vida é colorida”.

Em relação ao contexto artístico norteador desta pesquisa, percebe-se a familiarização de ambas as entrevistadas com a arte. De acordo com a entrevistada 1 “Eu sempre gostei de arte. Gostava tanto que um dos empregos que tive que mais gostei quando enxergava, foi ser recepcionista em uma exposição de arte”. Já para a entrevistada 2 a ambientação se deve à literatura, e complementa dizendo que “A minha relação com a arte é essa, acho uma forma de expressão essencial, super necessária para nós”.

Dito isso, destaca-se que apesar de ambas as mulheres possuírem conhecimento sobre Vincent Van Gogh e na condição de videntes já desfrutarem a observação de alguma de suas obras, nenhuma das entrevistadas possui algum tipo de memória visual sobre a estética do trabalho do artista. Este dado é reforçado pela entrevistada 1 no trecho “[...] isso é uma das coisas que eu disse lá, que eu via, mas não me atentava”. A partir disso, considerando que a audição é o sentido mais utilizado em suas rotinas e que esta coleta de dados fora concebida de forma virtual, a entrevistadora realizou a áudio descrição da obra de Van Gogh O quarto em Arles para a entrevistada 1 e Campo de Trigos com Corvos para a entrevistada 2, visando aprofundar a percepção de ambas sobre o artista inspirador desta pesquisa.

As associações concebidas a partir da descrição sonora das obras, por sua vez, evidenciaram a vibração e contraste das cores, assim como a turbulência inserida

especificamente no quadro Campo de Trigos com Corvos, associada pela entrevistada 2 “[...] lembrei muito de nós, pessoas com deficiência, querendo ou não, os nossos corpos, nossos modos de ver, de perceber o mundo, também buscam estes outros caminhos”.

Por fim, encerraram-se ambas as entrevistas reforçando a importância do tato para a pessoa deficiente visual ao interpretar uma obra de arte. Ao ser questionada sobre como gostaria de entender uma obra, a entrevistada 2 afirmou “Teria que sentir, às vezes pode funcionar mais uma descrição, às vezes aquela descrição é tão complexa que não tem como, às vezes só sentindo pra tu conseguir entender. Depende. Talvez às vezes as duas coisas. Mas acho que também ficaria legal o tato nesse sentido” colocação complementada pela entrevistada 2 com uma experiência pessoal “Eu vou dar um exemplo de quando eu fui a uma exposição aqui em Porto Alegre na qual foram feitos quadros táteis, todos em relevo, aí eu passava a mão e me divertia muito”.

É importante chamar a atenção para o fato de que a experiência tátil neste trabalho foi contemplada através da materialidade das roupas confeccionadas, e não nas obras propriamente ditas, e as texturas da obra de Van Gogh foram apresentadas pelos materiais – tecidos e outros insumos - escolhidos para as peças.

A seguir apresentaremos o resultado prático desta pesquisa através da descrição do desenvolvimento da coleção.

4 A ARTE NA COLEÇÃO DE MODA INCLUSIVA

A partir dos dados levantados na pesquisa de campo, a estrutura desta coleção se baseia na conexão entre as limitações levantadas através das entrevistadas e a técnica de impasto que era utilizada por Van Gogh ao aplicar em suas obras as tintas com uma consistência extremamente densa e expressiva, sem a utilização de agentes espessantes, resultando em uma aparência texturizada. Esta técnica foi utilizada nas suas obras “Campo de trigo com corvos” e “O quarto em Arles” reproduzidas nas figuras 1 e 2.

Figura 1 - Campo de trigo com corvos (Vincent Van Gogh,1890)



Fonte: Museu Van Gogh, óleo sobre tela, 50,5 x 103 cm. Disponível em: https://artsandculture.google.com/asset/wheatfield-with-crows-vincent-van-gogh/dwFdD5AMQfpSew

Figura 2 – O quarto em Arles (Vincent Van Gogh, 1889)



Fonte: The ArtInstituteof Chicago, óleo em tela, 73,6 × 92,3 cm. Disponível em: https://arteeartistas.com.br/quarto-em-arles-van-gogh/

A coleção intitulada “Eis como eu vejo” pode ser definida como conceitual, pois visa explorar as necessidades impostas pelo público-alvo através de peças únicas e funcionais, assim como simplificar demandas rotineiras como o ato de vestir-se, por exemplo, uma vez que as peças possuem detalhes que simplificam a identificação por meio do tato.

Os primeiros cinco *looks* idealizados foram inspirados na obra “Campo de trigo com corvos”, nos quais se destacam experiências táteis através de aplicações e detalhes, os outros cinco *looks* foraminspirados em “O quarto em Arles” e manifestam a importância do contraste de cores, levando em consideração as informações obtidas através da pesquisa de campo. A etapa metodológica da pesquisa em profundidade foi que permitiu que fossem pensadas as soluções aplicadas.

O primeiro *look*, figura 3, é composto por duas peças: um maxi casaco longo na cor preto, com sobreposição de tule e modelagem ampla, representando o elemento corvo da obra em questão. Na gola, o conceito é reforçado com a aplicação de plumas de mesmo tom. A definição de abertura da peça na manga esquerda, através do velcro, se dá a partir da necessidade de ser facilmente vestida e despida. A segunda peça é um macacão regata, de comprimento longo.

A partir das respostas obtidas pelas entrevistadas, percebeu-se a necessidade de implementar a peça em questão junto a esta coleção, uma vez que elas apresentam preferência por peças únicas, conforme evidenciado no trecho “[...] eu gosto muito de vestido longo e uma outra coisa, para ocasiões mais especiais, que são os macacões. Por quê? Porque é muito prático”. Representando o trigo, o tecido branco de sarja acetinada (97% algodão e 3% elastano), é tingido de forma manual na parte inferior, atingindo a coloração

amarela e, representando a experiência tátil da peça, a bainha da calça é finalizada junto com a aplicação de franjas de mesmo tom.

Quanto à parte superior, implementa-se a utilização de decote reto e profundo, uma das características que proporcionam unidade à coleção, conforme representado na figura a seguir.

Figura 3: Primeiro look



Fonte: Elaborado por Julia Ritter (2022)

Seguindo as criações baseadas na primeira obra inspiradora, o segundo look da coleção (figura 4) corresponde a um vestido regata de comprimento longo, com fenda frontal e decote reto e profundo que se assemelha à peça principal anterior. A base em tecido lurex (100% poliéster) nas cores azul e amarelo, é plissada na parte superior e totalmente sobreposta com franjas tingidas de forma manual, na parte inferior.

Este *look* visa destacar as experiências táteis através do efeito plissado, assim como a aplicação de franjas, a fim de transportar a essência da obra e, principalmente, o movimento característico das técnicas de pintura de Van Gogh, diretamente para a moda.

Figura 4: Segundo look



Fonte: Elaborado por Julia Ritter (2022)

O terceiro *look* da coleção (figura 5), é um casaco alongado de mangas longas e abertura frontal sem nenhum fechamento, com base de sarja acetinada (97% algodão e 3% elastano) e franjas sobrepostas, a fim de estabelecer camadas que intercalam as cores azul e amarelo, predominantes na coleção. Neste modelo pretendemos mostrar o movimento dos campos de trigo através da leveza dos aviamentos, assim como explorar o contraste marcante na paleta de cores da obra inspiradora.

Figura 5: Terceiro look



Fonte: Elaborado por Julia Ritter (2022)

O quarto look mostra unidade à coleção, através da utilização do tecido lurex

(100% poliéster) presente também no vestido de franjas do segundo *look* (figura 6), desta vez como protagonista da composição. O vestido longo com fenda frontal, top reto e sobreposição de tecido acima do busto até as costas, destaca a praticidade através da aposta em peças únicas, conforme preferência do público-alvo.

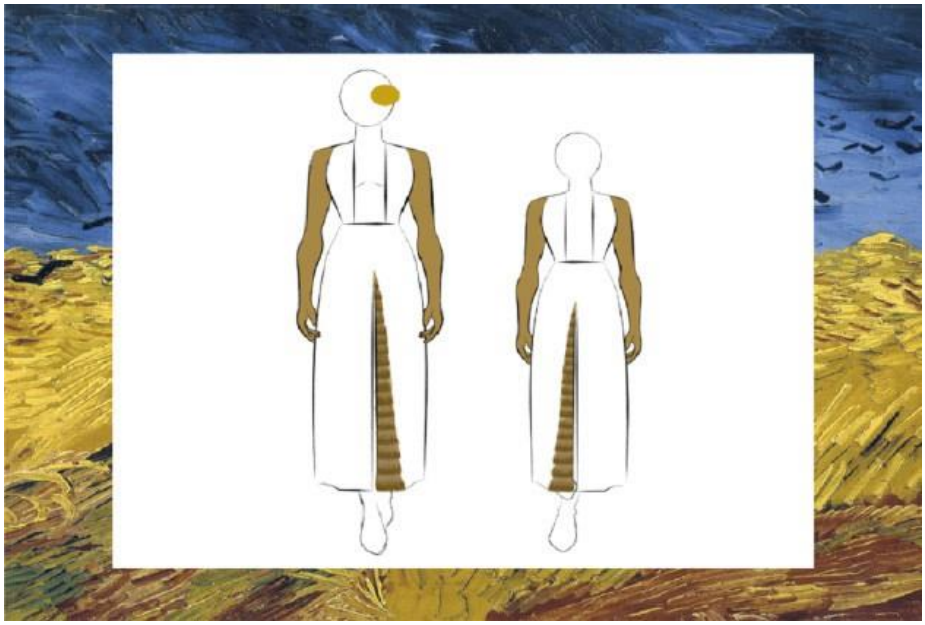
Figura 6: Quarto look



Fonte: Elaborado por Julia Ritter (2022)

Por fim, o quinto e último *look* com propósito de representar a obra “Campo de trigo com corvos”, é um macacão de calça *pantacourt* com decote reto e profundo, assim como o tecido de sarja acetinada branca (97% algodão e 3% elastano), mantendo o destaque para a aplicação de franjas na lateral da perna direita, frente e costas, visando referenciar a coloração e o movimento dos campos de trigo. As mangas longas com luvas embutidas respeitam a coloração das franjas, enquanto referenciam a utilização dos demais sentidos além da visão.

Figura 7: Quinto look



Fonte: Elaborado por Julia Ritter (2022)

Iniciando a sequência de criações nascidas através da percepção das entrevistadas sobre a segunda obra inspiradora deste trabalho, “O quarto em Arles”, o sexto look destaca a elasticidade da cartela de cores desta coleção de moda. Conforme a figura 8, o vestido curto, de manga sino tem como destaque a aplicação de trança de juta no decote frontal, fazendo referência aos detalhes em palha presentes na obra em questão. Junto a isso, outro detalhe marcante na composição são as faixas de cetim vermelho plissado que partem do ombro e vão até o chão na parte das costas do vestido, intencionando impacto para o contraste evidente entre tons frios e quentes na coleção como um todo.

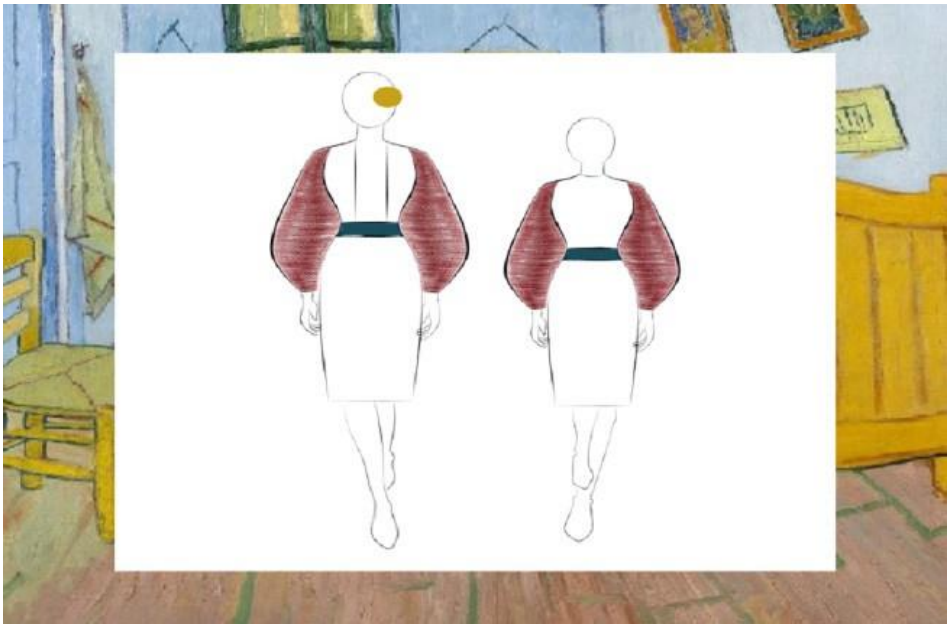
Figura 8: Sexto look



Fonte: Elaborado por Julia Ritter (2022)

Como pode ser observado na figura 9, o sétimo *look* segue sendo uma peça única, apresentando um vestido curto de manga sino e decote reto e profundo da mesma forma que algumas das criações apresentadas anteriormente. O destaque desta composição, que une o contraste evidente das cores azul e vermelho através dos detalhes, se dá no efeito franzido que permanece por toda a manga do vestido. Para finalizar, o cinto não removível destaca a cintura enquanto representa a geometria da obra inspiradora em questão.

Figura 9: Sétimo look



Fonte: Elaborado por Julia Ritter (2022)

Atentando-se ao objetivo principal desta coleção de moda inclusiva que, por sua vez, se baseia em expandir a percepção sobre as obras de Van Gogh através de experiências táteis em uma coleção de moda inclusiva com foco na pessoa deficiente visual, o oitavo *look* (figura 10) evidencia a textura como foco da criação. O vestido curto, de mangas amplas, totalmente composto por sobreposições de costuras com tecidos que contrastam em sua cartela de cores, explora capacidades sensoriais que se conectam e assemelham-se às técnicas de pintura utilizadas pelo artista durante a realização das suas obras.

Figura 10: Oitavo look



Fonte: Elaborado por Julia Ritter (2022)

De maneira semelhante, o nono *look* (figura 11) mantém o efeito visual e sensorial apresentado anteriormente, desta vez em detalhes pontuais na peça. O macacão longo, de calça pantalona e decote reto e profundo, apresenta mangas amplas com sobreposições de costuras contrastantes e o corpo em tecido de sarja acetinada branca (97% algodão e 3% elastano) totalmente plissada.

Figura 11: Nono look



Fonte: Elaborado por Julia Ritter (2022)

Por fim, o último look da coleção (figura 12), é um vestido de decote reto e profundo que, por sua vez, traz unidade às criações em questão, composto por uma saia

com camadas de tule, divididas em três alturas e cores contrastantes.

Figura 12: Décimo look



Fonte: Elaborado por Julia Ritter (2022)

É importante salientar que o início do desenvolvimento desta coleção se deu no período da pandemia de Covid-19 (segundo semestre de 2020), portanto, não foi possível realizar testes com as duas mulheres cegas entrevistadas. Para tentar contornar este problema e assegurar a funcionalidade das peças, foi contatada uma terceira mulher com deficiência visual que era mais próxima das autoras desta pesquisa e que realizou a validação das peças e a prova das roupas. Já os materiais, cores e modelagens foram validados pelas três mulheres. A validação das peças consiste em uma das etapas da metodologia projetual de Brogin (2019) na qual uma pessoa com deficiência visual avalia se as peças confeccionadas atendem aos requisitos necessários para o usuário.

Através do plano de coleção (figura 13), pode-se visualizar a unidade dada exclusivamente através de peças únicas que contemplam as informações obtidas por meio das entrevistas, assim como a elasticidade presente na cartela de cores contrastantes das obras inspiradoras. Na imagem a seguir, vemos os croquis dispostos de forma sequencial.

Figura 13: Plano de coleção



Fonte: Elaborado por Julia Ritter (2022)

Foram confeccionados o primeiro e o segundo look, inspirados na obra “Campo de Trigo com Corvos” e o sexto look, inspirado em “O quarto em Arles”, que foram desfilados pelas entrevistadas na pesquisa conforme podemos ver na figura 14.

Figura 14: Desfile da coleção “Eis como eu vejo” com autora da coleção e modelos



Fonte: Imprensa Feevale (2022)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir desta pesquisa que busca refletir acerca de possíveis relações entre arte e moda, pudemos distinguir o conceito de exclusão, segregação, integração, inclusão e,

por meio dela, realizar estudos e abordagens de cases direcionados ao segmento da moda com potencial inspirador para a construção de uma coleção inclusiva. Podemos afirmar que, mesmo com toda tecnologia existente no mercado, ainda há muito a ser explorado e estudado no que diz respeito ao design de moda para pessoas com deficiência visual.

Buscar na arte uma inspiração para o desenvolvimento de coleção não é algo novo, tampouco o objetivo foi simplesmente levar as linhas e cores das obras de Van Gogh, de forma literal, para as roupas.

As obras selecionadas do artista serviram como ponto de partida para a entrevista com as mulheres deficientes visuais. A partir da descrição das obras, elas ativaram suas memórias e percepções sobre o que compreendem como arte e o que esperam de uma coleção de moda. Conforme observado, as mulheres entrevistadas têm deficiência visual adquirida e nenhuma delas lembrava do aspecto visual das obras de Van Gogh.

Dessa forma, o exercício de audiodescrição se tornou uma ferramenta ora inclusa – ao fazê-las ter contato com as obras – ora lúdica pois foi a partir das impressões das entrevistadas que aspectos criativos, importante no processo do desenvolvimento da coleção, se consolidaram.

A metodologia projetual que consistiu em um mix dos autores Munari, Treptow e Brogin orientou as etapas criativas e técnicas que levaram ao desenvolvimento das 10 propostas visuais das quais 3 foram confeccionadas e apresentadas em desfile.

A entrevista de profundidade ajudou a embasar as possibilidades de se estabelecer uma relação entre moda e arte acerca das impressões geradas a partir da audiodescrição de obras de Vincent Van Gogh. Os resultados desta etapa tornaram possível a compreensão das principais limitações do público-alvo, assim como suas percepções estéticas sobre a moda e as cores, ocasionando informações essenciais para atingir o objetivo desta pesquisa. Já a inclusão de uma terceira mulher com deficiência visual possibilitou a validação das peças confeccionadas.

Este caminho metodológico singular permitiu que a coleção fosse confeccionada e foi possível a constatação de que as peças desenvolvidas com elementos pontuais, além de ampliarem a percepção da arte de Vincent Van Gogh, despertando sensações e experiências através do tato, também auxiliam a memorização da pessoa deficiente visual, resultando na simplificação da rotina.

A proposição de vestuário inclusivo representa um avanço nas áreas da moda e design na medida em que possibilita que os conceitos de ergonomia, conforto e usabilidade sejam aplicados e que poderão servir de estímulo para o desenvolvimento integral das pessoas com deficiência visual.[5]

5 Revisora do texto: Sofia Schemes Prodanov, graduada em Letras Português/Inglês, Universidade Feevale, 2020. E-mail: sofiasp@feevale.br. Orcid: https://orcid.org/0000-0002-2806-1441. Lattes: http://lattes.cnpq.br/3310253503645826.

REFERÊNCIAS

BASTOS, Dorinho; FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5ª ed. São Paulo: Edgar Blücher, 2006.

BROGIN, Bruna. **Método de design para cocriação de moda funcional para pessoas com deficiência**. Disponível em: https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/60256#:~:text=O%20m%C3%A9todo%20de%20cocria%C3%A7%C3%A3o%20de,terapeutas%20ocupacionais%20e%20outros%20stakeholders. Acesso em 12 Jun 2022.

CONSELHO BRASILEIRO DE OFTALMOLOGIA. **Parecer técnico:** Visão monocular, 2019. Disponível em: <http://cbo.com.br/novo/publicacoes/parecer_sbvsn.pdf>. Acesso em: 05 Jun 2022.

CRUZ, Alexia Luanda Teske da; PERINI, Bruna Inez; SANTOS, Marko Alexandre Lisboa dos. **Experimentação em Design e Arte: Van Gogh, ponte entre a teoria da cor e a escala de ampliação**. Disponível em:< https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/download/23918/pdf>. Acesso em 16 Out. 2021.

DAL BOSCO, Glória Lopes da Silva. **Moda inclusiva**: Uma análise estética e funcional. In: 10º COLOQUIO DE MODA, 2014. p. 1-10. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO-3-CULTURA/CO-Eixo-3-Moda-Inclusiva-Uma-Analise-Estetica-e-Funcional.pdf>. Acesso em: 16 Set. 2021.

DALTOÉ, Alynne. **Coleção avbesses de moda inclusiva**. 2018. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/8a609f16-11f4-4691-9ca2-ccfc715ec5f9/PROJETA-ME--corrida-espacial.pdf> Acesso em: 13 Out. 2021.

DI MARCO, Victor. **Capacitismo:** o mito da capacidade. Belo Horizonte: Letramento, 2020. 82 p.

DIAS, Adriana. **Deficiência e Gênero**: a importância do debate na intersecção das lutas. 2016. Disponível em: https://mulherescegas.blogspot.com/2016/10/deficiencia-e-genero--importancia-do.html. Acesso em: 11 Set. 2021

DUARTE, Jorge. Entrevista em profundidade. In: BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2009.

FAGANELLO, Laís Regina et al. Aspectos Inclusivos da Moda com Foco nas Pessoas com Deficiência Visual. In: **Moda Palavra E-periódico**. Ano 9, EDIÇÃO ESPECIAL, 2015. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/6719> Acesso em: 12 Out. 2021.

GOMES, Danila; QUARESMA, Manuela. O contexto do design inclusivo em projetos de produto: ensino, prática e aceitação. In: **Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design,** 2016, Belo Horizonte. p. 3143 – 3155. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2016/0270.pdf>. Acesso em: 16 Set. 2021.

GUILLEN, L. D. et al. Percepção da realidade. In: **SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE NEUROCIÊNCIAS DA GRANDE DOURADOS,** 3., 2012. Grande Dourados: SINGraD, 2012. v. 1. Acessoem: 28 Out. 2021.

ITALIE, Leanne.**How two blind brothers became two blind brothers for a cause.** Disponível em:<https://apnews.com/article/one-good-thing-entertainment-lifestyle-us-news-new-york-cbffe7b7b67b438b23cd3266d1ed329c>. Acesso em: 15 Set. 2021.

KOWARICK, Lúcio. Sobre a vulnerabilidade socioeconômica e civil — Estados Unidos, França e Brasil, **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, v. 18, n. 51, p. 61-85, 2003.

MORA, Adriana Bolaños. **Design Inclusivo Centrado no usuário:** Diretrizes para ações de inclusão de pessoas cegas em museus. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2012. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/75770/000882925.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 02 Set. 2021.

MOURA, Dante Henrique; LIMA FILHO, Domingos Leite; SILVA, Mônica Ribeiro. Politecnia e formação integrada: confronto conceituais, projetos políticos e contradições históricas da educação brasileira. **Revista Brasileira de Educação.** v. 20, n.63, p. 1057-1080, out./dez. 2015.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** Martins Fontes: São Paulo, 1981.

OLIVEIRA, Anna Augusta Sampaio de; VALENTIM, Fernanda Oscar Dourado; SILVA, Luis Henrique. **Avaliação pedagógica:** foco na deficiência intelectual numa perspectiva inclusiva. São Paulo: Cultura Acadêmica; Marília: Oficina Universitária, 2013.

PEREIRA, Danila Gomes. **A aplicabilidade do design inclusivo em projetos de design**. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2017. Disponível em:>https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=30055@1>. Acesso em: 02 Set. 2021.

PESCADOR, Lilian Daros; SILVA, Letícia Anastácio da. Meias:uma proposta de inclusão no vestuário para deficientes visuais. In: **10º Colóquio de Moda,** 2014. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO3-CULTURA/CO-Eixo-3-Moda-Inclusiva-Uma-Analise-Estetica-e-Funcional.pdf>. Acesso em: 02 Set. 2021.

QUEIROZ, Mariana. **Moda inclusiva com mensagens em braille nas roupas**. Disponível em: < https://www.divaholic.com.br/3d/uma-lacuna-ser-preenchida-na-moda-moda-em-braille-para-cegos/#:~:text=O%20Braille%20%C3%A9%20inserido%20por,despojado%2C%20cego%20ou%20com%20vis%C3%A3o>. Acesso em: 02 Set. 2021.

RELATÓRIO MUNDIAL SOBRE A VISÃO. Disponível em: <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/328717/9789241516570-por.pdf>. Acesso em: Acesso em: 27 Set. 2021.

SCOTT, Clare. F**ashion Designer Babette Sperling Uses WillowFlex Filament to 3D Print Secret Messages in Natural Materials.** Disponível em:< https://3dprint.com/161341/babette-sterling-fashion-design/>. Acesso em: 22 Set. 2021.

SEQUINEL, Marina. **Código de cores para cegos e moda funcional: os projetos que ajudam deficientes a se vestirem sozinhos**. Disponível em: https://www.plural.jor.br/noticias/vizinhanca/codigo-de-cores-para-cegos-e-moda-funcional-os-projetos-que-ajudam-deficientes-a-se-vestirem-sozinhos/. Acesso em: 02 Set. 2021.

SHIMOSAKAI, Ricardo. **Etiquetas em braille**. Disponível em: https://ricardoshimosakai.com.br/etiquetas-em-braile-e-qr-code/. Acesso em 10 Ago. 2022.

TREPTOW, Doris. **Inventando Moda:** Planejamento de Coleção. São Paulo: Doris Elisa Treptow, 2013.

TWO BLIND BROTHERS. Disponível em:< https://twoblindbrothers.com/>. Acesso em: 05 Set. 2021.

Data de Submissão: 18/04/2023
Data de aceite: 15/08/2023
Data de publicação: 01/10/2023

CC BY

R E ARTES MODA DESIGN

EXTENDED SUMMARY

VISUAL IMPAIRMENT AND THE PERCEPTION OF ART: A FASHION COLLECTION INSPIRED BY VINCENT VAN GOGH

Julia Ramona Ritter[1]

Claudia Schemes[2]

Renata Fratton Noronha[3]

Sofia Schemes Prodanov[4]

1 Graduada em Moda, Mestranda em Processos e Manifestações Culturais, LATTES: http://lattes.cnpq.br/6903334296552968, ORCID: https://orcid.org/0000-0001-7076-7459, E-MAIL: Juliaritter_@hotmail.com

2 Doutora em História, professora do curso de Moda e PPG Processos e Manifestações Culturais, LATTES: http://lattes.cnpq.br/2019632516405974, ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8170-9684, E-MAIL: claudias@feevale.br

3 Doutora em História, professora do Curso de Moda da Universidade Feevale. LATTES: https://lattes.cnpq.br/7710532275762424, ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2838-2405, E-MAIL: renatanoronha@feevale.br

4 Graduada em Letras Português/Inglês (Universidade Feevale), mestra em Processos e Manifestações Culturais. http://lattes.cnpq.br/3310253503645826, https://orcid.org/0000-0002-2806-1441, prodanovsofia@hmail.com.

1 INTRODUÇÃO

According to the Brazilian Institute of Geography and Statistics - IBGE (2010) 6.5 million people have severe visual impairment. These numbers, according to the Brazilian Council of Ophthalmology (2019), increase considerably due to three main factors: population growth, aging and reduction of age-specific prevalence, pointing out that more than 82% of all blind people in the world are over 50 years old.

From these data, the objective of this research is to identify the tactile perception of the visually impaired person about some works of art by the Dutch painter Vincent Van Gogh and to express this feeling through the creation of a fashion collection.

This work is the fragment of a final paper and is characterized by its applied nature, as it aimed to generate knowledge for practical application directed to the solution of specific problems from the results obtained based on bibliography and field research, carried out through in-depth research with two visually impaired women. The collection was developed based on the design methodologies of Munari (1981), Treptow (2013), Brogin (2019) and Munari (1981).

2 DEVELOPMENT

The contextualization of disability, in its various aspects, leads us directly to the inclusion paradigm. This term is linked to human rights, adopted and proclaimed by the United Nations General Assembly (1948), which is committed to “[...] promoting universal respect for fundamental human rights and freedoms”.

The fashion industry, at the beginning of this century, realized the need to contemplate the diversity of audiences with special needs within a wider movement of society that fought for the rights of minorities. Inclusive fashion emerged with the purpose of facilitating the dressing of people who have some type of disability, through details strategically positioned according to the needs imposed by each limitation.

Thus, it is understood that inclusive fashion is one of the methods of applying this philosophy that stimulates the perception of human diversity.

Thinking about the development of an inclusive fashion collection, it was decided to complement the bibliographic research already presented through the adoption of the depth interview method. Considering that this qualitative technique presents greater flexibility, allowing the interviewee to construct their answers. The proposal of the open questionnaire was presented to two visually impaired women from Rio Grande do Sul, virtually and individually, through video.

The interviewees have acquired visual impairment, a condition that manifests itself after the first year of life, thus, it is noticed that both maintain visual memories concei-

ved before the diagnosis.

From the analysis of the most explored sense in the daily lives of the two women, hearing was in first place, followed by touch. The understanding of colors is carried out through associations. Regarding the artistic context guiding this research, it is possible to notice the familiarization of both interviewees with art.

Based on the data collected in the field research, the structure of this collection is based on the connection between the limitations raised through the interviewees and the impasto technique that was used by Van Gogh when applying in his works the paints with an extremely dense and expressive consistency, without the use of thickening agents, resulting in a textured appearance. This technique was used in his works “Wheat field with crows” and “The room in Arles”.

The collection entitled “Here’s how I see it” can be defined as conceptual, as it aims to explore the needs imposed by the target audience through unique and functional pieces, as well as simplify routine demands such as the act of dressing, for example, since the pieces have details that simplify identification through touch.

3 CONCLUSION

From this research that seeks to reflect on possible relationships between art and fashion, we were able to distinguish the concept of exclusion, segregation, integration, inclusion and, through it, carry out studies and approaches of cases directed to the fashion segment with inspiring potential for the construction of an inclusive collection. We can say that, even with all the technology on the market, there is still much to be explored and studied with regard to fashion design for people with visual impairments.

This unique methodological path allowed the collection to be made and it was possible to verify that the pieces developed with punctual elements, in addition to broadening the perception of Vincent Van Gogh’s art, awakening sensations and experiences through touch, also help to make the collection more attractive.

Seeking inspiration in art for collection development is not something new, nor was the goal simply to take the lines and colors of Van Gogh’s works literally to the clothes.

REFERENCES

BASTOS, Dorinho; FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; Psicodinâmica das cores em comunicação. 5ª ed. São Paulo: Edgar Blücher, 2006.

BROGIN, Bruna. Método de design para cocriação de moda funcional para pessoas com deficiência. Disponível em: https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/60256#:~:text=O%20m%C3%A9todo%20de%20cocria%C3%A7%C3%A3o%20de,terapeutas%20ocupacio-

nais%20e%20outros%20stakeholders. Acesso em 12 Jun 2022.

CONSELHO BRASILEIRO DE OFTALMOLOGIA. Parecer técnico: Visão monocular, 2019. Disponível em: < http://cbo.com.br/novo/publicacoes/parecer_sbvsn.pdf>. Acesso em: 05 Jun 2022.

CRUZ, Alexia Luanda Teske da; PERINI, Bruna Inez; SANTOS, Marko Alexandre Lisboa dos. Experimentação em Design e Arte: Van Gogh, ponte entre a teoria da cor e a escala de ampliação. Disponível em:< https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/download/23918/pdf>. Acesso em 16 Out. 2021.

DAL BOSCO, Glória Lopes da Silva. Moda inclusiva: Uma análise estética e funcional. In: 10º COLOQUIO DE MODA, 2014. p. 1-10. Disponível em: < http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO-3-CULTURA/CO-Eixo-3-Moda-Inclusiva-Uma-Analise-Estetica-e-Funcional.pdf>. Acesso em: 16 Set. 2021.

DALTOÉ, Alynne. COLEÇÃO AVBESSES DE MODA INCLUSIVA. 2018. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/8a609f16-11f4-4691-9ca2-ccfc715ec5f9/PROJETA-ME-corrida-espacial.pdf> Acesso em: 13 Out. 2021.

DI MARCO, Victor. Capacitismo: o mito da capacidade. Belo Horizonte: Letramento, 2020. 82 p.

DIAS, Adriana. Deficiência e Gênero: a importância do debate na intersecção das lutas. 2016. Disponível em: https://mulherescegas.blogspot.com/2016/10/deficiencia-e-genero--importancia-do.html. Acesso em: 11 Set. 2021

DUARTE, Jorge. Entrevista em profundidade. In: BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge. Métodos e Técnicas de Pesquisa em comunicação. São Paulo: Atlas, 2009.

GOMES, Danila; QUARESMA, Manuela. O contexto do design inclusivo em projetos de produto: ensino, prática e aceitação. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2016, Belo Horizonte. p. 3143 – 3155. Disponível em: < http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2016/0270.pdf >. Acesso em: 16 Set. 2021.

GUILLEN, L. D. et al. Percepção da realidade. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE NEU-

ROCIÊNCIAS DA GRANDE DOURADOS, 3., 2012. Grande Dourados: SINGraD, 2012. v. 1. Acesso em: 28 Out. 2021.

ITALIE, Leanne. How two blind brothers became two blind brothers for a cause. Disponível em:< https://apnews.com/article/one-good-thing-entertainment-lifestyle-us-news-new-york--cbffe7b7b67b438b23cd3266d1ed329c>. Acesso em: 15 Set. 2021.

KOWARICK, Lúcio. Sobre a vulnerabilidade socioeconômica e civil — Estados Unidos, França e Brasil, Revista Brasileira de Ciências Sociais, São Paulo, v. 18, n. 51, p. 61-85, 2003.

MORA, Adriana Bolaños. Design Inclusivo Centrado no usuário: Diretrizes para ações de inclusão de pessoas cegas em museus. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2012. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/75770/000882925.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 02 Set. 2021.

MOURA, Dante Henrique; LIMA FILHO, Domingos Leite; SILVA, Mônica Ribeiro. Politecnia e formação integrada: confronto conceituais, projetos políticos e contradições históricas da educação brasileira. Revista Brasileira de Educação. v. 20, n.63, p. 1057-1080, out./dez. 2015.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. Martins Fontes: São Paulo, 1981.

OLIVEIRA, Anna Augusta Sampaio de; VALENTIM, Fernanda Oscar Dourado; SILVA, Luis Henrique. Avaliação pedagógica: foco na deficiência intelectual numa perspectiva inclusiva. São Paulo: Cultura Acadêmica; Marília: Oficina Universitária, 2013.

PEREIRA, Danila Gomes. A aplicabilidade do design inclusivo em projetos de design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2017. Disponível em:> https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=30055@1>. Acesso em: 02 Set. 2021.

PESCADOR, Lilian Daros; SILVA, Letícia Anastácio da. Meias: uma proposta de inclusão no vestuário para deficientes visuais. In: 10º Colóquio de Moda, 2014. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO3-CULTURA/CO-Eixo-3-Moda-Inclusiva-Uma-Analise-Estetica-e-Funcional.pdf>. Acesso em: 02 Set. 2021.

RELATÓRIO MUNDIAL SOBRE A VISÃO. Disponível em: https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/328717/9789241516570-por.pdf. Acesso em: Acesso em: 27 Set. 2021.

SHIMOSAKAI, Ricardo. Etiquetas em braille. Disponível em: https://ricardoshimosakai.com.br/etiquetas-em-braile-e-qr-code/. Acesso em 10 Ago. 2022.

TREPTOW, Doris. Inventando Moda: Planejamento de Coleção. São Paulo: Doris Elisa Treptow, 2013.

R E ARTES MODA DESIGN

DOI:*10.5965/25944630732023e3896*

COMO PESSOAS CEGAS SE RELACIONAM COM AS ARTES VISUAIS? – UM ESTUDO DE CASO SOBRE REFERENCIAIS ARTÍSTICOS, ACESSIBILIDADE E FRUIÇÃO ESTÉTICA[1]

How Blind People relate to the Visual Arts? – a case study on artistic references, accessibility and aesthetic fruition

¿Cómo se relacionan las Personas Ciegas con las Artes Visuales? – un estudio de caso sobre referencias artísticas, accesibilidad y fruición estética

Leila Gross[2]

Monique Andries Nogueira[3]

1 Pesquisa de pós-doutorado realizada através do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

2 Professora de Artes Visuais, doutora em Educação pelo PPGE-UFRJ, pesquisadora do Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Educação, Arte e Cultura – GECULT, PPGE-UFRJ. http://lattes.cnpq.br/5143232620338068, ORCID http://orcid.org/0000-0002-8604-4033, leilagross15@gmail.com

3 Professora Titular do PPGE-UFRJ, coordenadora o Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Educação, Arte e Cultura – GECULT. http://lattes.cnpq.br/7560951448803509,http://orcid.org/0000-0003-1982-0693, monique-andriesnogueira@gmail.com

RESUMO

Este artigo apresenta os resultados obtidos numa pesquisa sobre a recepção de pessoas com deficiência visual para as artes visuais, investigando o repertório de obras conhecidas, o estado atual de acessibilidade, assim como relatos de experiências estéticas. Este estudo de caso, pesquisa de cunho quali-quantitativo, foi realizado através de um survey com pessoas com deficiência visual, a maioria frequentadoras do Instituto Benjamin Constant, instituição centenária localizada no Rio de Janeiro. Os resultados revelaram referenciais artísticos majoritariamente de origem europeia, com o agravante de serem as suas formas desconhecidas, ou seja, não houve intermediação através de audiodescrição e/ou material tátil. No que tange à acessibilidade em museus e instituições culturais, os resultados apontam para a falta de oportunidades e descuido com esse público. No caso de eventos ditos inclusivos, foi observada a ineficiência da audiodescrição como recurso único de acessibilidade para as artes visuais, enfatizando a importância do toque em materiais táteis com sua respectiva audiodescrição. A percepção tátil de esculturas se revelou um potente catalisador da fruição estética, justificando a defesa da possibilidade do toque em originais de obras tridimensionais para pessoas com deficiência visual.

Palavras-chave: Deficiência visual; Artes visuais; Acessibilidade.

Abstract

This article presents the results obtained in a research on the reception of visually impaired people to the visual arts, investigating the repertoire of known works, the current state of accessibility, as well as reports of aesthetic experiences. This case study, a quali-quantitative research, was carried out through a survey with people with visual impairments, most of them attendees of the Benjamin Constant Institute, a century-old institution located in the city of Rio de Janeiro. The results revealed artistic references mostly of European origin, with the aggravating factor that their forms are unknown, that is, there was no intermediation through audio description (AD) and/or tactile material. Regarding accessibility in museums and cultural institutions, the results point to the lack of opportunities and carelessness with this audience. In the case of so-called inclusive events, the inefficiency of audio description as a unique accessibility resource for the visual arts was observed, emphasizing the importance of touching tactile materials with their respective audio description. The tactile perception of sculptures proved to be a powerful catalyst for aesthetic fruition, justifying the defense of the possibility of touching originals of three-dimensional works for people with visual impairments.

Keywords: *Visual impairment; Visual arts; Accessibility.*

Resumen

Este artículo presenta los resultados obtenidos en una investigación sobre la recepción de las personas con discapacidad visual a las artes visuales, investigando el repertorio de obras conocidas, el estado actual de accesibilidad, así como relatos de experiencias estéticas. Este estudio de caso, una investigación cuali-cuantitativa, se llevó a cabo a través de una encuesta con personas con discapacidad visual, la mayoría de ellos asistentes al Instituto Benjamin Constant, una institución centenaria ubicada en la ciudad de Río de Janeiro. Los resultados revelaron referencias artísticas en su mayoría de origen europea, con el agravante de que se desconocen sus formas, es decir, no hubo intermediación a través de la audiodescripción (AD) y/o material táctil. Com respecto a la accesibilidad en museos e instituciones culturales, los resultados apuntan a una falta de oportunidades y descuido con este público. En el caso de los denominados eventos inclusivos, se observó la ineficiencia de la audiodescripción como único recurso de accesibilidad para las artes visuales, destacando la importancia de tocar los materiales táctiles con su respectiva audiodescripción. La percepción táctil de las esculturas demostró ser un poderoso catalizador para la fruición estética, justificando la defensa de la posibilidad de tocar originales de obras tridimensionales para personas con discapacidad visual.

Palabras clave: *Deficiencia visual; Artes visuales; Accesibilidad.*

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa foi realizada no contexto de um estágio de pós-doutoramento do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal do Rio de Janeiro, sob a supervisão da Profª. Drª. Monique Andries Nogueira, coordenadora do Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Educação, Arte e Cultura - GECULT. Trata-se de um estudo de caso que investiga as interfaces entre a cegueira e as artes visuais, uma área tradicionalmente considerada inadequada para pessoas cegas, tanto no fazer artístico quanto na fruição estética.

As questões aqui elaboradas são desdobramentos dos estudos de doutorado sobre "Arte e Inclusão: o ensino da arte na inclusão de alunos com deficiência visual no Colégio Pedro II", onde, lecionando a disciplina Artes Visuais, foi possível observar que, através de alguns recursos de acessibilidade, os estudantes com deficiência visual participam plenamente das aulas de artes.

Enquanto museus em todo o mundo procuram se adaptar para acolher os diferentes públicos em sua diversidade, um estudo como este se justifica, já que se debruça sobre a relação de pessoas cegas com as artes visuais, perguntando às próprias sobre suas percepções acerca desse tema.

1.1 Método

Este estudo se situa no âmbito da abordagem quali-quantitativa das ciências sociais, tendo como objetivo o aprofundamento em uma área específica, extremamente subjetiva, que é a relação que pessoas com deficiência visual têm com a arte. Para tanto, foi utilizado um *survey* como instrumento de coleta de dados. Apesar de ter um cunho quantitativo, a pesquisa trabalha com o paradigma interpretativo dos fenômenos sociais, cujo propósito é "descrever e interpretar o fenômeno do mundo em uma tentativa de compartilhar significados com outros." (MOREIRA; CALEFFE, 2008, p. 61). Dessa forma, trechos dos depoimentos são expostos neste artigo, na intenção de que o leitor possa também interpretá-los.

Com relação à coleta de dados, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com 40 pessoas com deficiência visual, abordando os seguintes tópicos: 1) Suas experiências com as artes visuais; 2) O possível repertório de imagens que possuem e de que forma foi adquirido; 3) Se houve contato com algum material tátil e/ou audiodescrição; 4) Se tiveram acesso ao ensino da arte enquanto estudantes do ensino fundamental e médio; 5) Se frequentam museus e centros culturais; 6) Como percebem a oferta de exposições com acessibilidade em sua cidade; e 7) Relatos de experiências estéticas.

Os questionários foram aplicados durante o ano de 2021. Por conta da pandemia, as entrevistas não puderam ser presenciais e todas ocorreram por telefone, com exceção de duas, feitas com chamada de vídeo por aplicativo. Este fato se tornou significativo, já que na maioria das vezes não foi possível enxergar quem estava sendo entrevistado. Impressões sobre gestos e expressões faciais, que por vezes podem influenciar na interpretação do pesquisador, não fizeram parte da maioria das entrevistas, igualando a relação entre entrevistador e entrevistado. As conversas foram gravadas e transcritas. Ao todo, foram entrevistadas 30 pessoas cegas e 10 com baixa visão[4]. As identidades dos participantes foram preservadas, de forma que os depoimentos transcritos neste artigo não revelam os setores do IBC aos quais os entrevistados pertencem, sendo fornecidas apenas informações relevantes para a análise de dados, como a acuidade visual do entrevistado. Todos os depoentes participaram da pesquisa de forma voluntária e firmaram o termo de consentimento livre e esclarecido, em acordo com a resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012, através de gravação.

O tratamento e análise dos dados contaram com as orientações de Moreira e Caleffe (2008) no que tange à construção de matrizes a partir das perguntas realizadas nas entrevistas em cruzamento com as respostas de cada depoente. Isso facilitou a contagem dos dados numéricos e a organização das respostas de acordo com os temas elencados.

O *locus* da investigação foi o Instituto Benjamin Constant (IBC) – instituição centenária, centro de referência nacional para questões relativas à deficiência visual. Além da escola, o IBC oferece múltiplos serviços, como reabilitação, capacitação de profissionais, produção de material especializado, impressos em braile, atendimento oftalmológico, além de realizar pesquisas e publicações, agregando pessoas oriundas de vários estados do Brasil, de diferentes faixas etárias e graus de escolaridade. Assim, foi possível atingir uma heterogeneidade cultural por parte dos entrevistados, compondo uma amostra cujas variáveis de gênero, faixa etária e grau de escolaridade se fizeram presentes de forma equilibrada. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisas com Seres Humanos do Centro Universitário de Valença, no dia 11 de dezembro de 2020, através do parecer consubstanciado de número 4.458.072.

O IBC encaminhou a pesquisa para três setores: Departamento de Estudos, Pesquisas Médicas e Reabilitação, Departamento Técnico-Especializado e Departamento de Educação, que disponibilizaram o contato telefônico de usuários da reabilitação, profissionais e estudantes. Além desses três grupos, foi formado um quarto, chamado de

4 São adotadas neste texto diferentes nomenclaturas para designar a deficiência visual – “cego”, “não vidente”, “deficiente visual” (este último termo adotado principalmente pelos entrevistados) – sem graduação de valor entre as palavras, assim como o fazem os próprios cegos ou as publicações do Instituto Benjamin Constant (IBC). O termo “baixa visão” se refere ao comprometimento do funcionamento visual, mesmo após tratamento e/ou correção por uso de óculos, sendo que a pessoa utiliza ou é potencialmente capaz de utilizar a visão em sua vida diária. O termo “vidente” se refere àquele que não possui deficiência visual.

"especialistas", pela diversidade e quantidade de informações dadas nas entrevistas. Os quatro grupos são caracterizados a seguir:

· Reabilitandos: composto de pessoas que adquiriram a deficiência visual na fase adulta, com idades variando entre 42 e 68 anos. Foram realizadas 12 entrevistas: 7 com pessoas cegas e 5 com baixa visão. Quanto à escolaridade, 4 entrevistados informaram ter o ensino fundamental incompleto, 6 possuem o ensino médio e 2 cursaram o ensino superior;

· Estudantes: foi realizado contato apenas de estudantes maiores que 18 anos. Dos entrevistados, 6 estão na faixa etária entre 20 e 61 anos, sendo 2 do ensino fundamental (cegos) e 4 do ensino médio (2 cegos e 2 com baixa visão);

· Servidores do Departamento Técnico-Especializado: 14 servidores desse departamento foram entrevistados: 11 cegos e 3 com baixa visão, na faixa etária entre 27 e 56 anos. Desse grupo, 5 pessoas têm o ensino médio completo, 2 têm ensino superior completo, 2 outras, incompleto, 1 está atualmente cursando a faculdade e 4 têm curso de pós-graduação;

· Especialistas: grupo composto por 8 entrevistados. Apenas 1 foi indicado pelo IBC, os outros 7 não têm ligação atualmente com o instituto. São amigos, ex-estudantes e pessoas com deficiência visual que não frequentam o instituto atualmente ou que jamais estiveram lá. Alguns foram indicados pelos depoentes encaminhados pelo IBC, justamente por terem maior vínculo com as artes visuais. Todos são cegos, com idades que variam entre 24 e 73 anos; 1 tem ensino médio completo, 4 têm graduação e 3 cursaram pós-graduação.

No próximo item, serão expostas e analisadas as respostas dos entrevistados, independentemente do grupo a que pertencem.

2 DESENVOLVIMENTO: A HEGEMONIA DA ARTE EUROPEIA

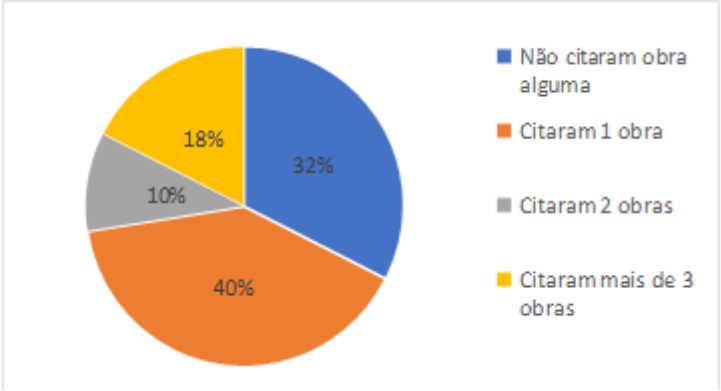
Perguntados se conheciam alguma obra de arte, 13 dos 40 respondentes não conseguiram lembrar-se de nenhuma para citar. Quatro depoentes comentaram que apreciam as artes visuais, porém, reclamaram da ausência de oportunidade de acesso a essa área, com a qual alguns tiveram contato pela primeira vez durante a entrevista, como revela a fala a seguir:

> Eu quero depois dessa entrevista me familiarizar mais com a arte visual. É uma entrevista que traz curiosidade. A verdade é que depois dessa entrevista quero [...] procurar entender mais sobre essa questão. [...] Eu gostei muito da entrevista. De forma que, para mim, fiquei satisfeito e à vontade pra poder dizer que sou mais um que, através dessa entrevista, também ficou muito mais interessado em mergulhar no mundo da arte visual.

Outras declarações corroboram o desejo de aproximação com esse campo: "Quero conhecer esse mundo maravilhoso da arte!" Ao ser perguntado sobre qual obra, entre aquelas que citou, gostaria de conhecer tatilmente, um dos depoentes responde: "Quero ver todas, eu vou identificar o que vai mexer comigo."

Dos 27 entrevistados que citaram alguma obra, 16 mencionaram apenas uma, quatro respondentes citaram duas, e somente 7 pessoas citaram três ou mais obras.

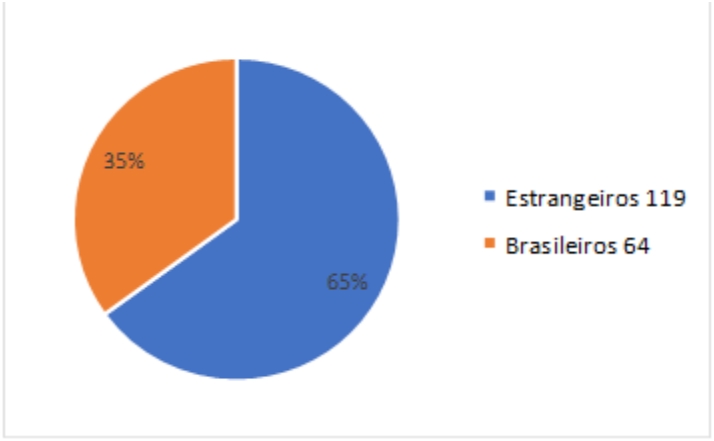
Figura 1 – Quanto ao repertório de obras



Fonte: Elaboração própria.

Observou-se que foram mencionados mais vezes nomes de artistas (116) do que de obras (67), sendo que obras estrangeiras totalizaram 45 citações, enquanto as brasileiras foram citadas 22 vezes. Artistas estrangeiros foram mencionados 74 vezes (destes, 47 foram citados pelo grupo de especialistas). Já os artistas brasileiros elencados somaram 42 (22 citados pelos especialistas), como se pode observar no gráfico a seguir:

Figura 2 – Obras e artistas citados



Fonte: Elaboração própria

É importante ressaltar que, dos artistas estrangeiros citados, a maior parte era de europeus, com exceção de quatro citados uma vez, cada: Frida Kahlo (mexicana), Yayoi Kusama (japonesa), Andy Wahrol (americano) e Patrícia Piccinini (australiana).

Algumas obras foram apontadas diversas vezes pelos diferentes grupos. A “Monalisa” foi a mais citada em todos os grupos (20 vezes). “O Pensador”, de Rodin, e o teto da Capela Sistina foram mencionados 3 vezes cada. “A última ceia”, de Leonardo

da Vinci, foi citada 2 vezes. Outras obras apareceram apenas uma vez, como “Homem vitruviano”, também de Leonardo da Vinci; a “Pietá”, de Michelangelo; os “Girassóis”, de Van Gogh; “Guernica”, de Picasso; “O grito”, de Edward Munch; “O segredo” e “Medusa”, ambas de Camille Claudel. As estátuas gregas do Museu Nacional de Belas Artes, no Rio de Janeiro, foram lembradas por conta da experiência de visita ao museu.

Várias obras modernas e contemporâneas foram citadas por 3 ex-estudantes do Colégio Pedro II, revelando o quanto ainda se lembram das obras ali intermediadas nas aulas de artes visuais. “A fonte” e a “Roda de bicicleta”, de Marcel Duchamp; assim como o “Cone de sorvete”, de Claes Oldemburg; “Marilyn”, de Andy Warhol; “Merda do artista”, de Piero Manzoni (citada 2 vezes); a estátua grega Artemis; “Projeto Coca-Cola”, de Cildo Meireles; e “Isso não é um cachimbo”, de Magritte.

A pintura brasileira mais citada foi o “Abaporu” (7 vezes). “Os profetas” e a arte sacra de Aleijadinho foram mencionados 2 vezes. Foram citadas também as telas “Samba” e “Cinco moças de Guaratinguetá”, de Di Cavalcanti; “Café” e “Cristo”, de Portinari; “Máquina jogo de luz”, de Palatnik; o mural de Vik Muniz, no metrô de Nova Iorque; “Caipira picando fumo”, de Almeida Jr.; obras do Museu do Inconsciente, realizadas pelos pacientes psiquiátricos da Drª. Nise da Silveira, foram comentadas por conta de visita recente a uma exposição.

Com relação aos artistas europeus, Leonardo da Vinci foi o mais lembrado (18 vezes), seguido por Picasso (15), Van Gogh (9), Michelangelo (6) e Salvador Dali (5). Dos artistas brasileiros, Tarsila do Amaral foi apontada por 9 pessoas, Portinari por 7, seguido por Aleijadinho, com 6 registros. As artistas cegas Virgínia Vendramini e Rose Queiroz foram também lembradas. A primeira foi citada por 3 entrevistados e a segunda, por 1.

Os resultados dessa pesquisa apontam para uma hegemonia da arte europeia. Esse fato repete aquilo que ocorre também com aqueles que enxergam. Rebel (2002) observa que algumas obras europeias ficaram conhecidas ao longo da história, em detrimento de outras, muitas vezes criadas pelos mesmos artistas e de alta qualidade estética, que caíram no esquecimento por causas externas à arte, como, o pertencimento ao acervo de algum museu de país do leste europeu. Essa seleção de obras colonizou o repertório imagético de grande parte do mundo, compondo, quase em sua totalidade, o que passou a ser conhecido como “arte ocidental”.

No Brasil, a esse acervo europeu se somam algumas obras brasileiras, como o “Abaporu”, que dentro desse contexto pode ser considerado um ícone de resistência nacional. Essa hegemonia da arte europeia, presente no imaginário da população, acaba por influenciar mesmo aqueles que não enxergam (GROSS; NOGUEIRA, 2021). Vale lembrar, porém, que, no caso de pessoas cegas, essas sequer conhecem tais obras, já que há falta de acesso tátil a obras tridimensionais e ausência de material tátil para intermediação de

pinturas, como será possível observar no próximo tópico.

2.1 “Os olhos dos cegos estão nas mãos!”: a importância do material tátil e da possibilidade do toque em originais

Dos 40 entrevistados, 28 reclamaram da falta de ofertas de eventos e exposições de arte com acessibilidade. É bom lembrar que entre eles estão os 27 depoentes responsáveis por todos os dados referentes a obras de arte e artistas coletados nesta pesquisa, ou seja, aqueles que não reclamaram da falta de acessibilidade às artes visuais, simplesmente têm pouco ou nenhum contato com essa área, não adquirindo experiências com tais instituições.

Especialmente, a impossibilidade de tocar peças em museus e centros culturais foi a queixa mais frequente nas entrevistas. O depoimento a seguir trata da falta de acessibilidade à escultura:

> Pra pessoa com deficiência, principalmente quando são esculturas, o que a gente sempre reclama, é que, assim, a gente que não enxerga, ir para um museu pra acompanhar as artes sem poder botar a mão, é muito difícil. Desculpe a expressão, mas às vezes é até chato.

Alguns depoimentos trouxeram experiências traumáticas em exposições, por conta da falta de acessibilidade às obras, como ocorre no relato de uma artista cega:

> Tinha uma escultura em terracota numa redoma, em cerâmica de 200 anos. Por eu ser ceramista, percebi que a guia estava passando informações erradas sobre a técnica da cerâmica [...]. Aí eu comecei a explicar e me vi rodeada de um montão de gente ouvindo minha explicação sobre aquela escultura que eu nunca vi. Como ela foi feita, queimada [...]. Depois de eu dar essa aula para aquele montão de gente, ela não me deixou tocar na escultura. [...] Eu chorei tanto, me senti tão pequena. De lá pra cá não vou mais a museu. Nessa época, eu trabalhava no Jardim Botânico e foi minha chefe quem me levou, porque era uma exposição acessível. Mas de acessível não tinha nada. Estava no jornal: “exposição acessível para deficiente visual”. [...] Não vou mais a museu. Pra quê?

Chama atenção que mesmo os eventos divulgados como inclusivos não permitem o toque nas peças ou em materiais táteis. Outra depoente relata a experiência de uma visita à exposição de maquetes realizadas com peças de brinquedo de encaixe (produzidas pelo The Lego Group). Ela foi com o marido, que também é cego e com o filho (que enxerga):

> Depoente: A gente ficou muito triste, porque nós, cegos, não podíamos tocar nas peças. E era realmente tudo muito visual, não tinha
>
> audiodescrição, não tinha ninguém para acompanhar a gente durante o percurso. E

> ele (o filho) tadinho, ele era menor, hoje ele tem 11 anos, mas ele era menor e ele falava assim: “Mãe, está escrito aqui: Não pode tocar no objeto.” E ele tentava do jeito dele descrever para a gente o que ele estava vendo.
>
> Entrevistadora: Ainda mais sendo brinquedo, né? Pede para ser tocado.
>
> Depoente: Pois é! E ele por saber que tem pai e mãe cegos e sabe que o jeito da gente ver as coisas é com as mãos, ele ficou até meio incomodado, porque a vontade dele era de pegar para gente ver o que dava para pegar; e as peças grandes, de colocar a nossa mão, para a gente poder sentir.

A maioria das queixas se deve à falta de oportunidade de tocar em esculturas. O depoimento a seguir aponta para a solução da réplica, que poderia ser tocada sem prejuízo algum ao original:

> Fiquei frustrada porque a gente não pode botar a mão em nada. Eu entendo por que tudo se deteriora, as pessoas não têm educação para nada. Provavelmente iam se quebrar em pouco tempo. Mas é uma frustração muito grande para a gente não poder botar a mão nem mesmo numa réplica. Podiam fazer uma réplica, uma maquete, né? Qualquer coisa assim.

Essa depoente sugeriu a disponibilização de réplicas de esculturas e obras tridimensionais. Chama atenção que nenhum entrevistado, com exceção dos ex-estudantes do Colégio Pedro II, comente sobre uma experiência significativa com material tátil para intermediação de pinturas e obras bidimensionais. O que denota a falta de acesso da maioria dos respondentes a essas estratégias de tridimensionalização da imagem. Além disso, ao serem perguntados sobre que obras gostariam que fossem acessibilizadas ao tato, a maioria cita as mesmas que foram mencionadas durante a entrevista, ou seja, não conhecem suas formas.

Além da impossibilidade do toque ter sido enfatizada pela maioria dos entrevistados, vários deles chamaram atenção para o fato de que muitas vezes sequer a audiodescrição (AD) é disponibilizada:

> Nós nos acostumamos [...] a assistir as coisas, às vezes, sem nenhum tipo de informação e aí fica na base do achismo, do nosso imaginário, que é pobre por si só. Mas como eu li bastante, eu leio bastante, acho que meu imaginário ficou um pouco mais enriquecido pelas coisas que eu leio e pelas informações que eu tenho. Mas, por vezes, a pessoa cega não tem esse tipo de informação. E aí ela vai buscar no olho dos outros, que não é um olho treinado pra isso, é um olho voluntário. Muitas vezes, minha mãe diz: “Está acontecendo isso, isso...”, mesmo sem eu manifestar algum tipo de curiosidade. Mas, de repente, ela achou importante falar sobre aquilo. Mas é até bom que a pessoa intervenha, porque, às vezes, a gente entende errado o que está acontecendo.

Vários depoentes relatam que atualmente têm acesso a filme e teatro com AD:

“A gente não consegue mais imaginar o teatro sem AD. Principalmente quando são peças mais complexas, como um musical, por exemplo. Não dá pra ir a um musical sem AD.”

O início da audiodescrição data de 1981, quando foi encenada a primeira peça teatral com esse recurso nos Estados Unidos. Depois vieram as experiências com a audiodescrição na televisão e no cinema (FRANCO; SILVA, 2010).

O que se observou nesta pesquisa é que, com relação à acessibilidade às artes visuais, a audiodescrição, como único recurso para intermediar imagens bidimensionais, se torna um instrumento apenas informativo, sem possibilidade de levar o observador não vidente à fruição estética, tornando enfadonha a visita à exposição, como se pode perceber a seguir:

> Nós cegos precisamos do concreto, do toque. Pra quem é cego total, só você explicar uma imagem, acho que não é suficiente. É claro que se não tem nada, só AD, que bom, né? Mas acho que só a AD, em alguns momentos, não é suficiente. [...] É desconfortável você ir a um museu e não poder tocar em absolutamente nada. A AD, muitas vezes, resolve, mas a gente quer mais. Porque a AD é a informação que alguém passa. Se a pessoa for muito boa, você vai ter uma imagem muito boa da peça. Se a pessoa não conseguir passar pra você as informações, então você não tem a informação correta. E, às vezes, é estranho, você vai ao museu, a uma exposição com algumas pessoas e não vê, não pode tocar, não pode sentir.

É possível observar nesses últimos depoimentos que a AD se adequa melhor para intermediação das imagens fugidias do cinema e teatro, onde uma história está sendo contada. As imagens estáticas da pintura têm uma corporeidade que não se deixa traduzir em palavras. Uma coisa é ouvir informações sobre as formas distorcidas da figura humana representada por Tarsila do Amaral na tela “Abaporu”. Outra coisa é poder tocar numa reprodução tátil, enquanto sua audiodescrição está sendo realizada. Uma das entrevistadas resume essa questão na frase que inspirou o título deste tópico, ao comentar: “Só a audiodescrição não ia me satisfazer. Tem que colocar alguma coisa na mão, palpável. Os olhos dos cegos estão nas mãos.”

Dos 40 entrevistados, 5 estudaram no Colégio Pedro II, onde lecionei Artes Visuais. Nas aulas de artes, as imagens eram acessibilizadas através de recursos, como: pranchas táteis, interpretações em alto-relevo e tridimensionais, réplicas e objetos (GROSS; NOGUEIRA, 2016). Desses depoentes, 2 enfatizaram a importância do material tátil. Pelo fato de terem mais experiência com tais recursos que os demais entrevistados, foi possível aprofundar algumas questões relativas à confecção desses materiais. Ao ser perguntada se teria o desejo de conhecer tatilmente alguma obra específica, uma das depoentes comentou:

> Eu acho que todo mundo merecia conhecer as que eu já conheci, mas (o que eu gostaria ainda de) conhecer... Bem, falam muito da Guernica. Pelo que falam, são muitas informações ali, acho que a representatividade é muito forte e eu não consigo construir o que é aquilo tudo.

Sobre a importância do material tátil na intermediação das obras das artes visuais em comparação com a acessibilidade para o filme, observou:

> No caso do cinema, as informações visuais não são tão essenciais, elas complementam o nosso entendimento da história, mas elas não são essenciais. É mais para aquele momento de silêncio: o que está acontecendo agora? Te ajuda a complementar a história que você está assistindo. Mas o que fica na sua mente é a história, não é a informação visual: fica o sentido, fica o que aconteceu; mas na arte visual eu preciso construir a imagem.

Uma outra ex-estudante do Colégio Pedro II, ao ser perguntada como ainda conseguia se lembrar das muitas obras que citou, respondeu: “Eu já toquei”. Ou seja, ela lembra porque já tocou. O toque é associado ao conhecimento sobre uma imagem e sua permanência na memória. A entrevistada comenta sobre sua preferência com relação às representações tridimensionais de pinturas, que ficaram mais presentes em sua memória do que as pranchas texturizadas mais bidimensionais. Sobre a lembrança de materiais com os quais teve contato em 2012 (há mais de 10 anos), comentou:

> O fato do Caipira (“Caipira picando fumo”, obra de Almeida Júnior) ter sido tridimensional ajuda mais a lembrar dele. A construção visual que eu tenho dele é muito mais detalhada do que a Monalisa (cuja reprodução tátil era bidimensional). A Monalisa eu até lembro da silhueta dela, dos cabelos caindo em volta do ombro, do rosto, um pouco do vestido. Se não me engano, ela tinha as mangas bufantes. Mas a minha memória é muito mais nítida do Caipira do que dela. [...]

Novamente se observa a memória associada ao tato, especialmente com relação ao material tridimensional. Ao ser perguntada se acha que toda representação tátil de pintura deveria ter uma interpretação tridimensional para complementar a cópia texturizada bidimensional, ela concordou:

> Eu acho legal ter as duas informações, porque essa informação bidimensional, que eu acho que visualmente as pessoas já aprendem a transformar para o 3D, no caso de quem não enxerga, essa transformação é mais difícil. Você ver um braço dobrado bidimensionalmente e sentir um braço dobrado em 3D, é diferente. Então, a gente, às vezes, não consegue fazer essa conversão tão bem feita. E aí a coisa quando é tridimensional, acho que a gente consegue tornar mais real para a nossa memória.

Esses depoimentos reforçam a importância do material tátil na intermediação de imagens bidimensionais. Como já observado anteriormente (GROSS; NOGUEIRA, 2021), a audiodescrição necessária é a do material tátil, adicionada à leitura dos elementos plásticos da obra e sua contextualização histórica, conforme propõe Ana Mae Barbosa (2009) para o ensino da arte. É possível perceber que tais estratégias são mencionadas no trecho a seguir:

> Entrevistadora: Você gosta de artes visuais?
>
> Depoente: Então, eu tenho muito carinho por esse momento, por essas aulas, por essas informações, que eu nunca tinha recebido com tanto detalhe. Mas não é uma coisa que eu procurei mais saber. Eu gosto no sentido de entender quais os motivos pelos quais ela aconteceu, o que ela quer dizer, qual parte da história ela quer representar e o que tinha por trás, para que acontecesse essa arte.

É importante ressaltar que a leitura e contextualização histórica da obra não têm como objetivo a mera transmissão de informações e conteúdos intelectualizados. Rebel (1996) conceitua a descrição de uma obra como a sua interpretação à luz da vivência dos espectadores sobre o que está sendo representado, buscando uma intimidade com a obra, trazendo-a para a realidade daqueles. Além disso, será realizada de acordo com o público a que se destina, o vocabulário ou a intensidade das informações precisam ser ajustados à faixa etária e grau de conhecimento sobre arte dos espectadores, que participam ativamente, não apenas ouvindo, mas também falando de suas impressões sobre a obra. Segundo Rebel (1996), a experiência estética é o fim último da descrição de uma obra de arte, que deve ser compreendida, ela própria, como um ato de criação. Existe poesia nesse falar e ouvir coletivo sobre uma obra de arte.

Com relação ao público cego, a percepção primeira da obra tem especificidades – é tátil e audiodescrita, mas o restante da sua intermediação envolve estratégias comuns ao público sem deficiência visual. O fato de serem tais estratégias predominantemente verbais as torna bastante adequadas para pessoas cegas. A entrevistada traz essa questão, quando comenta sobre o que a agradava mais nas aulas: “Eu gosto no sentido de entender quais os motivos pelos quais ela (a obra) aconteceu, o que ela quer dizer, qual parte da história ela quer representar e o que tinha por trás, para que acontecesse essa arte.” Como já dito anteriormente, muitas vezes, pessoas cegas demonstram mais interesse e dedicação à fruição das obras do que aquelas que enxergam (GROSS; NOGUEIRA, 2021).

Em outro comentário, a entrevistada discorre sobre formas inadequadas de confecção de representações táteis, feitas provavelmente em impressora de termoformagem:

> Eu lembro que eu já fiz uma pesquisa. [...] O pessoal veio com uns materiais em relevo, eu lembro que eram até obras famosas, mas eu não lembro mais quais eram. [...] Eles pegaram a imagem bidimensional e fizeram. Se eu não me engano a impressora reforça mais a textura quando a tinta é mais grossa, eu não entendo... Mas assim, fizeram exatamente no 3D, o bidimensional. Só que a textura ficou muito igual, ficou tudo muito confuso. Não ficou uma coisa limpa para a gente entender as informações ali.

A homogeneidade desse tipo de impressão em plástico prejudica a percepção das delimitações entre as formas da pintura representada, além de não explorar a riqueza de sua diversidade visual, traduzida na variedade de materiais, consistências de maciez ou firmeza, texturas e temperaturas, que enriquecem a experiência tátil. Segundo Kastrup (2010, p. 42):

> Em se tratando de obras de arte, o mapa tátil dificilmente é capaz de produzir a percepção do que a arte tem de arte, pois ele se limita a representar uma forma. E o acesso à arte depende mais da percepção da dimensão expressiva da obra do que de sua dimensão representativa.

As impressões em termoformagem possuem apenas a dimensão representativa da obra de arte, funcionando melhor para imagens da área técnica. Para estar apto a intermediar a fruição estética é preciso não perder o caráter expressivo na confecção do próprio material tátil, o que requer sensibilidade artística. Cada pintura suscita uma determinada técnica e materiais para ser representada, em acordo com suas formas, texturas, cores; e, ainda, com o artista e o momento histórico em que foi criada. A confecção de um material tátil envolve também uma criação estética.

Essa depoente defende que, para um melhor aproveitamento por parte da pessoa cega, cada intermediação de pintura tenha uma versão tridimensional, além da versão em alto-relevo. Em sua avaliação com relação à experiência com uma interpretação em alto-relevo do "Abaporu", que eu havia feito para as aulas no Colégio Pedro II, se deu o seguinte diálogo:

> Depoente: Eu lembro muito da imagem do "Abaporu" também, que era bidimensional [...] era em relevo, mas era bidimensional. Se aquele "Abaporu" estivesse em 3D, eu acho que a gente teria uma dimensão tão interessante. Porque o bidimensional tem aquela coisa assim: o corpo está atrás, o braço tá na frente; e na hora do tato isso confunde um pouco. O tridimensional seria muito interessante no Abaporu. [...].
>
> Entrevistadora: É, porque [...] eu mesma nunca tinha reparado, ele tem um pé só. Ele é tão bidimensional.
>
> Depoente: Eu lembro: tinha um joelhinho lá no alto e um pé imenso pra frente.
>
> Entrevistadora: Exato. Ele não tinha o segundo joelho. Eu pensei, se eu fizer isso (tridimensional), eu vou ter que inventar o segundo joelho.
>
> Depoente: Não dava pra fazer os dois, assim, juntinhos?
>
> Entrevistadora: Mas ela não disse que tem dois, ali só tem um (risos). Não posso mentir, também. Tem que ser o mais próximo possível. É muito interessante isso, porque, por exemplo, na própria pintura do caipira, não tem as costas. As costas eu inventei. Mas é mais fácil inventar as costas numa pintura que é realista, do que inventar o lado esquerdo todo de uma figura como o "Abaporu", que é totalmente desconhecida. Não existe nenhuma figura daquela na realidade.
>
> Depoente: Sim, faz sentido

A confecção de materiais táteis é uma tarefa complexa que envolve, de um lado, o compromisso em manter as características da pintura original e, do outro, a liberdade na sua recriação em volumes, contornos e texturas. Quanto mais tridimensional, maior a distância entre o material tátil e a imagem original, aproximando-o mais de uma interpre-

tação da obra do que exatamente de sua reprodução. Embora pranchas bidimensionais sejam mais fidedignas à pintura, essa depoente revela sua preferência pelas interpretações tridimensionais. Esse é um dado significativo para refletir sobre a questão central dos depoimentos a seguir, que relatam a emoção de tocar em esculturas.

2.2 Experiência estética com escultura

Dentro das artes visuais, obras tridimensionais são as manifestações artísticas mais naturalmente adaptadas para o observador não vidente. Os depoimentos a seguir trazem experiências estéticas inesquecíveis com a exploração tátil em esculturas:

> Depoente: O único museu que eu fui, que eu me lembre, né? Que eu já tinha idade para lembrar, foi o Museu Imperial de Petrópolis, que a gente teve até oportunidade de tocar em alguns objetos. Mas a museóloga ia falando dos quadros que tinham, aí, a gente passava a mão no quadro, na moldura dele. E tinha, por exemplo, as esculturas, que a gente pode ver, porque uma escultura já é uma figura, vamos dizer, tridimensional, né? Eu lembro que tinha uma escrava, a escultura de uma escrava sentada num canto, inclusive estava esculpida também a saia, a roupa que ela estava usando. Ela estava com um objeto na mão, que eu não me lembro qual é, mas a museóloga falou que aquilo era uma escultura de uma escrava sentada num canto. Então, quando é escultura, dá pra gente ver, porque a escultura ela é feita mesmo, ela é moldada, então dá pra gente ver. [...].
>
> Entrevistadora: Quando é que você foi nesse museu de Petrópolis?
>
> Depoente: 1985.
>
> Entrevistadora: Que memória! Pra lembrar da escultura da escrava!
>
> Depoente: Isso! Nós tocamos em algumas joias, em anéis da imperatriz. Nas roupas nós não pudemos tocar, porque elas estavam expostas numa vitrine. E como o tecido é muito antigo, se abrir e alguém passar a mão, eles podiam desmanchar por causa do tempo. [...] Pudemos tocar as mãos em móveis, para ver o modelo. O piano da imperatriz, na época eu tocava piano e pude tocar no piano da imperatriz! Então, para mim foi uma visita que me marcou muito.
>
> Entrevistadora: Você tem alguma imagem na sua cabeça de alguma pintura que tenha sido audiodescrita nessa visita?
>
> Depoente: Não. Assim, lembrança de pintura eu não tenho.
>
> Entrevistadora: É mais fácil lembrar quando é escultura?
>
> Depoente: Sim. porque é uma coisa mais tridimensional, porque a pintura, ela sendo descrita, nem sempre a gente lembra dos detalhes.

O trecho em que essa entrevistada fala que “as esculturas a gente pode ver” é especialmente significativo para a defesa da possibilidade do toque em peças tridimensionais

em museus. É relevante lembrar que essa escultura só foi tocada uma vez. Quem enxerga vê obras de arte com muito mais frequência. Quem não enxerga "vê" uma única vez, o que torna impressionante a lembrança dos detalhes dessa escultura tanto tempo depois.

> Era uma saia esculpida, assim, uma textura de pedra, mas parecia ser uma saia rodada, porque elas usavam as saias meio rodadas. E, ah! Lembrei de um outro detalhe: ela estava com uma das mãos quase esticada e tinha pedras na palma da mão, em uma das mãos ela estava segurando umas pedrinhas. Isso a gente pode ver, porque era uma escultura.

Novamente, essa entrevistada reforça a potência do tato na percepção da pessoa com deficiência visual: "Isso a gente pode ver, porque era uma escultura." Outro depoimento traz a exposição de Rodin e Camille Claudel no Museu de Belas Artes do Rio de Janeiro no ano de 1995. A depoente descreveu em detalhes várias obras, como se observa no trecho a seguir:

> Depoente: Eu estava realmente tocando, manuseando, explorando. E há uma necessidade de que você seja levada a perceber coisas, que, às vezes, pode escapar a você, tá? Por exemplo, o cabelo da "Medusa", da Camille Claudel, que era uma escultura grande. A pessoa que estava comigo disse: "Olha o tamanho do cabelo!" O comprimento daquela cabeleira da "Medusa", que é uma característica dela. E da escultura "O Segredo", que é justamente com aquelas três pessoas sentadas, uma assim com a inclinação da cabeça. Quando eu vi a cabeça dela, como se estivesse colocando o ouvido para a outra falar. [...] Ela estava querendo ouvir, mas ouvir quietinha, ouvir baixinho. Por isso que estava com aquela inclinação.
>
> Entrevistadora: Agora, interessantíssimo isso que você está falando, porque a exposição da Camille Claudel tem mais de 20 anos e você lembra em detalhes.
>
> Depoente: Sim, claro! Porque ela foi muito concreta. [...] Quando eu vi o "Pensador" do Rodin, todo mundo falou no "Pensador", e aí perguntaram: O que você achou? [...] O que você mais gostou?" Eu gostei muito mais da exposição da Camille Claudel do que da do Rodin.
>
> Entrevistadora: Mas você lembra como era o "Pensador"?
>
> Depoente: Lembro.
>
> Entrevistadora: Ou seja, mesmo aqueles que você gostou menos, você lembra.
>
> Depoente: Lembro. Mas aí me perguntaram: "Por que você gostou mais?" Porque a gente percebe na Camille Claudel um detalhamento que ele não tem. É uma coisa interessante, é uma decisão feminina aquele excesso de detalhes.

A experiência estética é arrebatadora e, nesses dois casos aqui citados, torna-se inesquecível. É provável que a escultura, já naturalmente adaptada ao tato, seja mais propícia à fruição estética do que a experiência de tocar a reprodução tátil de uma pintura.

Assim como a música é a mais acessível das artes para o público cego, nas artes visuais a escultura e o objeto são naturalmente mais acessíveis à percepção tátil do que a pintura, o desenho ou a imagem projetada ou produzida tecnologicamente. Além disso, o toque em originais remete à ideia de Benjamin (1978) sobre a aura da obra de arte, cuja unicidade, singularidade e autenticidade, lhe conferem valor estético, em contraposição à perda da aura diante de sua reprodução. Mesmo para quem enxerga, tocar uma escultura é uma experiência emocionante. Infelizmente o toque em peças originais é carregado de estigma. Carijó, Magalhães e Almeida (2010) chamam atenção para o tabu com relação ao toque de pessoas com deficiência visual, concebido como danificador. Isso ocorre não apenas por conta de o museu ser o espaço de conservação das obras, mas especialmente porque o toque do público nas peças é percebido como danoso, enquanto o do especialista, do curador ou do artista plástico é considerado neutro e até benéfico. Seria urgente lançar luz sobre essas questões e proporcionar, para pessoas com deficiência visual, o acesso tátil a obras tridimensionais.

2.3 Ensino da arte, fazer artístico e formação do fruidor estético

Uma das questões levantadas nesta pesquisa foi relativa à importância da arte na vida de seus participantes. Dois depoimentos enfatizaram a relevância do acesso à arte, auxiliando na adaptação à vida após a cegueira:

> A arte é o que te liberta na questão da perda da visão, te liberta porque a arte é uma forma de expressão. Então, se você tiver a chance de ter acesso a alguma coisa que te dê essa expressão do corpo, essa liberdade de expressar teu corpo com dança, com canto, com teatro, com qualquer tipo de arte, que vai despertar sentimentos em você, os sentimentos que estão lá guardados, quando você paralisa, quando você passa de um mundo para o outro, como foi o meu caso, é uma das coisas mais importantes que tem. Acima de tudo, além da gente ter que aprender a ser alfabetizado novamente, a andar novamente, nossos sentimentos é que vão impulsionar a gente. [...] E quem trabalha isso são as artes. De qualquer forma que a pessoa goste mais, ou você manuseando uma argila pra fazer alguma coisa que você ame, que você expresse seu sentimento, ou você cantando. Antes de você ter a possibilidade de até querer falar de novo, de querer conversar, essa liberdade que a arte te dá, é que te fortalece. E aí, os outros caminhos você vai retomando.

Esse depoimento destaca o potencial da arte como expressão daquilo que é indizível num momento trágico da vida, “quando você passa de um mundo para o outro”. Remete à importância da expressão simbólica na reorganização da psiquê, de forma que “antes de você ter a possibilidade de até querer falar de novo, de querer conversar”, é possível expressar-se na linguagem da arte.

Outra entrevista revelou o talento para as artes, despertado tardiamente na fase

adulta, através de cursos oferecidos em trabalhos de reabilitação. Tendo cursado até a 5ª série do ensino fundamental, esse depoente começou a trabalhar ainda criança. Depois que ficou cego, aos 58 anos de idade, passou a frequentar grupos de reabilitação e cursos de teatro, dança, cerâmica, artesanato e música. Ao ser perguntado se teve aulas de arte na escola, responde:

> Depoente: Não, na minha época não tinha.
>
> Entrevistadora: Você fazia algum tipo de arte em casa sozinho?
>
> Depoente: Não. Tudo isso só veio funcionar mesmo depois da cegueira (risos). Nem eu sabia do que eu era capaz. [...] Eu nunca fiz nada antes, até porque eu trabalhava muito. [...] Agora eu tenho tempo para isso e é uma das coisas que eu tenho para me ocupar. [...] Eu acho que a perda da visão permite dar força para você continuar e até a fazer tudo aquilo que você nunca fez, que é o meu caso. [...] Hoje eu faço coisas que eu nunca imaginei fazer na minha vida. Eu nunca imaginei dar uma palestra. Eu nunca imaginei fazer cerâmica, fazer um arranjo de flores. Eu nunca imaginei fazer trabalho artesanal de cestaria, com sandália havaiana, pulseira [...]. Nunca parei para fazer nada disso. E hoje eu faço tudo isso.

Esse depoimento traz a falta de acesso à educação, em especial ao ensino da arte. Acostumado a trabalhar no comércio, esse depoente descobre o artesanato como um trabalho criativo, por meio do qual ele pode mostrar seu talento para produzir beleza. Seu depoimento enfatiza o quanto isso é empoderador, ajudando no enfrentamento da aquisição da cegueira na fase adulta.

> A pessoa quando perde a visão, é muito fácil ela se jogar numa cama como se o mundo tivesse acabado. E a vida está aí fora. O mundo está aí. Para mim, a vida continua muito bela, continua muito bonita. Eu gosto de viver, gosto de fazer o que eu faço. [...] Os trabalhos que eu faço, a pessoa chega e pergunta: mas é ele que faz mesmo? Ela não acredita que sou eu que faço, porque acha que a pessoa que é deficiente visual não é capaz. Pelo contrário, ele é muito mais capaz do que pessoas que enxergam. As coisas que eu faço, muita gente não faz. Eu consigo. [...] Acho que a deficiência é apenas um ponto da nossa vida, que faz ela mudar, pra te provar que a vida ainda é boa, que vale a pena viver. [...] Eu vivo muito bem, graças a Deus! [...] Hoje eu costumo fazer uma brincadeira. Eu fiz uma palestra e terminei minha palestra assim: “Já aconteceu tanta coisa boa na minha vida depois que eu perdi a visão, que se eu soubesse, eu tinha ficado cego há mais tempo.”

Após essa fala, é difícil não lamentar a falta de oportunidade com o ensino da arte na educação de crianças e adolescentes. Para alguns, isso pode significar o despertar de talentos e opções de caminhos profissionais. Esse depoimento revela, ainda, a importância do trabalho realizado na reabilitação de pessoas que adquirem alguma deficiência, trazendo oportunidades em lidar com as diversas linguagens da arte.

Uma das depoentes, que ainda enxerga, mas tem perda progressiva da visão, ao ser questionada sobre que obras de arte gostaria de conhecer através de materiais

táteis, comentou: “Que maravilha! A própria ‘Monalisa’ mesmo, poder tocar o rosto dela... Sou tão apaixonada por arte, por pintura, que todas as obras que eu citei são tão maravilhosas, são tão incríveis.” Tendo grande afinidade e conhecimento sobre as artes visuais, ao final da entrevista, ela completa:

> Você que está nesse meio, que teve essa sensibilidade de estar conversando com pessoas com deficiência visual, a oportunidade que você tiver, eu sei que não é fácil, tenta ver o nosso lado, no sentido de que a gente possa estar privilegiando, aplaudindo vocês artistas, através dos nossos outros sentidos. Infelizmente, a gente não tem mais a visão perfeita pra admirar, enfim. [...] Mas, que a gente possa ter essa oportunidade através dos nossos outros sentidos, de admirar e observar todo esse trabalho de vocês. Não deixe isso se perder para a gente, por favor (risos). Eu sei que não é fácil, eu entendo que não é fácil, porque o mundo foi feito para as pessoas que não têm deficiência, mas o pouquinho que vocês puderem fazer, eu tenho certeza, que a gente vai estar aplaudindo o trabalho de vocês.

Essa depoente cursou ensino superior em área não relacionada à arte. Afirma que teve aula de artes na escola pública regular, cuja parte prática se dedicava, em suas palavras, a “desenhos relacionados aos artistas”. Esse tipo de atividade, ao que parece, remete à abordagem triangular, proposta por Ana Mae Barbosa (2009). Segundo a própria entrevistada, o que a possibilitou, na fase adulta, a se desenvolver enquanto fruidora de arte, foram as aulas de artes da escola pública:

> Eu sou de uma época em que nós estudávamos artes plásticas na escola e que se falava na escola a respeito. Não se aprofundava, obviamente, mas se falava sobre esses artistas e cabia a cada aluno o interesse de se aprofundar mais. [...] Não sei muito da rede particular, porque eu estudei minha vida inteira em colégio público e eram de excelente qualidade. [...] Quando colocavam pra gente fazer um desenho, geralmente os professores falavam sobre um desses artistas. Eu nunca tive habilidade, mas eu sempre gostei muito (risos). A minha habilidade é mínima com relação à pintura, ao manuseio, mas eu sou uma admiradora. [...] A arte te engrandece, te sensibiliza. Eu sou capaz de ficar horas numa exposição, de perder a noção do tempo. E hoje em dia, mais do que nunca, porque eu tenho baixa visão e eu sei que eu estou perdendo a visão e talvez meu futuro não seja muito claro. Então, eu procuro ter na minha mente o máximo que eu posso. [...] Arte pra mim é vida! Eu gosto demais. E espero que, futuramente, a gente possa ter isso mais acessível pra quem é deficiente visual.

Este relato chama atenção especialmente para a importância de proporcionar acessibilidade às artes visuais para o público não vidente. Além disso, observa-se que o ensino da arte na educação básica é fundamental para desabrochar, desde cedo, o acesso a essa área tão importante no enfrentamento dos imensos desafios da vida.

2.4 Inclusão

A questão da inclusão de estudantes com deficiência visual na escola não era um tema da pesquisa, mas foi comentada espontaneamente nos dois depoimentos expostos a seguir. Ao ser perguntado se teve aula de artes, um dos entrevistados respondeu:

> Sim, mas na teoria. Naquela época, a inclusão, o acesso de pessoas com deficiência à rede regular de ensino, era diferenciada. Ou eu me promovia, me autopromovia, ou ficava jogado num canto. Poucos eram os professores que tinham essa noção.

Este depoente tem 51 anos e sua fala reflete a escola excludente de sua época. Um outro relato descreve uma inclusão bem-sucedida. Essa depoente saiu do IBC aos 9 anos de idade por ter sido incentivada à inclusão:

> Depoente: Foi lá pelo ano 2000, estava acontecendo aquele movimento de integração e as pessoas que não tinham nenhum outro problema, nenhuma outra questão, além da visual, essas pessoas eram orientadas a buscar outros colégios, para que elas pudessem se integrar com outros alunos. Eu fui muito feliz. De repente, eu fui uma das poucas contempladas com a integração, mas eu fui muito feliz. Aconteceu muita coisa legal e eu pude me tornar muito diferente.
>
> Entrevistadora: Que bom, foi uma experiência boa, apesar de você ser a única cega na turma e na escola até.
>
> Depoente: Ah! Foi ótimo! O colégio foi preparado, a CRE foi preparada, assim, não foi de supetão. Obviamente que alguns materiais de outras disciplinas, como Química ou Física, nós tínhamos ainda que recorrer ao
>
> Benjamin, por conta das adaptações e ao IHA, Instituto Helena Antipoff. E foi uma corrida muito desenfreada porque tudo é tempo, né? Mas acredito que tudo tenha valido muito a pena, porque isso me fez chegar à universidade, isso me fez até retornar ao Benjamin para trabalhar lá, e depois sair de lá também, ter força para sair de lá, né? Porque, se deixar, a gente fica muito numa redoma.

Ao ser questionada sobre o porquê é difícil sair do IBC, ela respondeu:

> Ah! É assim, é o nosso lugar. Eu não sei se hoje ainda tem essa identidade toda, mas na minha época, na época do meu marido, existia muito uma identidade lá dentro. Você se encontrava lá como pessoa cega, você tinha seus professores como referência. Você tinha seus amigos como referência. Todos eram iguais a você. [...] Ainda hoje é um lugar que contempla muitos empregos para pessoas cegas. E o mercado de trabalho é muito difícil. Mas, assim, é muito difícil de sair. Você saindo, você entende o mundo inteiro de uma vez só.

Essa entrevistada havia deixado seu emprego no IBC na época da entrevista, por conta de uma oferta mais interessante de trabalho fora do instituto. Ao se comparar esse último depoimento encorajador sobre a inclusão, com o anterior, no qual “ou eu me autopromovia ou ficava jogado num canto”, pode-se perceber a mudança de paradigma provocada a partir das políticas de educação inclusiva iniciadas em 2003. Esse último relato

expressa o quanto a experiência da inclusão na escola pode ser decisiva no enfrentamento dos desafios ao longo da vida.

O próximo item é dedicado a determinadas queixas surgidas durante este estudo.

2.5 Reivindicações: o recado dos entrevistados

Alguns depoentes, em determinados momentos, se colocaram frente à pesquisa em tom de denúncia, criticando questões com as quais não concordam, usando a situação de escuta que caracteriza uma entrevista, para reivindicar determinadas pautas. Uma delas vem de um entrevistado com baixa visão que, num feedback sobre a audiodescrição, pontua determinados hábitos em eventos remotos que se tornaram frequentes durante a pandemia da Covid-19:

> Tem uma coisa que se confunde com o politicamente correto, que é um excesso de informação improdutiva que atrapalha a audiodescrição. Uma informação desnecessária que não vai somar nada, mas que tem que ser certinho. Eu admito que é um processo, que está em andamento. Eu acho que ainda vai evoluir muito esse processo da audiodescrição. Muitas vezes, principalmente agora, tendo que participar de muito evento on-line, a gente tem que prestar atenção no debate, na ideia que vai ser discutida e a pessoa fica se audiodescrevendo. Aí, vem aquele cansaço, sabe? Pra quê que eu quero saber?

É importante observar que, por ter baixa visão, esse depoente não tem as mesmas necessidades específicas de uma pessoa cega. Porém, sua queixa traz uma reflexão sobre o hábito de os participantes de tais eventos se audiodescreverem. Por vezes, são descritos detalhes que sequer são visíveis na tela do computador. Nessa situação remota, a visibilidade é restrita mesmo para quem enxerga, o que parece ainda não ter sido percebido por alguns palestrantes.

Pela quantidade de reclamações sobre a falta de acessibilidade em eventos culturais, é reproduzida a seguir mais uma fala, que elucida novamente essa questão.

> Tem muita gente que é deficiente, que vai ao museu, vai num teatro e, às vezes, se depara com isso: tem coisas que a gente quer poder conhecer, saber como é, e, às vezes, tem muitas coisas que não deixam tocar, por, às vezes, nem conhecer, nem saber. Tem coisas que não pode tocar mesmo, mas tem coisas que a gente pode tocar, a gente só consegue identificar, tocando. [...] Tem muitos lugares que ainda não sabem que o cego consegue visualizar as coisas dessa forma

Dois entrevistados, moradores do município de Duque de Caxias-RJ, queixaram-se especificamente da falta de exposições acessíveis naquela localidade.

Ainda com relação à disponibilidade de ofertas culturais, duas entrevistas chamaram atenção para o fato de que não há informação suficiente sobre os eventos acessíveis

e, além disso, eles são caros, especialmente peças de teatro que, apesar de oferecerem audiodescrição, são inacessíveis pelo alto preço do ingresso, possibilitando a poucos espectadores a fruição desses espetáculos. “Tem grupos que se formaram. São sempre as mesmas pessoas com deficiência visual assistindo. Tem que ter dinheiro.” Esse depoimento traz a questão da exclusão social, impedindo o acesso de pessoas com deficiência visual aos eventos de arte que, ironicamente, muitas vezes, oferecem recursos para a inclusão, como a audiodescrição.

Após ser perguntado se acha que há ofertas suficientes de eventos ligados às artes visuais com acessibilidade, um dos entrevistados, ex-aluno do Colégio Pedro II, responde:

> Definitivamente não. Acho que precisa melhorar muito, não só na questão da audiodescrição, mas sobretudo na contemplação tátil das obras. [...] Entendo que, para um grande público de pessoas com deficiência visual, tocar, mesmo que essa representação não seja fidedigna ao que o autor estava pensando a priori, eu acho que pra esse público ainda é muito importante. Principalmente pra se apropriar do museu como espaço de lazer, como bem, como acervo intelectual. [...] Pra também se sentir parte de algo que, a priori, não era para fazer parte da vida daquela pessoa, porque artes visuais, como o nome diz, elas são visuais e, para as pessoas que não têm a visão como alicerce, não têm como recurso o enxergar por meio dos olhos, torna-se excludente. [...] Então, eu acho que é importante sim, que tenham mais atividades visuais, viso-táteis, digamos assim. [...] E é um papel importante da pesquisa em artes visuais para cegos. É bastante importante, porque é um campo inesgotável de possibilidades. Quanto mais obras puderem ser acessibilizadas, tocadas, enfim, experienciadas, eu acho que favorece a apropriação da arte pelo nosso povo, digamos assim, pelas pessoas que têm alguma deficiência visual.

Este artigo termina com essa fala tão significativa que remete à dimensão política da acessibilidade em museus e centros culturais, como uma apropriação por parte de pessoas cegas a esses espaços de primazia da visão, a maioria deles mantidos com dinheiro público e de onde são frequentemente excluídos. Além disso, observa que “a contemplação tátil das obras” ou o oferecimento de “atividades viso-táteis” são os elementos fundamentais para a concretização desse processo. O depoente aponta, ainda, para a relevância da pesquisa nessa área, “um campo inesgotável de possibilidades”, auxiliando as instituições culturais nas questões que envolvem a acessibilidade do público com deficiência visual; finalidade com a qual este artigo se propõe a contribuir.

3 CONCLUSÕES

Neste trabalho foram relatados os dados colhidos em estudo com 40 pessoas com deficiência visual a respeito de sua relação com as artes visuais. Um terço dos entre-

vistados revelou não ter contato com essa área e 4 deles disseram que sua curiosidade pela arte foi despertada através da entrevista realizada nesta pesquisa. Os outros dois terços declararam interesse e sinalizaram que as oportunidades de acessibilidade são insuficientes.

Com relação a obras e artistas citados, observou-se tendência eurocêntrica, o que provavelmente reflete o mesmo que ocorre com o público vidente, sendo que os respondentes desta pesquisa não conhecem as formas das obras que citam, remetendo à necessidade da intermediação de pinturas através de materiais táteis e da respectiva audiodescrição dos mesmos, além da relevância do ensino da arte na formação do público e na promoção do fazer artístico de pessoas com deficiência visual.

Foram analisadas, ainda, duas experiências estéticas com esculturas, que, de tão significativas, permaneceram na memória por muito tempo; justificando a defesa da possibilidade do toque em originais de obras tridimensionais, naturalmente adaptadas à percepção tátil da pessoa cega.

Por fim, este artigo traz as falas e emoções de um grupo que, tradicionalmente excluído da área das artes visuais, demonstra seu desejo de inclusão e acolhimento. Esperamos que esse registro sirva de estímulo para que pesquisadores desenvolvam novos estudos e experiências de acessibilidade tátil às artes visuais[5].

5 Responsável pela revisão do texto: Mirna Juliana Santos Fonseca, Licenciada em Letras Português-Francês pela Universidade Federal do Ceará (UFC) em 2004. E-mail: mirnarevisora@gmail.com, Lattes: http://lattes.cnpq.br/3588741712255008; ORCID: https://orcid.org/0000-0002-8512-4760.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. M. **A imagem no ensino da arte:** anos 80 e novos tempos. São Paulo: Perspectiva, 2009.

BENJAMIN, W. A Obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: ADORNO, T. et al. **Teoria da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

CARIJÓ, F. H.; MAGALHÃES, J. M. Q.; ALMEIDA, M. C. Acesso tátil: uma introdução à questão da acessibilidade estética para o público deficiente visual nos museus. In: KASTRUP, V.; MORAES, M. (org.). **Exercícios de ver e não ver**: arte e pesquisa com pessoas com deficiência visual. Rio de Janeiro: Nau, 2010.

FRANCO, E. P. C.; SILVA, M. C. C. C. Audiodescrição: breve passeio histórico. In: MOTTA, L. M. V. M.; ROMEU-FILHO, P. (org.). **Audiodescrição**: transformando imagens em palavras. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010, p. 23-42. Disponível em: http://www.pessoacomdeficiencia.sp.gov.br/usr/share/documents/LIVRO_AUDIODESCRICAO_TRANSFORMANDO_IMAGENS_EM_PALAVRAS.pdf. Acesso em: 6 mar. 2022.

GROSS, L., **Arte e Inclusão**: o Ensino da Arte na inclusão de alunos com deficiência visual no Colégio Pedro II. Tese (doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2015.

GROSS, L.; NOGUEIRA, M. A., Ensino da Arte e Inclusão: Relatos de alunos com deficiência visual em aulas de Artes Visuais no Colégio Pedro II. **Revista Educação**, **Artes e Inclusão** v. 12, n. 3, 2016, p. 33-59. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/ 7890/pdf.> Acesso em: 18 jun. 2022.

OBRAS-PRIMAS das artes visuais: o que pessoas cegas têm a dizer sobre esse tema? In: SANTOS JÚNIOR, E.A.; BRAGA, L.P.S.; MELLO, M.N. (org.). Conectando Conhecimentos, Vol. II, Textos referentes às palestras e trabalhos apresentados nas edições de VI a IX do Seminário, Rio de Janeiro: Instituto Benjamin Constant, 2021. ISBN: 9786500312188. Disponível em: https://www.gov.br/ibc/pt-br/pesquisa-e-tecnologia/publicacoes-do-ibc-1/livros_pdf/anexos/conectando-conhecimentos_vol_ii__.pdf> Acesso em: 01 maio 2022.

KASTRUP, V. Experiência estética para uma aprendizagem inventiva: notas sobre a acessibilidade de pessoas cegas a museus. **Informática na Educação: Teoria & Prática**, Porto

Alegre, v. 13, n. 2, p. 38-45, jul./dez. 2010.

MOREIRA, H.; CALEFFE, L.G. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.

REBEL, E. ***Ikonen der Bildgedächtnisses*** (Ícones da Memória Imagética). Seminário proferido no curso de Pedagogia da Arte. Universidade Ludwig-Maximilian, Munique, 2002.

REBEL, E. **Sehen und Sagen**: Das Öffnen der Augen beim Beschreiben der Kunst, Ostfildern: Ed. Tertium, 1996.

Data de Submissão: 13/06/2023
Data de aceite: 11/09/2023
Data de publicação: 01/10/2023

R E ARTES MODA DESIGN

EXTENDED SUMMARY

HOW DO PEOPLE WHO ARE BLIND RELATE TO VISUAL ARTS? - A CASE STUDY BASED ON ARTISTIC REFERENCES, ACCESSIBILITY, AND AESTHETIC FRUITION

Leila Gross[1]

Monique Andries Nogueira[2]

Ana Maria Itagiba Fonseca[3]

1 Professor of Visual Arts, PhD in Education from PPGE-UFRJ, researcher at the Study and Research Group on Education, Art and Culture – GECULT, PPGE-UFRJ. http://lattes.cnpq.br/5143232620338068, ORCID http://orcid.org/0000-0002-8604-4033, leilagross15@gmail.com

2 Full Professor at PPGE-UFRJ, coordinator of GECULT. http://lattes.cnpq.br/7560951448803509,http://orcid.org/0000-0003-1982-0693, moniqueandriesnogueira@gmail.com

3 Writer, translator, editor, and textual reviewer. Professor of Portuguese and Creative Writing. Graduated in English Teaching Education Course from UFG.
http://lattes.cnpq.br/0000065875543250

1 INTRODUÇÃO

This article presents results obtained in research focused on the reception of people with visual impairments into visual arts. It was carried out in the post-doctoral internship at the PPGE, at Federal University of Rio de Janeiro, under Professor Dr. Monique Andries Nogueira's supervision. This is a case study that investigates the interfaces between blindness and visual arts. The research, which adopted a quali-quantitative method, was based on a survey done with people with visual impairments, who attend Benjamin Constant Institute - IBC, a century-old Institution located in Rio de Janeiro. Semi-structured interviews were responded by 40 people with visual impairments (30 of them are blind, while 10 present low vision). The questionnaire covered the following topics: 1) Their experiences with visual arts, 2) The probable repertoire of images they possess and how it was acquired, 3) If there was contact with any tactile material and/or audio description, 4) If they had access to art teaching as primary and secondary school students, 5) If they visit museums and cultural centers, 6) How do they realize the offer of accessible exhibitions in their city, and 7) Reports of aesthetic experiences.

The questionnaires were applied in 2021. The research was approved by the Ethics Committee, through consolidated opinion number 4.458.072.

2 DEVELOPMENT

Asked if they knew any work of art, 13 of 40 responded could not remember anyone. 4 interviewees commented they appreciate visual arts, however, they complained about the lack of opportunity to access this area, in which they had contact for the first time during the interview.

Among the 27 interviewees who cited a work, 16 mentioned only one, 4 participants cited two, and only 7 people cited three or more works. Foreign works were mentioned more times (45 citations) than Brazilian ones (22 times). Foreign artists were cited 74 times, while Brazilian artists totaled 42. "Monalisa" was the most cited work (20 times). Rodin's "The Thinker" and the Sistine Chapel ceiling were mentioned 3 times each. "The Last Supper", by Leonardo da Vinci, was cited 2 times. Another 7 works appeared only once.

The most cited Brazilian painting was "Abaporu" (7 times). "The prophets" and other Aleijadinho's sacred art were mentioned twice. Another seven works were cited only once.

Regarding European artists, Leonardo da Vinci was the most remembered (18 times), followed by Picasso (15), Van Gogh (9), Michelangelo (6), and Salvador Dali (5). Focusing on Brazilian artists, Tarsila do Amaral was nominated by 9 participants, Portinari

by 7, followed by Aleijadinho, with 6 mentions. Blind artists Virgínia Vendramini and Rose Queiroz were also remembered. The first was mentioned by three interviewees and the second, by one.

The results of this research point to the European arts' hegemony. Rebel (2002) observes how some European works have become known throughout history to the detriment of others, which fell into oblivion for reasons external to art, such as belonging to the collection of a museum in an Eastern European country. This selection of works colonized the imagery repertoire of part of the world, influencing even those who cannot see (GROSS; NOGUEIRA, 2021). In Brazil, this European collection is joined by some Brazilian works, such as "Abaporu", which can be considered an icon of national resistance.

Considering all the 40 interviewees' opinion, 28 complained about the lack of accessible exhibitions. It is important to remember that among them, there are 27 participants responsible for all data related to works and artists collected in this research. It means those who did not complain about the lack of accessibility do not have experience with such institutions. The prohibition on touching pieces of art was the most frequent complaint, it not being allowed even in events advertised as inclusive. There is no possibility of touching the works or tactile materials, and frequently the audio description is not available. This one, which is the only resource to mediate two-dimensional images, becomes an informative instrument only, with no possibility of leading the non-sighted observer to aesthetic fruition. Audio description is more suitable to mediate the fleeting images of cinema and theater, where a story is being told. The static painting images have a liveliness that cannot be translated into words. One of the interviewees commented: "Audio description only would not satisfy me. I have to put something in my hands, something tangible. The eyes of the blind are in the hands".

With the exception of ex-students from School Pedro II, who had been my pupils, no participant mentioned significant experiences with tactile materials to mediate paintings and two-dimensional works. This denotes the lack of access of the majority of respondents to these image three-dimensionalization strategies. Two statements emphasized the relevance of access to art education and how it helps to adapt a new life after blindness, highlighting the potential of art as an expression of what is unspeakable in a tragic moment of vision loss.

Two testimonials bring unforgettable experiences that happened thirty years ago, involving tactile exploration in sculptures. Unfortunately, touching original pieces is surrounded by stigma. Carijó, Magalhães, and Almeida (2010) draw attention to the taboo regarding people with visual impairments' touching in pieces of art, which is considered damaging. The deponents' reports highlight the need to review these issues.

3 CONCLUSION

In this work, it was reported the results of a study with 40 people with visual impairments and their relationship with visual arts. A third of those interviewed revealed that they had no contact with this area. The other two thirds indicated that accessibility opportunities are insufficient.

Regarding the works and artists cited, a Eurocentric tendency was observed, in which the participants do not know the characteristics of the works they cited. It exposes the need to mediate paintings through tactile materials and their respective audio description, in addition to the relevance of art teaching in educating the public and promoting artistic work by people with visual impairments.

Finally, it was mentioned two experiences with sculptures, justifying the defense of touching original pieces of art as a possibility.

REFERENCES

CARIJÓ, F. H.; MAGALHÃES, J. M. Q.; ALMEIDA, M. C. Acesso tátil: uma introdução à questão da acessibilidade estética para o público deficiente visual nos museus. In: KASTRUP, V.; MORAES, M. (org.). **Exercícios de ver e não ver:** arte e pesquisa com pessoas com deficiência visual. Rio de Janeiro: Nau, 2010.

GROSS, L.; NOGUEIRA, M. A. OBRAS-PRIMAS DAS ARTES VISUAIS: o que pessoas cegas têm a dizer sobre esse tema? In: SANTOS JÚNIOR, E.A.; BRAGA, L.P.S.; MELLO, M.N. (org.). **Conectando Conhecimentos**, Vol. II, Rio de Janeiro: Instituto Benjamin Constant, 2021. ISBN: 9786500312188.

REBEL, E. **Ikonen der Bildgedächtnisses** (Ícones da Memória Imagética). Seminário proferido no curso de Pedagogia da Arte. Universidade Ludwig-Maximilian, Munique, 2002.

R E ARTES MODA DESIGN

DOI:*10.5965/25944630722023e4051*

MODA MÚLTIPLA: EXPERIÊNCIAS INCLUSIVAS NO CONTEXTO DA SÍNDROME DE DOWN

Multiple fashion: inclusive experience in context of Down syndrome

Mode multiple: expériences inclusives dans le contexte du syndrome de Down

Júlia Almeida de Mello[1]

1 Pós-douturanda em Lingüística, Letras e Artes(PPGA-UFES, LEENA), bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Espírito Santo (FAPES), Lattes: https://lattes.cnpq.br/2648924540669238. ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8454-2453 e-mail: juliaalmeidademello@gmail.com.

RESUMO

O presente artigo objetiva compartilhar experiências de inclusão social a partir do projeto de extensão “Moda Múltipla”, realizado através de uma abordagem multidisciplinar que englobou os cursos de graduação em design de moda, design gráfico, direito e psicologia em parceria com a Associação Vitória Down, ao longo de 2022. O projeto buscou a aliança entre ensino, pesquisa e extensão, com foco na transformação social, impactando a formação dos/as estudantes e da comunidade externa através de práticas de moda, grafite e design inclusivos que valorizassem e aproximassem as pessoas de maneira humanizada e acolhedora. Considerando a vulnerabilidade das pessoas com T21, tanto como consumidoras, quanto como protagonistas da moda, buscou-se compreender as necessidades e dificuldades do público, sobretudo diante de artigos do vestuário, bem como fortalecer sua representatividade no campo, respeitando as narrativas de histórias de vida de cada participante. O projeto culminou no intercâmbio de diversas ações, dentre elas a customização de peças a partir de técnicas de estamparia artesanal e ilustração, editorial de moda, desfile e exposição fotográfica realizados em shopping e grafite no muro da instituição Vitória Down. Os resultados permitem refletir sobre a necessidade de repensar o sistema da moda, a representatividade das minorias e traçar novas estratégias pedagógicas em prol da diversidade.

Palavras-chaves: Síndrome de Down. Moda. Inclusão social.

Abstract

This article provides experiences of social inclusion from the extension program entitled “Moda Múltipla” (“Multiple Fashion”). The project was carried out through a multidisciplinary approach that encompassed undergraduate courses in fashion design, graphic design, law and psychology. Founded in 2022, it was completed in partnership with Associação Vitória Down. Using social transformation as a focus “Moda Múltipla” sought to create a partnership between teaching, research, and extension. Through inclusive fashion, graffiti, and design practices that value and bring people closer to a humane world, it impacted students and the external community. Considering the vulnerability of people with Down Syndrome, both as consumers and as protagonists of fashion, an attempt was made to understand the needs and difficulties of the public, especially in relation to clothing items, as well as to strengthen their representativeness in the field, respecting the narratives of each partici-

pant's life stories. The project culminated in the exchange of several actions, including the customization of pieces based on artisanal printing and illustration techniques. In addition, there was fashion editorials, fashion show and photographic exhibition held in a shopping mall, and graffiti on the wall of the institution Vitória Down. We can use the results to rethink the fashion system, minority representation, and create pedagogical strategies in favor of diversity.

Keywords: *Down syndrome. Fashion. Social Inclusion.*

Résumé

Cet article vise à partager les expériences d'inclusion sociale du projet d'extension "Moda Múltipla" ("Mode Mutiple"), réalisé à travers une approche multidisciplinaire qui englobait des cours en design de mode, design graphique, droit et psychologie en partenariat avec l'Associação Vitória Down, tout au long de 2022. Le projet a cherché une alliance entre l'enseignement et la recherche, considérant la transformation sociale, impactant la formation des étudiants et de la communauté externe par le biais de pratiques inclusives de mode, de graffiti et de design qui valorisent et rassemblent les gens de manière humanisée et accueillante. Considérant la vulnérabilité des personnes trisomiques, à la fois en tant que consommateurs et en tant que protagonistes de la mode, une tentative a été faite pour comprendre les besoins et les difficultés du public, notamment en ce qui concerne les articles vestimentaires, ainsi que pour renforcer leur représentativité, en respectant les récits d'histoires de vie de chaque participant. Le projet a abouti à l'échange de plusieurs actions, parmi lesquelles la personnalisation de pièces basées sur des techniques d'impression et d'illustration artisanales, un éditorial de mode, un défilé de mode, une exposition photographique dans un centre commercial et des graffitis sur le mur de l'institution Vitória Down. Les résultats permettent de réfléchir à la nécessité de repenser le système de mode, la représentativité des

minorités et d'esquisser de nouvelles stratégies pédagogiques en faveur de la diversité.

Mots-clés: *Le syndrome de Down. Mode. L'inclusion sociale.*

1 INTRODUÇÃO

O Projeto de Extensão “Moda Múltipla” foi realizado entre abril e dezembro de 2022 em parceria com o Centro Universitário FAESA e a Associação Vitória Down, objetivando a promoção da inclusão social de pessoas com deficiência (PcD) por meio do intercâmbio de ações entre estudantes e comunidade externa. Em prol da representatividade das PcD no mercado de moda e tendo em vista a necessidade de adequação dos/as designers às atuais demandas mercadológicas pautadas na diversidade, o projeto inicialmente visou estimular o desenvolvimento de ações englobando produtos do vestuário atendendo a exigências específicas do público, bem como oferecer alternativas de inserção no mercado de trabalho por meio de técnicas e ferramentas acessíveis relacionadas a customização de peças e a produção de moda. A proposta visou, sobretudo, estimular a troca de conhecimento entre estudantes, pessoas com deficiência e profissionais de diferentes áreas, através do diálogo e de práticas que contribuíssem para a visibilidade e garantia dos direitos das pessoas com deficiência.

A deficiência não pode ser resumida a um conjunto de catalogações biomédicas:“é um conceito que denuncia a relação de desigualdade imposta por ambientes com barreiras a um corpo com impedimentos” (DINIZ et al, 2009, s.p). Segundo a Organização das Nações Unidas (ONU), pessoas com deficiência são definidas como “aquelas que têm impedimentos de natureza física, intelectual ou sensorial, os quais, em interação com diversas barreiras, podem obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade com as demais pessoas” (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS [ONU], 2006a, artigo 1º.)”.

Essas barreiras podem ser vistas em diversas esferas sociais, inclusive no campo da moda, que (ainda) invisibiliza as pessoas com deficiência (seja ela física, visual, auditiva, intelectual, psicossocial ou múltipla) de diversas formas: lançando modelagens padronizadas pautadas no capacitismo e, portanto, não respeitando diferentes biotipos, desconsiderando a representatividade em campanhas e desfiles e ofertando pouca ou nenhuma oportunidade de atuação direta no mercado.

À luz dessas premissas, o projeto buscou a aliança entre Ensino, Pesquisa e Extensão, com foco na transformação social, impactando a formação dos/as estudantes e da comunidade externa considerando uma moda inclusiva, mais democrática, que incluísse, valorizasse, e aproximasse as pessoas, de maneira humanizada e acolhedora.

Embora o Moda Múltipla tenha sido idealizado para abranger a extensa gama de particularidades dos indivíduos com deficiência, para o edital de 2022, foram atendidas como membros da comunidade externa as pessoas com trissomia do cromossomo 21 (T21) ou, como é mais conhecida, síndrome de Down, em parceria com a Associação Vitória Down, instituição que tem como objetivo social a oferta de serviços que visam a

garantia de direitos, a luta política, a inclusão social, a equiparação de oportunidades e o desenvolvimento da autonomia das pessoas com T21.

As pessoas com T21, além de possuírem dificuldades de encontrar roupas que se adequem ao seu biotipo[2], raramente protagonizam o cenário da moda como modelos, designers ou outros profissionais da área. Nesse mote, o projeto idealizou a construção de possibilidades no campo partindo da troca de experiência de estudantes e respectivos professores de moda, psicologia e direito com pessoas com síndrome de Down, favorecendo o processo interdisciplinar, político educacional, cultural, científico e tecnológico e promovendo a interação entre a instituição e outros setores da sociedade, por meio da articulação do ensino e da pesquisa. Em decorrência da falta de adesão e comprometimento por parte da equipe de docentes do curso de design de moda, algumas atividades ficaram comprometidas, o que levou a coordenação a optar por novas formas de atuação e a adaptar algumas das propostas apresentadas no plano do projeto.

O Moda Múltipla se aderiu à área de expertise Direitos humanos e Justiça, buscando o atendimento aos direitos das pessoas com deficiência, bem como a inclusão social por meio da moda e do vestuário, em busca da valorização e visibilidade de minorias sociais e da abertura de oportunidades no mercado. Com foco na vulnerabilidade de pessoas com T21, tanto como consumidoras, quanto como protagonistas da moda, o projeto se iniciou com a proposta de compreender as necessidades e dificuldades ergonômicas do público, bem como fortalecer sua representatividade no campo, respeitando as narrativas de histórias de vida. A moda pode ser considerada um espaço de significação e conexão, mas também pode se configurar como fonte de exclusão, de desigualdades e de conflitos psicossociais, sobretudo quando limita a capacidade de determinado público em tomar decisões no mercado visando maximizar sua utilidade e seu bem-estar. Segundo de Faria, Casotti e Carvalho (2018), as pessoas com síndrome de Down são “violentamente estigmatizadas como incapazes, inúteis ou imprestáveis, e inequivocamente vulneráveis a toda sorte de preconceito, discriminação e exclusão” (DE FARIA et. al, 2018, p. 204). Nesse cenário, o projeto visou oportunizar a disseminação de vozes que valorizam a pluralidade, com ênfase nas pessoas com T21 e na busca de dissolução de barreiras e preconceitos através da moda e do vestuário.

De acordo com a Federação Brasileira das Associações de Síndrome de Down(FBASD, 2022), a Trissomia do 21 ou síndrome de Down é uma condição genética que se caracteriza por uma mutação gerada pela presença de uma terceira cópia do cromossomo 21, em todas ou na maior parte das células de um indivíduo. Pessoas com

2 De acordo com o geneticista, pediatra e Diretor Clínico do Centro de Estudos e Pesquisas Clínicas de São Paulo (CEPEC-SP), Dr. Zan Mustacchi (2019), o encurtamento do fêmur e do úmero é uma característica comum às pessoas com síndrome de Down, assim como a tendência a engordar, devido à absorção excessiva de calorias (cerca de 90%, enquanto uma pessoa sem Down absorve 70%), e a hipotonia muscular.

síndrome de Down, ou trissomia do cromossomo 21, têm 47 cromossomos em suas células ao invés de 46, como a maioria da população. Ainda segundo a FBASD, a origem do nome da síndrome vem do médico britânico John Langdon Haydon Down (1828-1896), reconhecido pelos trabalhos com crianças com deficiência intelectual. No Brasil, cerca de 275 mil brasileiros possuem a T21.

Entre as características físicas associadas à trissomia do 21 estão: olhos amendoados, hipotonia muscular, baixa estatura, encurtamento dos membros (fêmur e úmero) e tendência a engordar (MOVIMENTO DOWN, 2022). Em termos de disfunções cognitivas podemos elencar: "[...] rebaixamento nas habilidades de análise e síntese, fala comprometida, dificuldades em selecionar e direcionar estímulos externos, limitações na capacidade de correlação e análise, bem como problemas com atenção, memória e abstração" (DE FARIA, 2018, p. 206). Esses atributos podem e devem ser utilizados como referência no desenvolvimento de produtos do vestuário, com o objetivo de otimizar as qualidades ergonômicas voltadas ao público, incluindo a compatibilidade de movimentos, a adaptação antropométrica, o fornecimento claro e acessível de informações, o conforto e a segurança.

Conforme será discutido a seguir, o projeto tornou oportuno aos/às estudantes e ao público, além do envolvimento no processo de customização e desenvolvimento de produtos do vestuário pensados às pessoas com síndrome de Down, explorar as potencialidades de compartilhamento de conhecimento nas áreas de design de moda, design gráfico e de direitos humanos por meio de diversas ações que oportunizaram o protagonismo dos/as envolvidos/as. Afinal, conforme indica Campos (2021), dos bastidores até os desfiles, a falta de profissionais com T21, além de afetar as questões ligadas a representatividade, dificulta possibilidades de se promover uma moda mais diversa pensada por perspectivas mais plurais. "O mercado ainda é escasso. A inclusão é um passo que deve partir de todos nós e a informação é o caminho para que ocorra mudanças" (CAMPOS, 2021, s.p).

2 MODA MÚLTIPLA: DESAFIOS, PROCESSOS E INCLUSÃO

Do ponto de vista docente, estruturar um projeto de extensão não é tarefa simples e articulá-lo às disciplinas que leciona é um grande desafio. Como se não bastasse, o/a coordenador/a de um projeto de extensão universitária deve estar preparado/a para imprevistos e percalços que surgem no decorrer do caminho, portanto não basta ter tido todo o esforço acadêmico de levantamento de dados, estudo de processos metodológicos, consolidação de parcerias e revisão bibliográfica elencados na elaboração do projeto. Depois de finalizado, ainda que o material dê a entender que "está tudo sob controle", na prática a história é outra. Com o projeto "Moda Múltipla" não foi diferente. Os obstáculos surgiram já na sua idealização quando grande parte dos/as professores/as que haviam sido

considerados para a formação da equipe pedagógica demonstraram resistência ao tema ou às ações que seriam desenvolvidas.

Embora oito docentes tivessem se comprometido a fazer parte do "Moda Múltipla", apenas uma única professora colaborou de maneira significativa de modo que as ações e formato do projeto precisaram ser constantemente reestruturados. Uma outra grande questão foi a desistência de vários/as discentes por diferentes motivos, dentre eles/as abandono do curso e desinteresse no projeto. Isso levou a coordenação a realizar três editais de chamamento ao longo de seis meses e a rotatividade de alunos/as, de certo modo, desarranjou o cronograma de atividades.

Mesmo com as intercorrências, foi possível efetivar a troca entre a instituição e a sociedade, promovendo a experiência prática na formação acadêmica, profissional e cidadã e contribuindo para o desenvolvimento da inclusão social das pessoas com deficiência através da valorização da inclusão e do respeito aos direitos humanos.

O cronograma do projeto foi composto por vinte encontros, com duração média de três horas e meia, ocorridos na sede da Vitória Down, no Centro Universitário FAESA e no Boulevard Shopping Vila Velha. Conforme indicado, o número de extensionistas oscilou bastante, finalizando com vinte e seis estudantes, cursando entre o primeiro e oitavo período (doze de design de moda, dez de design gráfico, três de psicologia e uma de direito). Para selecionar os/as participantes, a

Vitória Down encaminhou um convite aos/às usuários e respectivas famílias explicando o projeto. Doze jovens demonstraram interesse e se inscreveram se comprometendo até a conclusão do projeto.

Os procedimentos metodológicos foram pensados a partir dos seguintes objetivos: atender a necessidade das pessoas com T21 através da demanda de produtos de vestuário pensados num contexto ergonômico e estético; incentivar a autonomia do público diante da escolha de peças da moda; capacitar estudantes a atuar no campo da moda inclusiva; oferecer diretrizes para customização de peças realizada por pessoas com T21 e promover as ações executadas durante o projeto por meio de desfile e editorial de moda produzidos pelos/as participantes. Assim, o desenvolvimento do "Moda Múltipla" compreendeu quatro etapas: (1) Planejamento e desenvolvimento de produto: *upcycling*; (2) Oficina de customização das peças (grafite); (3) Produção de moda e (4) Lançamento.

A primeira etapa contou com estudo de caso e análise das demandas em torno dos produtos de moda utilizados pelas pessoas com síndrome de Down e com a concepção e desenvolvimento de produtos com base nos resultados obtidos através da metodologia projetual de design que consiste em definir o problema, coletar informações, analisá-las, desenvolver conceitos de produto, avaliar as alternativas, escolher a solução, testar e implementar.

No primeiro encontro com os/as extensionistas para apresentação do projeto e distribuição de tarefas ficou definido que os/as participantes da Vitória Down escolheriam peças dos seus guarda-roupas que já não lhes interessavam mais e levariam nos encontros para que pudesse ser trabalhada a customização, trazendo um novo sentido à peça, nas linhas do *upcycling*[3]. O segmento *streetwear*[4] foi definido para dar diretriz e criar unidade à coleção que viria a surgir, oportunizando transformações acessíveis pelo viés da estamparia e pela possibilidade de aplicação da estética do grafite – prática de grande interesse por parte do grupo de extensionistas. Outra sugestão que foi posta em ação foi a aquisição de peças de brechós para enriquecer o mix de produtos e fortalecer a proposta de economia circular, permitindo a difusão de elementos sustentáveis entre a comunidade interna e externa.

O projeto tinha caráter multidisciplinar, portanto discentes eram incentivados/as a realizar tarefas de todos os cursos. Ainda assim, estudantes de design gráfico se sentiram mais à vontade para o desenvolvimento da identidade visual, tendo como base o estudo desenvolvido durante as disciplinas de Processo de Criação e Metodologia em Design (Figura 1):

Figura 1 – Logotipo do projeto “Moda Múltipla” elaborado pelos/as extensionistas.



Fonte: Acervo do/a autor/a (2022).

A troca entre discentes, coordenação do projeto, colaboradoras da Vitória Down e usuários/as foi constante. No primeiro contato com a instituição, a equipe recebeu os/as extensionistas com uma breve explanação acerca do universo das pessoas com T21, apresentando os tipos de síndrome de Down, as características físicas, de aprendizagem, o déficit psicomotor, o transtorno sensorial, os aspectos comportamentais e orientações para manejo comportamental. Durante todo o projeto a equipe demonstrou total apoio com

3 “Segundo Kate Fletcher e Lynda Grose (2019), no contexto da moda significa agregar valor de forma criteriosa, reinterpretando e transformando materiais e peças que seriam descartados

4 Estilo com raiz nas décadas de 1980 e 1990, principalmente em subculturas incluindo o grafite, o hip-hop, o skate, o surf, o punk e a moda de rua japonesa. Destaca-se que varia de acordo com o contexto geográfico e cultural, de modo que o streetwear japonês difere-se consideravelmente do londrino (HYPEBEAST, 2023).

a turma de extensionistas, se disponibilizando para auxiliar na organização, tirar dúvidas e participar das atividades.

O primeiro encontro na Vitória Down foi significativo, afinal foi o primeiro contato dos/as discentes com os usuários/as (Figura 2). Muitos estudantes ainda não haviam conhecido uma pessoa com síndrome de Down e a recepção delas trouxe bastante entusiasmo ao grupo. Os/as discentes de psicologia ficaram encarregados de analisar o envolvimento dos/as participantes naquela etapa inicial, observando aspectos comportamentais das pessoas envolvidas, registrando os pontos de atenção, enquanto a turma de moda se encarregou de levar fita métrica e bloco de anotações para coletar medidas e conversar sobre o gosto de cada um dos/as envolvidos/as, contando com o apoio do grupo de design gráfico. A estudante de direito participou de forma multidisciplinar e coletou informações com a equipe da Vitória Down acerca da inclusão no mercado de trabalho.

Figura 2 – Primeiro encontro na sede da Vitória Down.



Fonte: Acervo do/a autor/a (2022).

Na sequência dos encontros correspondentes à primeira etapa metodológica foram trabalhados os conceitos de *streetwear, upcycling* e grafite, coletadas as peças que os/as usuários/as gostariam de transformar em algo novo e realizadas diversas dinâmicas, dentre elas, de acolhimento, de desfile (os/as usuários/as sempre se entusiasmavam com essa parte e muitos/as assumiram fazer parte do projeto por interesse em desfilar), de ilustração e pintura de imagens que representassem artigos streetwear (Figura 3). Todo o material produzido pelos/as usuários/as foi considerado para o desenvolvimento das futuras estampas que foram aplicadas nos produtos. Convém ressaltar que nem todos/as os/as participantes disponibilizaram peças, portanto o acervo adquirido no brechó teve ainda mais relevância durante todo o processo de elaboração e organização da coleção.

Figura 3 – Sequência de registros dos encontros na Vitória Down



Fonte: Acervo do/a autor/a (2022).

No decorrer dos encontros, a turma da Vitória Down demonstrou grande interesse em personagens de desenhos animados, o que motivou os/as extensionistas a desenvolver ilustrações de cada participante com o intuito de transformá-las em estampas, envolvendo ainda mais os/as usuários/as e agregando valor afetivo às peças. Foram elaborados retratos deles/as com a estética do grafite mesclada a elementos do universo do cartoon. Uma das referências utilizadas foram as peças do desfile da Comme des Garçons de 1987, com os trabalhos do artista Jean-Michel Basquiat (1960-1988). O *upcycling* foi um dos desafios para criar unidade visual na coleção pensada para a culminância do projeto. A fim de facilitar o processo, foi sugerido padronizar as peças com *splatter/drip painting* (respingos de tinta), técnica relativamente simples e considerada divertida pelos/as envolvidos/as.

A segunda etapa correspondeu às oficinas de customização realizadas no Centro Universitário FAESA (Figura 4) e à elaboração do grafite no muro da Vitória Down, após autorização da diretoria da instituição (Figura 5). Um dos discentes possuía experiência com a prática do grafite e se dispôs a orientar extensionistas e usuários/as da Vitória Down, tendo a oportunidade de aplicar e coordenar atividades envolvendo a estética desse universo, incluindo a confecção de ilustrações com os nomes de cada participante. A turma da Vitória Down conheceu os laboratórios dos cursos da Unidade de Design e realizou as ações de transformação das peças naquele contexto. Nesta etapa, também houve uma palestra para usuários/as e participantes sobre direitos humanos e as pessoas com deficiência, ministrada pela professora colaboradora da graduação em direito em parceria com a discente do mesmo curso.

Figura 4 – Oficinas de estamparia com os/as usuários/as da Vitória Down.



Fonte: Acervo da Vitória Down (2022).

Figura 5 – Realização do grafite no muro da sede da Vitória Down.



Fonte: Acervo do/a autor/a (2022).

Na terceira etapa do processo foi realizada a produção de moda que consistiu na preparação dos produtos para exibição. A quarta etapa consistiu na elaboração de um editorial de moda (Figura 6), exposição e desfile no Vila Velha Boulevard Shopping (Figura 7). A partir desse momento, algumas mediações com jornais locais foram realizadas, culminando em matérias que contribuíram para a visibilização do projeto (Figura 8) e, mais relevante, para a ampliação da discussão de inclusão social.

Figura 6 – Fotografias do editorial do projeto Moda Múltipla, por Érica Mariano.



Fonte: Acervo do/a autor/a (2022).

Figura 7 – Compilação de materiais da exposição e desfile no Vila Velha Boulevard Shopping.



Fonte: Acervo do/a autor/a (2022).

Figura 8 – Projeto Moda Múltipla no ES TV e no jornal A Tribuna.




Moda sem preconceito no Estado

Fonte: A Gazeta (2022); A Tribuna (2022).

Ainda que tenha sido desafiador coordenar o projeto “Moda Múltipla”, as metas idealizadas foram alcançadas. Os imprevistos se transformaram em improvisos e exercitar a prática da empatia se tornou, além de rotina, uma necessidade. O compartilhamento de experiências e subjetividades, assim como a multiplicidade de ideias advindas tanto dos/as extensionistas, quanto dos/as usuários/as da Vitória Down enriqueceu todo o processo e foi possível perceber que, ainda que soe romantizado, poucas mãos conseguem realmente mover barreiras.

3 CONCLUSÃO

Todas as etapas do projeto levaram à mesma conclusão: é preciso olhar para os lados. O campo da moda, ainda que venha disseminando discursos em prol da diversidade (evidentemente com interesses mercadológicos), segue priorizando corpos, comportamentos e perfis específicos que estão longe de corresponder à representatividade das diferenças.

O projeto contribuiu para a promoção do ensino, formação e aprendizagem sobretudo no campo do design de moda, mas também em ações interdisciplinares envolvendo temas relacionados ao design gráfico, psicologia, direitos humanos, inclusão social, direitos das pessoas com deficiência e a visibilidade das pessoas com T21. Foi responsável pelo aumento da rede de pesquisa e educação, com novas parcerias, além de ampla divulgação dos resultados promovidos[5]. Possuiu relevância para o desenvolvimento acadêmico do curso de design de moda, design gráfico, direito e psicologia no médio e longo prazos, possibilitando a contribuição para o bem estar social através de ações que favoreceram as minorias partindo do viés da moda inclusiva.

5 Após a sua realização, a Associação Vitória Down manteve a parceria com o Boulevard Shopping apresentando outra exposição fotográfica no local e usuários/as do Moda Múltipla participaram de outros editoriais de moda, dentre eles o Freestyle da marca capixaba Blue Tree e o de Dias dos Namorados da loja Jaklaine Joias.

Por fim, o projeto “Moda Múltipla” se propôs como elemento original no âmbito das atividades de extensão possuindo uma abordagem integrada e interdisciplinar e se enquadrou no objetivo da instituição de aumentar o nível de colaboração entre estudantes e comunidade externa. Dentre os resultados e produtos gerados destacam-se o intercâmbio de ações de criação de produto da moda e do vestuário voltados às pessoas com síndrome de Down, com ampla participação do público, socializado a partir de reuniões e cursos entre estudantes e membros da Associação Vitória Down; oficina de customização voltada às pessoas com síndrome de Down, ministrada por alunos/as e professores do curso; curso de produção de moda para preparação de material de divulgação de produtos e desfile, ministrado por alunos/as e professores do curso; socialização dos resultados a partir do desfile externo; colaboração em um tema ainda em desenvolvimento nas academias e no mercado e estruturação de uma rede interinstitucional de ações sobre moda inclusiva e pessoas com deficiência[6].

6 Revisor de texto: Gabriel Soares Romanelli, Licenciatura em Letras Inglês-Português, Faculdade Saberes (2021); Bacharel em Comunicação Social, Universidade de Vila Velha (2005). E-mail: gabrielsoaresromanelli@gmail.com

REFERÊNCIAS

A GAZETA. **Luz, câmera, inclusão!** 15 nov. 2022. Matéria jornalística veiculada no ES TV primeira edição.

CAMPOS, Marina. **Quantos estilistas e modelos(a) com síndrome de Down você conhece?** Galaxy. 21 mar. 2021. Disponível em: <https://revistagalaxy.com.br/2021/03/21/quantos-estilistas-e-modelosa-comsindrome-de-down-voce-conhece/>. Acesso: 4 fev. 2022.

Compilação de materiais da exposição e desfile no Vila Velha Boulevard Shopping, 2022. Acervo pessoal da autora.

DE FARIAS, Marina et al. Vulnerabilidade e invisibilidade: um estudo com consumidores com síndrome de down. **Gestão e regionalidade**. v. 34, n. 100, jan.-abr. 2018. Disponível em: <https://www.academia.edu/64654867/Vulnerabilidade_e_Invisibilidade_Um_Estu do_Com_Consumidores_Com_S%C3%ADndrome_De_Down>. Acesso: 4 fev. 2022.

DINIZ, Débora et al. Deficiência, direitos humanos e justiça. **Sur. Revista Internacional de Direitos Humanos**. v. 6, n. 11, dez. 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/sur/a/fPMZfn9hbJYM7SzN9bwzysb/?lang=pt>. Acesso: 4 fev. 2022.

ESPERANDIO, Daniela. Moda sem preconceito no Estado. **A Tribuna**, Vitória, 23 nov. 2022.

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DAS ASSOCIAÇÕES DE SÍNDROME DE DOWN. P**rotagonismo e autonomia**. Disponível em: <https://federacaodown.org.br>. Acesso: 4 fev. 2022.

FLETCHER, Katie; GROSER, Lynda. **Moda & Sustentabilidade:** design para mudança. São Paulo: Senac, 2019.

Fotografias do editorial do projeto Moda Múltipla, por Érica Mariano, 2022. Acervo pessoal da autora.

HYPEBEAST. Streetwaer definition. Disponível em: https://hypebeast.com. Acesso em: 30 jun. 2023.

Logotipo do projeto “Moda Múltipla” elaborado pelos/as extensionistas, 2022. Acervo pessoal da autora.

MUSTACCHI, Zan. Moda para quem tem síndrome de Down. [Entrevista concedida ao] sítio Drauzio Varella. **Drauzio**. dez. 2019. Disponível em: https://drauziovarella.uol.com.br/genetica/moda-para-quem-tem-sindrome-de-down/. Acesso em: 15 ago. 2023.

Primeiro encontro na sede da Vitória Down, 2022. Acervo pessoal da autora.

Realização do grafite no muro da sede da Vitória Down, 2022. Acervo pessoal da autora.

Sequência de registros dos encontros na Vitória Down, 2022. Acervo pessoal da autora.

Data de Submissão: 30/06/2023
Data de aceite: 22/08/2023
Data de publicação: 01/10/2023

CC BY

R E ARTES MODA DESIGN

EXTENDED SUMMARY

MULTIPLE FASHION: INCLUSIVE EXPERIENCE IN CONTEXT OF DOWN SYNDROME

Júlia Almeida de Mello[1]

Gabriel Soares Romanelli[2]

1 Pós-doutoranda em Lingüística, Letras e Artes (PPGA-UFES, LEENA), bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Espírito Santo (FAPES), Lattes: https://lattes.cnpq.br/2648924540669238. ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8454-2453 e-mail: juliaalmeidademello@gmail.com.

2 Licenciatura em Letras Inglês-Português, Faculdade Saberes (2021); Bacharel em Comunicação Social, Universidade de Vila Velha (2005). E-mail: gabrielsoaresromanelli@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

The “Moda Múltipla” Extension Project ran from April to December 2022, partnering with the FAESA University Center and the Vitória Down Association. Its goal was to promote social inclusion for people with disabilities (PwD) through student-community interactions. Specifically, the project aimed to increase representation of PwD in the fashion market and help designers adapt to diverse consumer needs.

Recognizing that disability extends beyond medical labels to include societal barriers, the project sought to address these barriers in the fashion industry. It acknowledged that fashion often overlooks PwD, leading to standardized designs that don’t accommodate different body types and limited opportunities for involvement in the industry.

To tackle these challenges, the project aimed to integrate Teaching, Research, and Extension activities. While it aimed to address various disabilities, the 2022 edition focused on individuals with Down syndrome in collaboration with the Vitória Down Association. By involving students and professionals from different fields, the project aimed to foster dialogue and action, amplifying voices that advocate for diversity and inclusion in fashion.

The project recognized the scarcity of professionals with Down syndrome in the fashion industry and emphasized the importance of inclusion and education to drive meaningful change. Through collaboration and shared knowledge, the project aimed to create a more diverse and inclusive fashion landscape, respecting the unique needs and experiences of marginalized communities.

2 MULTIPLE FASHION: CHALLENGES, PROCESSES, AND INCLUSION

Structuring a university extension project from a teaching standpoint is no easy feat, especially when integrating it into multiple courses. The coordinator of such a project must also be prepared to handle unforeseen challenges that arise along the way. Despite thorough academic groundwork laid in data collection, methodological studies, partnership building, and literature review during project development, obstacles emerged during implementation.

For example, initial resistance from many professors considered for the project team hindered progress in the early stages of “Moda Múltipla”. Despite commitments from eight faculty members, only one contributed significantly, necessitating ongoing adjustments to project plans. Additionally, student dropouts due to various reasons disrupted the activity schedule, prompting multiple recruitment drives to maintain participation levels.

Nevertheless, the project successfully facilitated interaction between the institution and society, providing practical experience for academic, professional, and civic development, and contributing to the social inclusion of people with disabilities. The project

comprised twenty sessions held at various locations, with twenty-six students ultimately participating across different academic disciplines.

Methodologically, the project aimed to meet the clothing needs of individuals with Down syndrome, foster autonomy in fashion choices, train students in inclusive fashion, and promote customization by individuals with Down syndrome. It progressed through four stages: planning and product development, customization workshops, fashion production, and project launch.

Each stage involved collaboration between students, project coordination, Vitória Down staff, and users. Initial sessions introduced Down syndrome and its characteristics, while subsequent workshops focused on streetwear concepts, upcycling, and graffiti techniques. The project culminated in a fashion editorial, exhibition, and runway show, garnering media attention and expanding discussions on social inclusion.

Despite challenges, the “Moda Múltipla” project achieved its objectives through adaptability, empathy, and collaboration. The exchange of experiences and ideas enriched the process, demonstrating the transformative potential of inclusive initiatives.

3 CONCLUSION

The project’s comprehensive analysis led to a recurring realization: a broader perspective is imperative. Despite the fashion industry’s purported commitment to diversity, driven mainly by commercial motives, it persists in prioritizing narrow standards of body types, behaviors, and characteristics that inadequately represent the true spectrum of diversity.

The project made significant contributions to pedagogy, training, and knowledge dissemination, particularly within the realm of fashion design. Additionally, it fostered interdisciplinary collaboration involving graphic design, psychology, human rights, social inclusion, disability rights, and the visibility of individuals with Down syndrome (T21). By forging new partnerships and disseminating findings widely, the project expanded the educational and research network. Consequently, it facilitated enduring advancements in academic disciplines such as fashion design, graphic design, law, and psychology, ultimately enhancing societal well-being through inclusive fashion initiatives.

Moreover, the “Moda Múltipla” project sought to establish itself as a pioneering endeavor within the domain of extension activities. It embraced an integrated and interdisciplinary approach, in line with the institution’s overarching objective of fostering greater collaboration between students and external communities.

Among its notable outcomes were initiatives such as exchanges focusing on fashion product creation for individuals with Down syndrome, facilitated through collaborative meetings and courses between students and members of the Vitória Down Association.

Additionally, the project organized workshops tailored to the needs of individuals with Down syndrome, led by both students and faculty members. Fashion production courses were also conducted to prepare promotional materials and runway shows, with active involvement from students and professors alike. The dissemination of findings through external runway shows, alongside collaborative efforts in burgeoning academic and market domains, further underscored the project's impact. Lastly, the establishment of an interinstitutional network dedicated to inclusive fashion and disability advocacy stands as a testament to the project's lasting influence and commitment to societal betterment.

REFERENCES

A GAZETA. **Luz, câmera, inclusão!** 15 nov. 2022. Matéria jornalística veiculada no ES TV primeira edição.

CAMPOS, Marina. **Quantos estilistas e modelos(a) com síndrome de Down você co--nhece?** Galaxy. 21 mar. 2021. Disponível em: <https://revistagalaxy.com.br/2021/03/21/quantos-estilistas-e-modelosa-comsindrome-de-down-voce-conhece/>. Acesso: 4 fev. 2022.

COMPILAÇÃO de materiais da exposição e desfile no Vila Velha Boulevard Shopping, 2022. Acervo pessoal da autora.

DE FARIAS, Marina et al. **Vulnerabilidade e invisibilidade**: um estudo com consumidores com síndrome de down. Gestão e regionalidade. v. 34, n. 100, jan.- abr. 2018. Disponível em: <https://www.academia.edu/64654867/Vulnerabilidade_e_Invisi¬bilidade_Um_Estudo_Com_Consumidores_Com_S%C3%ADndrome_De_Down>. Aces¬so: 4 fev. 2022.

DINIZ, Débora et al. **Deficiência, direitos humanos e justiça.** Sur. Revista Internacional de Direitos Humanos. v. 6, n. 11, dez. 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/sur/a/fPMZfn9hbJYM7SzN9bwzysb/?lang=pt>. Acesso: 4 fev. 2022.

ESPERANDIO, Daniela. **Moda sem preconceito no Estado.** A Tribuna, Vitória, 23 nov. 2022.

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DAS ASSOCIAÇÕES DE SÍNDROME DE DOWN. **Protago--nismo e autonomia.** Disponível em: <https://federacaodown.org.br>. Acesso: 4 fev. 2022.

FLETCHER, Katie; GROSER, Lynda. **Moda & Sustentabilidade:** design para mudança. São Paulo: Senac, 2019.

FOTOGRAFIAS do editorial do projeto Moda Múltipla, por Érica Mariano, 2022. Acervo pessoal da autora.

HYPEBEAST. **Streetwaer definition.** Disponível em: https://hypebeast.com. Acesso em: 30 jun. 2023.

R E ARTES MODA DESIGN

DOI:*10.5965/25944630732023e3880*

DESIGN INCLUSIVO: RECURSOS ASSISTIVOS PARA UM MODELO DE CAMISA SOCIAL PARA PESSOA COM DEFICIÊNCIA VISUAL

Inclusive design: resources for a social t-shirt model for people with visual impairment

Diseño inclusivo: recursos de ayuda para un modelo de camiseta social para personas con discapacidad visual

Jailson Oliveira Sousa (UDESC)[1]

Dulce Maria Holanda Maciel (UDESC)[2]

Icléia Silveira (UDESC)[3]

1 Mestre em Design do Vestuário e Moda pelo Programa de Pós-Graduação em Moda Udesc – Universidade do Estado de Santa Catarina. Lattes: http://lattes.cnpq.br/8722729581428263 Orcid: https://orcid.org/0000-0002-9783-1585 E-mail: jailson.designmoda@outlook.com

2 Doutora em Engenharia de Produção com ênfase em Gestão de Design, Ergonomia e Meio Ambiente, pela Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Professora do Programa de Pós-graduação em Design do Vestuário e Moda – PPGMODA da Udesc. Lattes: http://lattes.cnpq.br/4018987357297369 Orcid: https://orcid.org/0000-0002-0602-0198 E-mail: dulceholanda@gmail.com

3 Doutora em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), Professora associada do Programa de Pós-graduação em Design do Vestuário e Moda – PPGMODA da Udesc. Lattes: http://lattes.cnpq.br/7917562140074797 Orcid: https://orcid.org/0000-0003-4493-9768 E-mail: icleiasilveira@gmail.com

RESUMO

Esse artigo tem como objetivo a identificação e definição de recursos assistivos que possam serem aplicados em uma camisa social a fim de tornar este item de vestuário um produto mais inclusivo para pessoas com deficiência visual. Para isso, desenvolveu-se uma metodologia projetual híbrida, abordando o conceito do design inclusivo que apresente características que possibilite o fácil acesso e manuseio por parte dos usuários cegos. A metodologia híbrida foi desenvolvida na disciplina de Inovação em materiais têxteis do PPGMODA Udesc a partir das metodologias projetuais de design propostas pelos autores Baxter (2011), Lobach (2001) e Bonsiepe (1984) bem como, utilizou-se da metodologia de moda de Montemezzo (2003). Quanto a metodologia desta pesquisa em relação a sua natureza classifica-se como qualitativa e descritiva quanto aos seus objetivos. Quanto aos procedimentos técnicos para a coleta de dados utilizou-se um questionário on-line via Google Forms, com cinco perguntas, sendo três dissertativas e duas de múltiplas escolha aplicadas com 22 pessoas com deficiência visual do sexo masculino, com idade entre, 18 e 30 anos usuário de camisa social. Quanto aos resultados, destaca-se que é possível desenvolver itens de vestuário que apresente características com aspectos mais inclusivos, de modo à contribuindo para o fácil acesso e manuseio por parte da pessoa com deficiência visual. Por fim, cita-se como recursos as: (I) etiquetas em Braille, (II) QR CODE, (III) audiodescrição.

Palavras-chaves: Vestuário inclusivo; Método projetual; Camisaria; Deficiência visual.

Abstract

The objective of this article is to identify and define assistive features that can be applied to a dress shirt to make this garment a more inclusive product for visually impaired people. For this purpose, a hybrid design methodology has been developed, based on the concept of inclusive design that presents features that allow easy access and handling by blind users. The hybrid methodology was developed in the Textile Materials Innovation course of the PPGMODA Udesc, based on the design methodologies proposed by Baxter (2011), Lobach (2001) and Bonsiepe (1984), as well as the fashion methodology of Montemezzo (2003). In terms of its nature, the research methodology is classified as qualitative and descriptive in terms of its objectives. Regarding the technical procedures for data collection, an online questionnaire was used through Google Forms, with five questions, three essay questions and two multiple choice questions, applied to 22 visually impaired men between 18 and 30 years old who wear dress shirts. The results show that enables the development of garments with more inclusive characteristics, contributing to easy access and manipulation by the

visually impaired. Finally, the following resources are mentioned: (I) Braille labels, (II) QR CODE, (III) audiodescription.

Keywords: Inclusive clothing; Design method; T-shirts; Visual impairment.

Resumen

El objetivo de este artículo es identificar y definir características asistenciales que puedan aplicarse a una camisa de vestir para hacer de esta prenda un producto más inclusivo para personas con discapacidad visual. Para ello, se ha desarrollado una metodología de diseño híbrida, atendiendo al concepto de diseño inclusivo que presenta características que permiten un fácil acceso y manejo por parte de usuarios invidentes. La metodología híbrida se desarrolló en el curso de Innovación en Materiales Textiles del PPGMODA Udesc, a partir de las metodologías de diseño propuestas por Baxter (2011), Lobach (2001) y Bonsiepe (1984), así como la metodología de la moda de Montemezzo (2003). En cuanto a su naturaleza, la metodología de investigación se clasifica como cualitativa y descriptiva en cuanto a sus objetivos. En cuanto a los procedimientos técnicos para la recolección de datos, se utilizó un cuestionario en línea a través de Google Forms, con cinco preguntas, tres de ensayo y dos de opción múltiple, aplicado a 22 hombres con deficiencia visual de entre 18 y 30 años que usan camisas de vestir. Los resultados muestran que esta investigación posibilita el desarrollo de prendas de vestir con características más inclusivas, contribuyendo al fácil acceso y manipulación por parte de los deficientes visuales. Por último, se mencionan los siguientes recursos: (I) etiquetas Braille, (II) QR CODE, (III) audiodescripción.

Palabras clave: *Ropa inclusiva; Método de diseño; Camisetas; Discapacidad visual.*

1 INTRODUÇÃO

Quando as indústrias de vestuário fazem o planejamento de produtos, nas suas etapas projetuais, estão contempladas as características do seu usuário. No entanto, será que o projeto é pensado para todos, incluindo também as necessidades de pessoas com deficiência? De acordo com a legislação brasileira disposto no decreto n.5.296/2004 as pessoas com deficiência estão classificadas em: pessoas com deficiência física, auditiva, visual, mental (atualmente intelectual, função cognitiva) e múltipla, que é a associação de mais de um tipo de deficiência (BRASIL, 2004). Na elaboração de um produto inclusivo, deve-se reconhecer os diferentes usuários, sabendo que suas necessidades e habilidades físicas mudam de acordo com o tempo, até mesmo para aqueles que não têm deficiências. Para atender a este contexto, os designers precisam se preocupar com a inclusão de pessoas com diferenças funcionais de forma participativa na sociedade, o que vai de encontro com o Design Universal. Segundo Aslaksen (1997, p. 2), “a meta do design universal é desenvolver teoria, princípios e soluções que permitam a todos o uso das mesmas soluções físicas estendendo ao máximo de pessoas possível”.

Diante disso, o conceito de inclusão utilizado para esta pesquisa parte dos princípios do design universal e do design inclusivo, pois faz-se necessário que quando se projeta alguma solução, que esta seja pensada para atender o maior número de usuários possível, ou seja, pensar a universalidade. Assim, destaca-se que o conceito de inclusão abordado nesse artigo, embora direcione especificamente para a pessoa com deficiência visual, ressalta-se que, o fato de estar direcionado a esse usuário, não quer dizer que uma pessoa sem deficiência visual não possa usar esse item de vestuário. Sendo assim, o objetivo desta pesquisa consiste na identificação e definição de recursos assistivos que possam serem aplicados em uma camisa social a fim de tornar este item de vestuário um produto mais inclusivo para pessoas com deficiência visual. No caso específico do vestuário para Pessoa com deficiência visual, as soluções especializadas e a mensagem presente na peça de vestuário devem serem realizadas na forma estrutural do design do vestuário, nas cores, nas texturas táteis do tecido, que permitem experiências sensoriais e principalmente nas informações, contidas nas etiquetas, com a escrita em braile (PEREIRA, 2016).

Neste sentido, apresentar o desenvolvimento do produto, sob os preceitos do design inclusivo, que se mostra uma ferramenta muito importante em todo este processo, contribuindo para conceber e produzir produtos, serviços ou ambientes adequados à diversidade humana (SIMÕES; BISPO, 2006). Por isso, considera-se a proposta de pesquisa relevante, tendo em vista a identificação de recursos que podem caracterizar um item de vestuário sob a perspectiva do design inclusivo para satisfazer e atender as necessidades de Pessoa com deficiência visual, considerando suas capacidades

e limitações. De acordo SBVC - Sociedade Brasileira de Varejo e Consumo (2019), os consumidores com deficiência movimentam cerca de R$ 5,5 bilhões anuais, mas ainda assim grande parte da indústria simplesmente ignora esse público. Ainda segundo a SBVC (2019) dentre os bens mais consumidos pelas pessoas com deficiência em primeiro lugar estão os eletrônicos e eletrodomésticos e as roupas, acessórios e calçados ocupa o segundo lugar no ranking com 73%.

Para esta pesquisa aplica-se a metodologia projetual, desde o princípio, a fim de propor soluções a esse público-alvo, e que atenda suas limitações e necessidades, e assim promover a inclusão, mas isso requer conhecimento sobre o usuário e criatividade na execução do projeto. Alvarenga (2006, p. 15), cita que ao se "incluir pessoas com deficiência na utilização de produtos exige-se dos profissionais novos posicionamentos no processo de desenvolvimento de produtos através da criatividade e novas práticas de projeto". A ausência de produtos que apresentem características mais inclusivas no setor do vestuário, faz com que se repense o comportamento projetual e mercadológico.

Quanto aos procedimentos metodológicos, esta pesquisa classifica-se como sendo de natureza básica e aplicada, qualitativa quanto sua singularidade e descritiva em relação ao seu objetivo. Para compor o corpo de conhecimento, realizou-se uma pesquisa com abordagem teórica (livros, teses, dissertações, monografias e artigos científicos). Aplicou-se a análise qualitativa dos resultados, confrontando-se com as teorias dos autores referenciados, seus processos, pontos de convergência e o contexto contemporâneo da moda em relação ao produto de vestuário inclusivo. A partir da análise dos resultados da pesquisa, elaborou-se uma metodologia híbrida com as etapas de método projetual para identificar e apresentar os recursos a serem implementados em uma camisa social que apresente características inclusivas.

2 O DESIGN INCLUSIVO

Os conceitos de design universal e de design inclusivo devem ser, em primeiro lugar, elucidados, visto que são facilmente confundidos. O design universal, quando aplicado a um projeto, objetiva-se potencializar o seu uso, tornando útil ao maior número de pessoas possível, independentemente de suas capacidades físicas e intelectuais. Desta forma, o design universal não tem como objetivo projetar especificamente para pessoas com deficiência, e sim, projetar pensando a universalidade (CRUZ, 2010). Assim, os projetistas necessitam aplicar a universalidade em suas criações, de forma a agregar qualidade significativa ao seu produto. De acordo com o Decreto nº 5.296/04, em seu art. 8º, inciso IX, define Design Universal como a:

> […] concepção de espaços, artefatos e produtos que visam atender simultaneamente todas as pessoas, com diferentes características antropométricas e sensoriais, de forma autônoma, segura e confortável, constituindo-se nos elementos ou soluções que compõem a acessibilidade (BRASIL, 2004, n.p.).

O design universal constitui-se de sete princípios e suas diretrizes com elementos chaves para um design que considere os respectivos princípios. “O objetivo dos Princípios do Design Universal e as diretrizes associadas a eles foi articular o conceito do design universal de uma maneira compreensível” (STORY, 2011, p. 4.4). Segundo Gruber et al., (2014), os princípios são identificados da seguinte forma: uso equitativo; uso flexível; uso simples e intuitivo; informação de fácil percepção; tolerância ao erro; baixo esforço físico; dimensão e espaço para aproximação e uso.

Na perspectiva do design inclusivo consiste em colocar as pessoas em primeiro lugar, ou seja, projetar pensando especificamente para a pessoa com deficiência. A evolução do design inclusivo se tornou relevante em diversos países a partir de 1950 com o movimento “barreiras livres” (CRUZ, 2010). Desse modo, o conceito de design inclusivo foi passando por mudanças e evoluiu ao longo das décadas. Compreende-se que o design inclusivo “passa pela criação de produtos para um público com características limitadoras, que necessita de equipamentos que atenuem limitações e permita maximizar a sua integração nas atividades diárias” (CRUZ, 2010, p. 5). Os produtos inclusivos devem ter ampla aplicabilidade em situações de limitações físicas ou psicológicas, considerando-se que a fronteira entre o estado de saúde diagnosticado normal e um problema de saúde é mínima. Portanto, se tratando do contexto da moda:

> Quanto ao design de moda em colaboração à deficiência visual, observa-se a necessidade de produtos mais lúdicos, com os quais os usuários possam interagir, sentindo, por exemplo, texturas, recortes, aplicações, estampas e combinações inusitadas de tecidos. Essas peças certamente estimulariam o sentido do tato e a curiosidade em descobrir novas possibilidades no momento de se vestir, resultando em ocasiões prazerosas e em aprendizados diários (ANDRADE; NAKA, 2014, p. 13).

Contudo, projetar para grupos com características específicas resultam em independência aos usuários e inclusão social. As definições de design inclusivo abordam, também, os conceitos de tecnologia assistiva, de pedagogia e de ergonomia, visto que essas áreas auxiliam no desenvolvimento da independência dos deficientes visuais e, aliadas ao design de moda, permitem a criação de produtos que estimulem a conquista de um cotidiano autossuficiente (ANDRADE; NAKA, 2014).

O *design* inclusivo se configura pela participação social com o aumento de pessoas beneficiadas pelos produtos sem segmentar em grupos, evitando o estigma causado pelo *design* diferenciado. Assim, o *design* inclusivo visa incluir à sociedade e

eliminar a discriminação, não bastando fornecer às pessoas uma característica funcional, o *design* inclusivo tem que fazer com que essa característica seja fácil de usar e que seja atrativa a estes consumidores (MACHADO, 2014). Atualmente, existem leis que protegem e assegura os direitos das pessoas com deficiências e faz com que a sociedade respeite seus direitos e dignidade. A Lei nº 7.853 de 1989 que obriga a identificação de forma visível nos estabelecimento o "Símbolo Internacional de Acesso", a atualização do código do consumidor em 2015 que inclui a pessoa com deficiência e todas essas leis são asseguradas pela (LBI – Lei 13.146/15). Maffei (2010) afirma que o entendimento das necessidades das pessoas com deficiência é fator essencial para que possam ser projetados produtos adequados para esses consumidores.

Segundo Santos (2011) o corpo da pessoa com deficiência geralmente sofre alterações devido às diferentes formas de locomoção, sendo o corpo o suporte para o vestuário e deve apresentar aspectos diferenciados a fim de satisfazer as necessidades desses consumidores. Além disso, o sistema braille pode ser incrementado nas peças dos vestuários com informações sobre o produto entre outras funcionalidades. Assim, tendo de um tato mais aguçado, os deficientes visuais são alfabetizados pelo sistema braille (MEC, 2018), que é um processo de escrita e leitura baseado em símbolos em relevo que resultam da combinação de até seis pontos dispostos em duas colunas de três pontos cada. O código foi criado pelo francês Louis Braille em 1925, no Brasil, chegou apenas em 1954, por meio do Instituto Benjamin Constant no Rio de Janeiro.

2.3. O contexto das Pessoas com deficiência visual

Segundo o último censo realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) realizado em 2010, o Brasil (BR) possui, aproximadamente, 6,5 milhões de pessoas com algum tipo de deficiência visual. Trata-se de um número considerável, pois representa cerca de um quinto da população brasileira, isto é, 18,7% (IBGE, 2010). Dados da Organização Mundial da Saúde (OMS) apontam que, por volta de 39 milhões de pessoas são totalmente cegas no mundo, sendo que 285 milhões possuem limitações severas, e que a cada ano surgem de 1 a 2 milhões de casos novos de cegueira (ONU, 2013).

De acordo com Grepi (2020) em matéria publicada no site Jornal USP, estudos realizados por pesquisadores da USP, apontam que até 2050 a previsão é que existam cerca de 61 milhões de pessoas cega no mundo, 474 milhões terão deficiência visual moderada a severa, 360 milhões terão deficiência visual leve e 866 milhões terão presbiopia não corrigida. Os estudos foram publicados pela The Lancet Global Health. De acordo com Silva (2017) a cegueira ou perda total da visão pode ser adquirida ou congênita, ou ainda derivado de vários outros problemas. O autor afirma que:

> Os problemas de visão podem ser desde miopia até a cegueira. Existem 66 diferentes tipos de cegueira, sendo que esta não é um fator absoluto pois reúne graus residuais distintos indo desde a parcial até a total, resumindo em níveis de incapacidade de realizar tarefas rotineiras. Cegueira parcial refere-se às pessoas cujas tem como corrigir a visão com óculos ou lente de contato, encaixa-se também neste grupo àqueles que não enxergam, mas tem a percepção de luz e vultos. Já a cegueira total, também denominada amaurose, detém-se de perda completa da visão, onde nem a percepção de luz está presente. 12 A cegueira de todos os níveis pode vir de nascença ou adquirir conforme o passar do tempo vindo de acidentes e doenças (SILVA, 2017, p. 11).

Os sentidos de audição, olfato, paladar e tato são mais desenvolvidos pelas pessoas cegas, visto que recorrem a essas sensações com mais frequência do que quem consegue ver. A percepção de ruídos mais baixos é necessária para orientação e mobilidade, o olfato e o paladar podem ser utilizados como sinais de alerta, além disso, o tato não se limita só à utilização das mãos, pois o corpo expressa sentimentos e desejos Silva (2017). Sousa (2023) consideram que os deficientes visuais podem ser considerados uma parcela de consumidores normalmente esquecida. Schneider (2017) trata sobre a importância de os gestores de empreendimentos varejistas destinarem esforços, capacitando os funcionários para lidarem com as diferentes necessidades das pessoas com deficiência. Além disso, afirma que atendimento é tão ou mais importante quanto às adaptações físicas no ambiente. Sousa (2023) aponta a capacitação como uma diretriz inclusiva a fim de sensibilizar e humanizar os colaboradores. Para Bononi (2016, p. 51) “Pessoas com deficiências também precisam expressar sua identidade, ter acesso a moda e aprender sobre vestir-se adequadamente, e sentir-se parte atuante da sociedade.” Em face da constatação de que existe uma forte relação entre cultura e consumo e que é no momento da compra que essa relação fica mais visível, torna-se interessante pesquisar como as pessoas com deficiência visual constroem os significados associados a artefatos do vestuário no seu dia a dia.

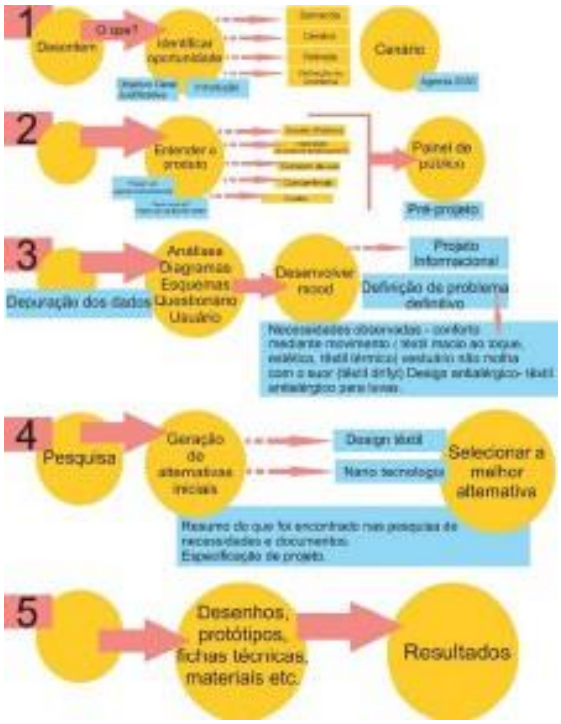
2.3. Metodologia projetual híbrida

A combinação de dois processos distintos, conhecimentos ou técnicas resultam em algo inovador para ser explorado. Para este trabalho, a união de metodologias projetais resultou em uma metodologia híbrida. Destaca-se que as metodologias projetuais usadas para o desenvolvimento desta pesquisa baseou-se nas metodologias projetuais propostas pelos autores Baxter (2011), Lobach (2001) e Bonsiepe (1984) bem como, utilizou-se da metodologia de moda de Montemezzo (2003). Com isso elencou-se os quesitos projetais para o desenvolvimento da pesquisa.

A metodologia híbrida apresentada na Figura 1, foi desenvolvida na sala básica 4

durante a realização da disciplina Inovação em materiais têxteis sob orientação da professora Dra. Dulce Maria Holanda Maciel. A disciplina com carga horária de 60 horas aconteceu no período de fevereiro a junho de 2022 na Udesc câmpus Florianópolis, e está vinculada ao programa de mestrado profissional em Design do Vestuário e Moda (PPGMODA) do departamento CEART da Universidade do estado de Santa Catarina. O primeiro passo para o desenvolvimento da metodologia híbrida foi elencar o problema de pesquisa e diante das etapas e ações de cada um dos autores citados anteriormente, observava-se o problema de pesquisa em questão e assim iam-se definindo as etapas e ações da metodologia híbrida desenvolvida, ou seja, adaptou-se as ações e etapas que se julgou mais viável com vistas a atender ao problema de pesquisa. A figura 1 mostra os quesitos projetuais desenvolvidos e encontrados para o desenvolvimento pesquisa.

Figura 1- Metodologia projetual híbrida desenvolvida na disciplina de Inovação em materiais têxteis vinculada ao PPGMODA – Udesc.



Fonte: Adaptado de Baxter (2011), Lobach (2001), Bonsiepe (1984) e Montemezzo (2003).

Para Baxter (2011) o desenvolvimento de produto deve ser orientado para o consumidor, e este demanda de pesquisas, de planejamento e controle, pois a atividade de desenvolvimento de produto não é uma tarefa simples, e, contudo, é muito complexa. Assim, a metodologia projetual de Baxter (2011) constitui-se: oportunidade de negócio, especificação de projeto, projeto conceitual, projeto da configuração, projeto detalhado e projeto para fabricação. Segundo o autor “a criatividade é uma das mais misteriosas habilidades humanas” (BAXTER, 2011, p.51). Desta forma, Baxter destaca que o processo criativo correspondente as seguintes etapas: 1) Inspiração Inicial; 2) Preparação; 3)

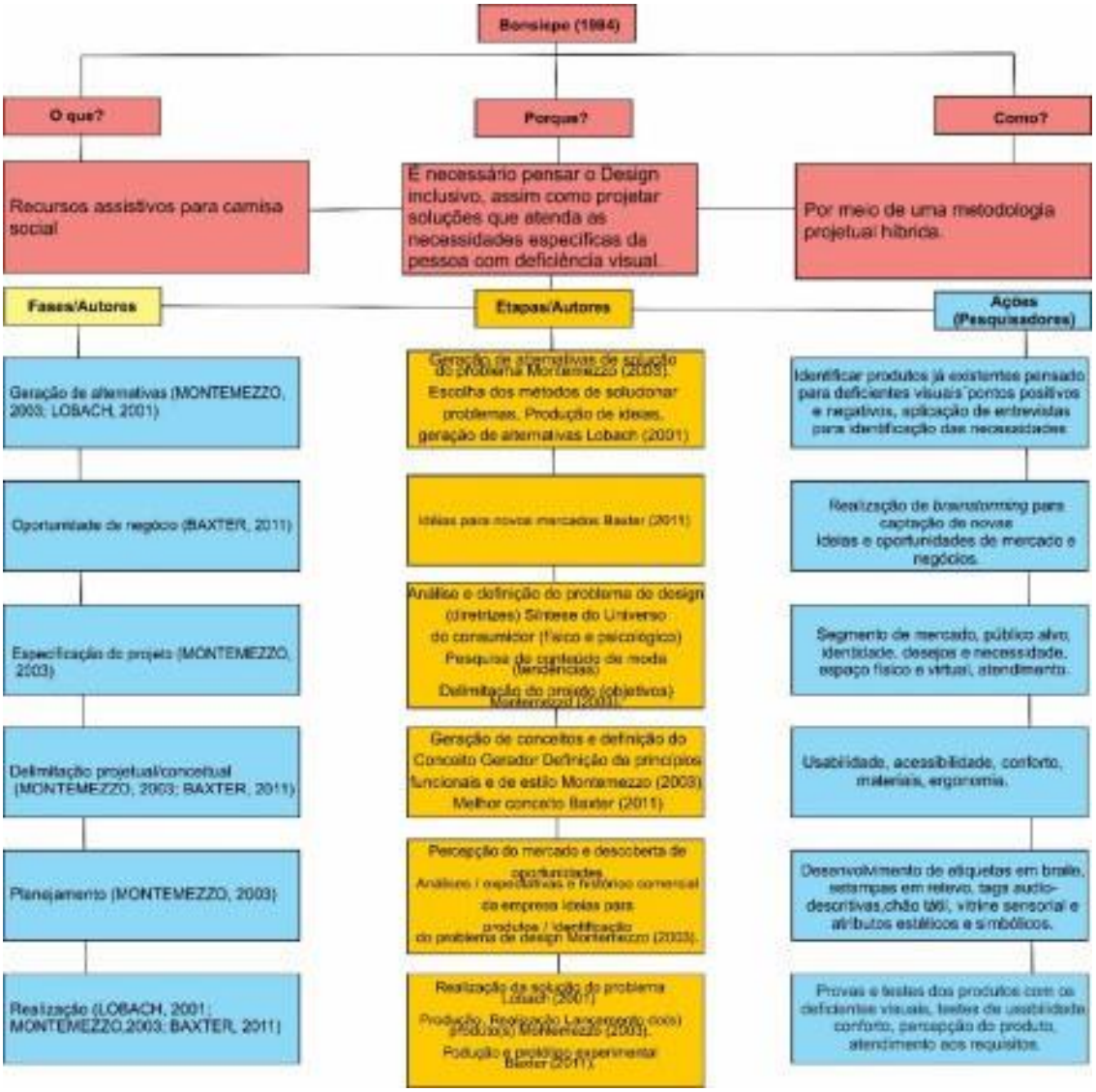
Incubação; 4) Iluminação; 5) Verificação.

Para Bonsiepe (1984) para dar início a um projeto, este deve ser norteado primeiramente por meio de três perguntas, (I) O que? (II)Por quê? e (III) Como? para que se possa definir o problema e apontar as possibilidades de solução. A metodologia projetual proposta por Bonsiepe (1984) estrutura-se sob dois aspectos macroestrutura e microestrutura, para tanto apresenta-se apenas a macroestrutura que se constitui: problematização, análises, definição do problema, Anteprojeto/ Geração de Alternativas e projeto. Para Lobach (2001) o desenvolvimento de um produto converge entre o processo criativo e a solução de um determinado problema e o resultado do produto deve consistir em atender as necessidades e demanda do seu consumidor. Assim, a metodologia projetual proposta por Lobach (2001) constitui-se: Fase de preparação, Fase de geração, Fase da avaliação e Fase de realização.

De acordo com Montemezzo (2003, p. 15) “o design envolve um conjunto de interações entre designer, processos produtivos, mercado consumidor e produto.” Esse sistema de interação ocorre, pois é fundamental para que o designer compreenda a realidade do mercado, identifique as etapas dos processos produtivos, para desta forma desenvolver o raciocínio projetual. A autora destaca que no desenvolvimento projetual é necessário que se identifique seu público-alvo e que tenha uma proximidade com esse público, e ainda destaca que é necessário compreender quais as relações e proximidades desse público com o produto, e identificar de que maneira estes se relacionam. Assim, a metodologia proposta por Montemezzo (2003) constitui-se: Planejamento, Especificação do projeto, Delimitação conceitual, Geração de alternativas, Avaliação e Elaboração e Realização.

Portanto, com base nas metodologias projetuais dos autores apresentadas anteriormente constituiu-se a metodologia híbrida, com intuito de auxiliar o designer na criação e seleção de elementos do design inclusivo a serem aplicados na camisa, a metodologia hibrida desenvolvida visa auxiliar de modo que o processo possa ser desenvolvido percorrendo as etapas e ações propostas conforme mostra a figura 1. A figura 2 apresenta o que utilizou-se de cada autor para a composição da metodologia projetual híbrida.

Figura 2 – Metodologia projetual híbrida.



Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

Portanto as escolhas das etapas se deram pensando nas questões especificas da pessoa com deficiência visual e as que melhor atendessem na solução da problemática que é apresentar características mais inclusivas aplicadas em uma camisa social. Desta forma, com a metodologia projetual hibrida desenvolvido foi possível dar seguimento ao desenvolvimento da pesquisa com intuito de atender ao objetivo da presente pesquisa.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

Uma pesquisa de caráter científico parte do princípio da existência de problemáticas reais, e com isso, entende-se que esses problemas requerem soluções. Nesse sentido, Marconi e Lakatos (2018, p. 01) afirma que “[...] o ponto de partida da pesquisa encontra-se

no problema que se deverá definir, examinar, avaliar, analisar criticamente, para depois ser tentada uma solução". Desta forma, faz-se necessário a definição e classificação em relação ao tipo de pesquisa realizado. Marconi e Lakatos (2018, p. 6) destaca que para que isso ocorra é importante que a definição e classificação "[...] obedeça a interesses, condições, campos, metodologias, situações, objetivos, objetos de estudo etc.".

Assim sendo, esta pesquisa classifica-se como de natureza básica e bibliográfica, quanto a abordagem do problema classifica-se como qualitativa, pois busca-se interpretar os fenômenos encontrados e atribui os seus significados, de acordo com Chizzotti (2014a, p. 79) uma abordagem qualitativa "parte do fundamento de que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito". A classificação desta pesquisa quanto aos seus objetivos, se classifica como descritiva, para Best (1972, p. 12-13), "delineia o que é e aborda quatro aspectos: descrição, registro, análise e interpretação de fenômenos atuais, objetivando o seu funcionamento no presente". Portanto, a classificação da pesquisa relaciona-se com o projeto de modo que se faz compreender o problema e com isso apresente-se as soluções encontradas com a realização da pesquisa.

3.2 Instrumento para coleta de dados

As técnicas de coleta de dados são um conjunto de regras ou processos utilizados por uma ciência, ou seja, corresponde à parte prática da coleta de dados, para isso existem vários procedimentos para a realização dessa coleta, que variam de acordo com as circunstâncias ou com o tipo de investigação (LAKATOS; MARCONI, 2018). Para este estudo, as técnicas de coleta de dados utilizadas foram: Pesquisa bibliográfica; Entrevista semiestruturadas e pesquisa de campo e aplicação de questionário.

Desta forma, o instrumento utilizado para a coleta de dados foi um questionário[4] *online* elaborado a partir da realização do método projetual, do projeto informacional e com base na revisão teórica. O formulário foi elaborado a partir da plataforma do *Google* formulário contendo cinco questões e foram compartilhados 22 formulários por meio de *WhatsApp*® para que os 22 participantes da pesquisa pudessem responder. O formulário ficou disponível no período compreendido entre 16/05/2022 e 31/05/2022. Para tanto, antes de enviar os formulário para os participantes buscou-se saber se eles conseguiriam responder esse formulário online enviado pelo *WhatsApp*®, que responderam que sim, pois utilizam-se do recurso de tecnologia assistiva nos celulares, conhecido como de *talkbac*.[5]

4 https://docs.google.com/forms/d/19ZjV7uqpyRq7njE7 kuH-tkKiQZgn4OQfMcTv1XYMg/edit?pli=1#responses Questionário aplicado com o grupo de pessoas com deficiência visual.

5 O *TalkBack* é o leitor de telas do sistema Android. Ele, normalmente, é nativo do dispositivo, isto é, já vem instalado no aparelho de fábrica. Sua função principal é fazer a leitura de forma audível das informações

As perguntas foram criadas objetivando delinear e esclarecer sobre o que e quais características inclusivas as pessoas deficiência visual gostariam que tivessem em uma camisa. A tabela 1 apresenta as perguntas que compuseram o formulário.

Tabela 1: Perguntas que compuseram o questionário

1. De acordo com a classificação do IBGE (2010) sobre pessoa com deficiência você é? a) Pessoa com deficiência b) Pessoa sem deficiência
2. Qual o seu grau de deficiência? a) cega b) baixa visão
3. Qual tipo de estética você usaria em uma camisa?
4. O que você gostaria de identificar na camisaria?
5. A respeito de acessório táteis você usaria?

Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

Assim, com os dados obtidos, trabalhou-se o contexto e o conceito do design inclusivo, pois, dessa forma, foi possível identificar e elencar recursos assistivos que possam ser implementados em um produto de vestuário, que seja pensado e planejado para a uma pessoa com deficiência visual, e ainda trabalhar a inclusão no cenário da moda. Portanto, considerando as vantagens dessa técnica, por ser uma ferramenta que permite flexibilidade, informações mais precisas e o fato de não haver uma padronização das perguntas, a escolha por esse instrumento se deu pelo caráter desta pesquisa, considerando que a mesma é um meio eficiente para a coleta de dados direta durante a pesquisa.

3.3 Delimitação do objeto de estudo

O questionário foi aplicado individualmente de forma online a 22 pessoas com deficiência visual, que se reconhecem e se classificam como pessoas com deficiência visual do sexo masculino entre, 18 e 30 anos, o questionário estava composto por 5 questões entre dissertativas e de múltiplas escolhas. Quanto ao contexto em relação aos participantes da pesquisa não se estabeleceu de quais regiões seriam os participantes, pois o critério de inclusão para participar da pesquisa foi que todos fossem ou se identificasse como do sexo masculino. Quanto ao percentual dos respondentes 54,54% classificam-se como pessoas cegas e 45,45% classificam-se como pessoas com baixa visão.

textuais contidas na tela do aparelho por meio de uma voz sintetizada. INSTITUTO BENJAMIN CONSTANT. Centro de Educação a Distância. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/597835/2/FER%20DV%20UNIDADE%202.pdf Acesso em 28 de agosto de 2023.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nessa seção apresentam-se os resultados do questionário. A primeira pergunta do questionário buscou-se identificar se os respondentes se consideram e se classificam como pessoas com deficiência visual de acordo com a classificação utilizada pelo IBGE. A tabela 2 mostra a quantidade de pessoas respondente do questionário e se ambos se classificam como pessoas com deficiência visual, conforme a classificação do IBGE.

Tabela 2 - Pessoas com deficiência visual

Quantidade de respondentes	Classificação
22	Pessoas com deficiência visual

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Considerando a questão um, em que somente pessoas classificadas com deficiência responderam, a questão dois questionou-se quanto ao grau/classificação de deficiência visual os mesmos se classificam, as 22 pessoas responderam ter algum grau de deficiência visual. Quanto à classificação de deficiência visual, de acordo com Conde (2017), a classificação de pessoas com deficiência visual se dá por duas escalas oftalmológicas, sendo elas: acuidade (aquilo que se enxerga a determinada distância) visual e campo visual (amplitude da área alcançada pela visão). Dessa forma, o autor classifica os graus de deficiência visual em: Cegueira, Cegueira parcial, Cegueira total, cego e visão subnormal. A tabela 3 apresenta o percentual e a classificação do grau de deficiência visual.

Tabela 3 - Pessoas com algum grau de deficiência visual

Classificação	Respondentes
Catarata congênita	1
Cegueira parcial	3
Cego/ Cegueira total	11
Baixa visão/ visão subnormal	7

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Perguntados sobre as questões estéticas as pessoas com deficiência visual apontam que esse fator é de suma importância, pois os participantes afirmam que também tem estilo, pois, uma vez que determinada peça de vestuário apresente uma estética que os representem e os identifiquem, essa contribui de forma significativa para que a pessoa com deficiência visual seja mais inclusa no contexto da moda. Quando se trata do contexto de inclusão da pessoa com deficiência visual na moda, ainda são muitos os desafios, corrobo-

ra com o exposto Sousa (2023, p. 55) ao afirmar que “os desafios são ainda maiores quando se trata do reconhecimento da pessoa com deficiência visual como reais e potenciais consumidores na indústria da moda”. Ainda sobre aspectos estéticos, perguntou-se o que os participantes gostariam que fossem impressos nesse item de vestuário, os respondentes elencaram algumas opções dos tipos de elementos que pudessem serem levados em conta no momento da produção e no desenvolvimento de uma peça vestuário que apresente características inclusivas conforme mostra a tabela 4.

Tabela 4 - Tipo e estética de vestuário inclusivo

Tipos estéticas	Respondentes
Etiquetas e estampas em relevo	1
Estampas táteis com texturas	2
Estampas com escritas em Braille	10
Braille impresso na camisa (tamanho, cor)	7
Camisa com a presença do cheiro	2

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Perguntou-se sobre o que eles gostariam de identificar nas peças, os entrevistados apresentaram necessidades reais das quais sentem falta tanto em relação com o produto quanto em relação ao acesso as lojas, os participantes relatam quando se trata do acesso a essas lojas bem como apontam as dificuldades de mobilidade e de acessibilidade no interior da loja. Essa foi uma questão aberta em que descreveram o que gostariam de identificar nessas peças de vestuário e do acesso dentro da loja. A tabela 5 apresenta uma síntese das respostas dadas pelos entrevistados.

Tabela 5 - Identificação de vestuário por pessoas com deficiência visual e acesso a loja

Identificação/loja	Respondentes
Meios de identificar a cor da peça	1
Falta de recursos ampliados para baixa visão	2
Figuras impressas em relevo	2
Detalhes descritivos das peças	1
Dificuldade de identificar o tamanho da peça	5
Poder escolher o próprio vestuário	4
Falta de atendente mais capacitados para atendimentos	4
A descrição das estampas e dos detalhes	1
Falta de espaçamentos entre as seções de segmentos	2

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

A última questão do formulário questionou quanto ao uso de acessórios táteis, se estes usariam esse tipo de acessório e quais possíveis tipos de acessórios que poderiam auxiliá-los. Destaca-se os acessórios como um dos meios e recursos assistivos com vista a contribui no ato da identificação da peça de vestuário. A tabela 6 mostra o resultado dessa questão.

Tabela 6 - Uso de acessórios táteis

Acessórios	Respondentes
Colar de metal com escrita em Braille	3
Cabides com impressão em Braille	8
Relógios com áudio descrição	5
Etiquetas táteis	2
Etiquetas com QR CODE	4

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Observa-se, portanto, que o questionário aplicado com as pessoas com deficiência visual contribuiu de forma significativa para realização do projeto, pois, por meio das respostas coletadas foi possível identificar e elencar recursos assistivos que podem ser implementados na camisa social para que esta apresente aspectos mais inclusivo. O tópico a seguir apresenta-se o desenvolvimento da camisa social com características inclusivo, visando desta forma o cumprimento do objetivo proposto para a pesquisa.

4.1 Aplicação dos recursos assistivos na camisa social

Este estudo aborda as discussões acerca da moda inclusiva, com perspectivas no desenvolvimento de vestuário, que aponte o conceito de inclusão, e quando se refere ao design inclusivo aliado com o design universal para desenvolvimento de produto, que este possa ser pensado e projetado abordando os conceitos da universalidade. Portanto, possibilitar a aplicabilidade de recursos assistivos no desenvolvimento de vestuário que apresente características e aspectos inclusivos, faz-se necessário para que assim possa se pensar e fazer a moda inclusiva e, portanto, fazer com que a pessoa com deficiência visual se sinta incluído nesse universo.

Desenvolvimento da camisa

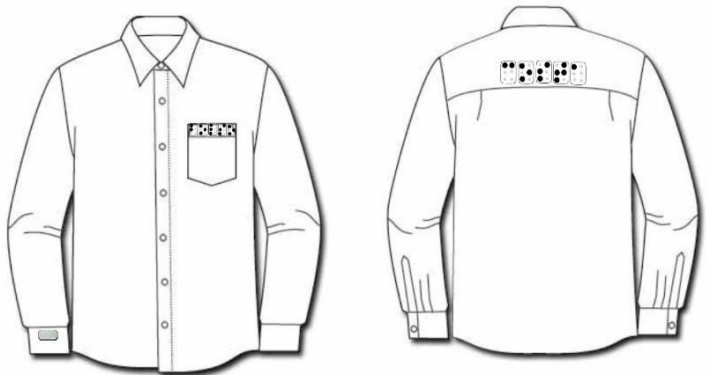
Assim, com base na metodologia hibrida com o questionário aplicado como os usuários elencou-se três recursos assistivos que foram implementados na camisa social

direcionada para pessoas com deficiência visual, apontando as características que possibilite o fácil acesso e manuseio por parte dos usuários.

Opção 1

Para a opção 1 elencou-se como recurso assistivo o braille, com o desenvolvimento de etiquetas em metal para aplicação do texto informativo transcrito em braille. Com esse recurso, a etiqueta pode conter informações referente ao tamanho, a cor, o modelo e outras informações que julgar-se necessário. A proposta da etiqueta ser confeccionada em metal é para que esta seja aplicada na camisa sem a necessidade de remoção, como seria se caso a etiqueta fosse realizada em papel. A figura 3 apresenta as especificações no bolso e a especificação da costa está descrevendo que é costa. A etiqueta de metal com a descrição em braille pode ser usada de diversas formas e ser aplicadas em locais estratégicos da camisa e com isso facilitar o uso, as identificações e o manuseio pela pessoa com deficiência visual.

Figura 3 – Camisa com aplicação de etiqueta de metal com escrita em Braille



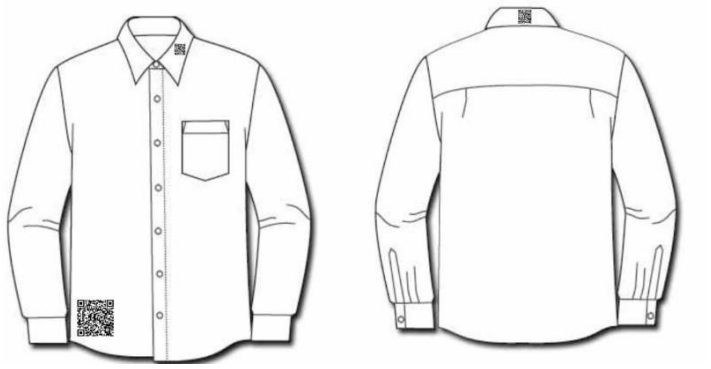
Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Opção 2

Como opção 2 elencou-se como recurso assistivo o QR CODE que pode ser aplicado em pontos estratégicos e em diferentes locais da camisa, as possibilidades em que o QR CODE pode ser inserido na camisa é por meio de Etiqueta em papel e impresso na própria camisa em relevo. A proposta é que o QR CODE seja audio descritivo, ou seja, quando fizer a leitura do QR CODE, todas as informações referentes ao modelo da camisa escaneada serão falados em voz a citar a cor, modelo, tecido e outras informações que julgar necessário. Portanto, uma vez que a pessoa com deficiência visual o encontre na camisa para realizar a leitura por meio de leitor de QR CODE do seu celular é necessário que o usuário tenha insta-

lado em seu aparelho celular um leitor de QR CODE. A Figura 4 apresenta a segunda opção de recurso assistivo.

Figura 4 – Camisa com leitor de QR CODE.

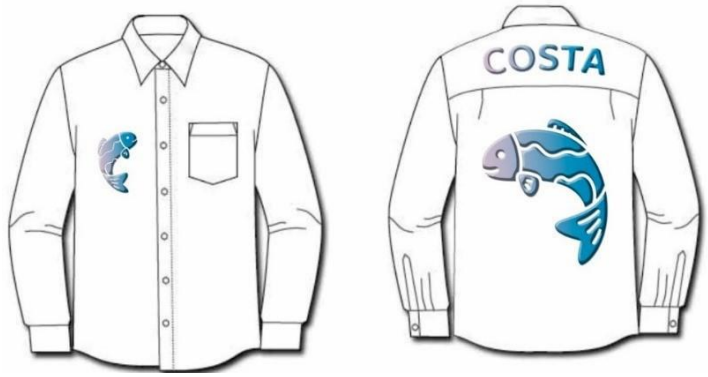


Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Opção 3

Para a terceira opção, elencou-se como recurso assistivo as estampas em alto relevo, pois com o tátil a pessoa cega possa identificar os detalhes das estampas. As estampas táteis em relevo são meios que podem facilitar a identificação pela pessoa cega, pois apresenta as formas e as texturas de determinadas estampas, letras ou números impressa na camisa. Outra identificações da camisa como tamanho, frente ou verso pode ser identificado por meio desse recurso. A Figura 5 apresenta a terceira opção de recurso assistivo.

Figura 5 – Camisa com estampa tátil em relevo



Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como objetivo a identificação e definição de recursos assistivos que pudessem serem aplicados em uma camisa social a fim de tornar este item de vestuário um produto mais inclusivo para pessoas com deficiência visual, pensado a partir do conceito do *designer* inclusivo, e que possibilitasse o fácil acesso e manuseio de seus usuários. Para compor o corpo de conhecimento desta pesquisa, fez-se um levantamento bibliográfico sobre metodologias de projeto para o desenvolvimento de produto com o intuito de levantar requisitos projetais e partir disso desenvolveu-se uma metodologia híbrida. A metodologia híbrida desenvolveu-se om base nas metodologias projetuias de Baxter (2011), Lobach (2001), Bonsiepe (1984) e Montemezzo (2003). As metodologias proposta pelos autores se mostraram importantes pois estas apresentam importantes etapas e ações necessárias e fundamentais para o planejamento e desenvolvimento de projetos, especialmente quando se desejar desenvolver algo direcionado a um público específico.

Assim, com os dados obtidos, trabalhou-se então o contexto e o conceito dos aspectos inclusivos, pois, dessa forma, foi possível elencar os recursos assistivos para planejar um produto de vestuário pensado e planejado para a pessoa com deficiência visual, e assim trabalhar a inclusão na moda. O resultado obtido mostra que com o desenvolvimento do método projetual híbrido foi possível delinear um caminho no qual identificou-se as necessidades, demandas e desejos por parte das pessoas com deficiência visual, e ainda se observou as possibilidade de trabalhar a inclusão de pessoas com deficiência visual na moda, uma vez que o profissional no seu processo de desenvolvimento se atante as necessidades das pessoas com deficiência visual.

Diante disso, foi possível pensar em recursos como braille, para a identificação de informações sobre o produto, além disso, essas informações também podem serem obtidas através de QR code para audiodescrição sobre o produto, e ainda os recursos em relevo que pode ser sentido e interpretado por meio do tátil.

Por fim, constatou-se ainda que usar a metodologia projetual para o desenvolvimento de projetos é de suma importância, pois as metodologias projetuais norteiam o projeto de maneira mais assertiva. No entanto, constatou-se também que há muito a se fazer quando se trata do contexto da pessoa com deficiência visual, pois os problemas ainda são muito recorrentes. Por fim, acredita-se que esta pesquisa possa contribuir com pesquisas futuras a cerca das discussões sobre moda inclusiva e metodologias projetuais para o desenvolvimento de projetos pensando-se a universalidade. Quanto aos avanços desta pesquisa considera-se satisfatório de modo que foi possível identificar a viabilidade na proposição de solução para problemas reais retratados pelas pessoas com deficiência visual, com isso apresenta ganhos pois pretende-se em pesquisas futuras aplicar de fato os

resultados encontrados juntamente com a realização de testes futuros, quanto ao público alvo os ganhos estão presentes no sentido em que estes podem e tem a possibilidade de usar vestuário que os identifiquem com a moda, além da possibilidade de disponibilização de peças do vestuário que atendam seus desejos em relação a estética, conforto e acessibilidade. Para o mercado atender a esse público pode ampliar o público-alvo consumidor das marcas em termos econômicos, quanto as questões sociais além de promover a inclusão promove a interação com a sociedade de modo mais amplo[6].

6 Revisão gramatical por Ana Carolina Martins Prado, Graduação em Jornalismo (2017) pelo Centro de Ensino Superior de Maringá, CESUMAR, Mestra em Design do Vestuário e moda – PPGMODA UDESC. E-mail: anamartinsprado@gmail.com Lattes: http://lattes.cnpq.br/2965570357130764.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Marina Ramos de; NAKA, Pâmela Yumi. **Design Inclusivo**: Independência a deficientes visuais. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Apucarana, 2014.

ASLAKSEN, F. et al. **Universal design**: planning and design for all (1997). GLADNET Collection. Paper 327. The Norwegian State Council on Disability, Oslo, 1997. Disponível em: https://www.independentliving.org/docs1/nscd1997. Acesso em: 3 jul. 2022.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos*. 3. ed. São Paulo: E. Blucher, 2011.

BEST, J. W. **Como investigar em educación**. 2. ed. Madri: Morata, 1972.

BONSIEPE, G. et al. **Metodologia Experimental:** Desenho Industrial*. Brasília: CNPq/ Coordenação Editorial, 1984. 96p.

BONONI, Juliana. **Design do vestuário infantil:** as texturas como experiência tátil para crianças deficientes visuais. 2016. 148 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Design, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2016.

BRASIL, Casa Civil. **Decreto n. 5.296 de 2 de dezembro de 2004**. Disponível em: https:// encurtador.com.br/dpuDKAcesso em 28 de set. 2023.

ALVARENGA, F. B. **Uma abordagem metodológica para o projeto de produtos inclusivos**. Campinas, 2006. Tese (Doutorado em Engenharia Mecânica) – Universidade Estadual de Campinas.

CONDE, A. J. M. **Definição de cegueira e baixa visão**. 2017. Disponível em: https://bit.ly/3DY567Q. Acesso em: 09 maio 2020.

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisas em ciências humanas e sociais**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2014a.

CRUZ, Vanessa Carla Duarte Santos. **Projeto e Desenvolvimento de uma Ajuda Técnica numa Perspectiva de Design Inclusivo**. Covilhã, 2010.

FERREIRA, Thais Cavalcante Albuquerque; MENDES, Francisca Raimunda Nogueira. Design inclusivo para a moda percepções sobre a roupa para mulheres com deficiência. In: **11º Colóquio de Moda – 8ª Edição Internacional 2º Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda**, 2015.

GRUBER et al. **Design universal do vestuário**. Ergo Designe. 2014.

GREPI, Giovanna. **Cegueira e deficiência visual devem dobrar até 2050**. 2020. Disponível em: https://jornal.usp.br/ciencias/cegueira-e-deficiencia-visual-devem-dobrar-ate-2050-aponta-estudo/. Acesso em: 31 ago. 2023.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo Demográfico 2010**. Rio de Janeiro: Disponível em: https://bit.ly/3mWmYZf. Acesso em: 8 set. 2021.

INSTITUTO BENJAMIN CONSTANT. **Centro de Educação a Distância**. Disponível em:https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/597835/2/FER%20DV%20UNIDADE%202.pdf Acesso em 28 de ago. de 2022.

LÖBACH, Bernad. **Design Industrial**: Bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Blucher, 2001. 206 p.

MACHADO, A. M. R. Surdez e Acessibilidade na Moda Inclusiva. In: **Colóquio de moda**, Caxias do Sul. Anais... Caxias do Sul: Brasil. 13 p 2014.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa**: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2018. 312 p. ISBN 9788597012811 (broch).

MAFFEI, Simone Thereza Alexandrino. **O produto de moda para o portador de deficiência física**: análise de desconforto. São Paulo, 2010.

MEC - Ministério da Educação. **MEC quer ampliar literatura em Braille nas escolas**. 2018. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/braille. Acesso em: 28 ago. 2023.

MONTEMEZZO, M. C. F. S. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico**. 2003. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2003.

PEREIRA, Livia Marsari. **A programação visual no processo de desenvolvimento de produto de moda:** uma proposta didática para o ensino superior. 2016. 302 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-Graduação em Design, Universidade Estadual Paulista Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2016. Cap. 9. Disponível em: https://encurtador.com.br/fyBKPAcesso em: 29 ago. 2023.

SANTOS, D. F. R. **Desenvolvimento de produto i-lingerie:** lingerie para mulheres cadeirantes. TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Fortaleza, 2011. 123 p.

SBVC. **Estudo O Varejo e o Consumidor com algum tipo de deficiência física.** 2019. Disponível em: https://sbvc.com.br/estudo-o-varejo-e-o-consumidor-com-algum-tipo-de--deficiencia-fisica/. Acesso em: 28 ago. 2023.

SIMÕES, Jorge Falcato; BISPO, Renato. **Design Inclusivo**: acessibilidade e usabilidade em produtos, serviços e ambientes. Manual de apoio às ações de formação do projeto de Design Inc. 2006.

SOUSA, Jailson Oliveira. **Guia para a acessibilidade de deficiente visual em loja de varejo de vestuário**. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design do Vestuário e Moda, Ceart, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2023. 180 p. Cap. 6. Disponível em: https://encurtador.com.br/eyBN3Acesso em: 29 ago. 2023.

STORY, Molly Follette. Principles of universal design. In: PREISER, Wolfgang F. E.; SMITH, Korydon H. **Universal design handboook**, 2ª ed, McGraw-Hill, 2011.

SILVA, Kelly Renata Lopes. **Desenvolvimento de etiqueta em braille, visando a autonomia e inclusão social de deficientes visuais**. Trabalho de conclusão de curso (TCC) Apucarana. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2017.

SCHNEIDER, Jéssica et al. **Etiquetas têxteis em braille:** uma tecnologia assistiva a serviço da interação dos deficientes visuais com a moda e o vestuário. Estudos em Design, Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, p. 65-85, 2017. Disponível em: https://bit.ly/3hkKygf. Acesso em: 8 set. 2021.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa**: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2018. 312 p.

Data de Submissão: 07/06/2023

Data de aceite: 11/09/2023

Data de publicação: 01/10/2023

CC BY

R E ARTES MODA DESIGN

EXTENDED SUMMARY

INCLUSIVE DESIGN: RESOURCES FOR A SOCIAL T-SHIRT MODEL FOR PEOPLE WITH VISUAL IMPAIRMENT

Jailson Oliveira Sousa[1]

Dulce Maria Holanda Maciel[2]

Icléia Silveira[3]

Ana Carolina Martins Prado[4]

1 Master's degree in Clothing Design and Fashion from the Postgraduate Program in Fashion at Udesc - Santa Catarina State University. Lattes: http://lattes.cnpq.br/8722729581428263 Orcid: https://orcid.org/0000-0002-9783-1585 Email: jailson.designmoda@outlook.com

2 PhD in Production Engineering with emphasis on Design Management, Ergonomics, and Environment, from the Federal University of Santa Catarina - UFSC, Professor at the Postgraduate Program in Clothing Design and Fashion - PPGMODA at Udesc. Lattes: http://lattes.cnpq.br/4018987357297369 Orcid: https://orcid.org/0000-0002-0602-0198 Email: dulceholanda@gmail.com

3 PhD in Design from the Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro (PUC-Rio), Associate Professor at the Postgraduate Program in Clothing Design and Fashion - PPGMODA at Udesc. Lattes: http://lattes.cnpq.br/7917562140074797 Orcid: https://orcid.org/0000-0003-4493-9768 Email: icleiasilveira@gmail.com

4 Translator (Portuguese to English) Ana Carolina Martins Prado, Bachelor's degree in Journalism (2017) from the Higher Education Center of Maringá, CESUMAR, Master's degree in Clothing Design and Fashion - PPGMODA UDESC. Email: anamartinsprado@gmail.com Lattes: http://lattes.cnpq.br/2965570357130764

1 INTRODUÇÃO

This article is the result of the conclusion of the Innovation and Textile Materials discipline studied in the PPGModa UDESC master's program, taught by Professor Dulce Maria Holanda Maciel. The study focuses on project planning in the development of a dress shirt for visually impaired individuals. To achieve this, the context and universe of visually impaired individuals were sought to be understood. Thus, it is observed that designers need to be concerned with the inclusive participation of people with functional differences in society, which aligns with Universal Design.

The inclusion concept used for this research is based on the principles of universal design and inclusive design, as it is necessary when designing a solution to consider it to serve the largest number of users possible, that is, to think about universality. In the specific case of clothing for visually impaired people, specialized solutions and the message present in the garment must be realized in the structural form of clothing design, in the colors, in the tactile textures of the fabric, to allow for sensory experiences, and mainly in the information contained in the labels, such as writing in braille (PEREIRA, 2016).

It was also observed that the fashion industry does not seem to be concerned with serving the visually impaired public, which is evident in the planning and development of their products, as they do not present inclusive characteristics or resources. However, according to SBVC - Brazilian Retail and Consumption Society (2019), consumers with disabilities generate around R$ 5.5 billion annually, yet a large part of the industry simply ignores this public. Also, according to SBVC (2019), among the most consumed goods by people with disabilities, electronics and home appliances are in first place, and clothing, accessories, and footwear are in second place in the ranking, with 73%.

Therefore, the objective of this research is to identify and define assistive resources that can be applied to a dress shirt to make this clothing item more inclusive for visually impaired people. Regarding the methodological procedures, this research is classified as basic and applied in nature, qualitative in its singularity, and descriptive in relation to its objectives. This research was developed from the combination of design methodologies, resulting in a hybrid methodology.

The design methodologies used for the development of this research were based on the design methodologies proposed by authors Baxter (2011), Lobach (2001), and Bonsiepe (1984), as well as the fashion methodology of Montemezzo (2003). Thus, the design criteria for the development of the research were listed.

2 DEVELOPMENT

According to the last census conducted by the Brazilian Institute of Geography

and Statistics (IBGE) in 2010, Brazil (BR) has approximately 6.5 million people with some form of visual impairment. This is a considerable number, as it represents about one-fifth of the Brazilian population, that is, 18.7% (IBGE, 2010). Data from the World Health Organization (WHO) indicate that around 39 million people are totally blind in the world, with 285 million having severe limitations, and that 1 to 2 million new cases of blindness arise every year (UN, 2013).

According to Grepi (2020), in a report published on the USP Journal website, studies conducted by researchers from USP indicate that by 2050 the forecast is for there to be around 61 million blind people worldwide, 474 million will have moderate to severe visual impairment, 360 million will have mild visual impairment, and 866 million will have uncorrected presbyopia. The studies were published by The Lancet Global Health. According to Silva (2017), blindness or total loss of vision can be acquired or congenital, or it can also be derived from various other problems.

The concepts of universal design and inclusive design must first be elucidated, as they are easily confused. Universal design, when applied to a project, aims to maximize its use, making it useful to as many people as possible, regardless of their physical and intellectual abilities. Thus, universal design does not aim to design specifically for people with disabilities, but rather to design with universality in mind (CRUZ, 2010). Therefore, designers need to apply universality in their creations in order to add significant quality to their product. From the perspective of inclusive design, this consists of putting people first, that is, designing specifically for people with disabilities. The evolution of inclusive design became relevant in several countries from the 1950s onwards with the “barrier-free” movement (CRUZ, 2010). Inclusive products should have wide applicability in situations of physical or psychological limitations, considering that the boundary between a diagnosed normal health state and a health problem is minimal.

According to Santos (2011), the body of a person with a disability generally undergoes alterations due to different forms of locomotion, with the body being the support for clothing and needing to present differentiated aspects to meet the needs of these consumers. Sousa (2023) considers that visually impaired individuals can be considered a normally forgotten segment of consumers. Schneider (2017) discusses the importance of retail enterprise managers dedicating efforts to training employees to deal with the different needs of people with disabilities.

For Bononi (2016, p. 51), “People with disabilities also need to express their identity, have access to fashion, learn how to dress appropriately, and feel like active members of society.” Therefore, based on the design methodologies of the authors presented earlier, a hybrid methodology was established with the aim of assisting the designer in creating and selecting elements of inclusive design to be applied to the shirt. The develo-

ped hybrid methodology aims to assist so that the process can be developed by following the proposed stages and actions.

3 CONCLUSION

With the data obtained, the context and concept of inclusive aspects were then worked on, and it was possible to list the assistive resources to plan a clothing product designed and planned for visually impaired people, thus working on inclusion in fashion. The result obtained shows that with the development of the hybrid design method, it was possible to outline a path in which the needs, demands, and desires of visually impaired people were identified, and the possibility of working on the inclusion of visually impaired people in fashion was also observed, as the professional, in his development process, is attentive to the needs of visually impaired people.

Therefore, it was possible to consider braille resources, which consist of identifying information about the product, in addition to this information being obtainable through QR codes for audio description about the product, and also relief resources that can be felt and interpreted through touch. For the market to serve this public and expand the consumer target audience of brands in economic terms, as well as social issues, in addition to promoting inclusion, promotes interaction with society on a broader level.

REFERENCES

ANDRADE, Marina Ramos de; NAKA, Pâmela Yumi. **Design Inclusivo:** Independência a deficientes visuais. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Apucarana, 2014.

ASLAKSEN, F. et al. **Universal design:** planning and design for all (1997). GLADNET Collection. Paper 327. The Norwegian State Council on Disability, Oslo, 1997. Disponível em: https://www.independentliving.org/docs1/nscd1997. Acesso em: 3 jul. 2022.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto:** guia prático para o design de novos produtos*. 3. ed. São Paulo: E. Blucher, 2011.

BEST, J. W. **Como investigar em educación.** 2. ed. Madri: Morata, 1972.

BONSIEPE, G. et al. **Metodologia Experimental:** Desenho Industrial*. Brasília: CNPq/ Coordenação Editorial, 1984. 96p.

BONONI, Juliana. **Design do vestuário infantil:** as texturas como experiência tátil para crianças deficientes visuais. 2016. 148 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Design, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual

Paulista, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2016.

BRASIL, Casa Civil. **Decreto n. 5.296 de 2 de dezembro de 2004**. Disponível em: https://encurtador.com.br/dpuDKAcesso em 28 de set. 2023.

ALVARENGA, F. B. U**ma abordagem metodológica para o projeto de produtos inclusivos.** Campinas, 2006. Tese (Doutorado em Engenharia Mecânica) – Universidade Estadual de Campinas.

CONDE, A. J. M. **Definição de cegueira e baixa visão.** 2017. Disponível em: https://bit.ly/3DY567Q. Acesso em: 09 maio 2020.

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisas em ciências humanas e sociais.** 11. ed. São Paulo: Cortez, 2014a.

CRUZ, Vanessa Carla Duarte Santos. **Projeto e Desenvolvimento de uma Ajuda Técnica numa Perspectiva de Design Inclusivo.** Covilhã, 2010.

FERREIRA, Thais Cavalcante Albuquerque; MENDES, Francisca Raimunda Nogueira. Design inclusivo para a moda percepções sobre a roupa para mulheres com deficiência. In: **11º Colóquio de Moda – 8ª Edição Internacional 2º Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda,** 2015.

GRUBER et al. **Design universal do vestuário.** Ergo Designe. 2014.

GREPI, Giovanna. **Cegueira e deficiência visual devem dobrar até 2050.** 2020. Disponível em: https://jornal.usp.br/ciencias/cegueira-e-deficiencia-visual-devem-dobrar-ate-2050-aponta-estudo/. Acesso em: 31 ago. 2023.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo Demográfico 2010.** Rio de Janeiro: Disponível em: https://bit.ly/3mWmYZf. Acesso em: 8 set. 2021.

INSTITUTO BENJAMIN CONSTANT. **Centro de Educação a Distância.** Disponível em:https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/597835/2/FER%20DV%20UNIDADE%202.pdf Acesso em 28 de ago. de 2022.

LÖBACH, Bernad. **Design Industrial:** Bases para a configuração dos produtos industriais*. São Paulo: Blucher, 2001. 206 p.

MACHADO, A. M. R. Surdez e Acessibilidade na Moda Inclusiva. In: **Colóquio de moda**, Caxias do Sul. Anais... Caxias do Sul: Brasil. 13 p 2014.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa:** planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2018. 312 p. ISBN 9788597012811 (broch).

MAFFEI, M. T. A. **O produto de moda para o portador de deficiência física:** Análise de desconforto. São Paulo, 2010.

MEC - Ministério da Educação. **MEC quer ampliar literatura em Braille nas escolas.** 2018. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/braille. Acesso em: 28 ago. 2023.

MONTEMEZZO, M. C. F. S. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico.** 2003. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2003.

PEREIRA, Livia Marsari. **A programação visual no processo de desenvolvimento de produto de moda: uma proposta didática para o ensino superior.** 2016. 302 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-Graduação em Design, Universidade Estadual Paulista Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2016. Cap. 9. Disponível em: https://encurtador.com.br/fyBKPAcesso em: 29 ago. 2023.

SANTOS, D. F. R. **Desenvolvimento de produto i-lingerie:** lingerie para mulheres cadeirantes. Fortaleza, 2011. 123p. TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Fortaleza, 2011.

SBVC. Estudo **O Varejo e o Consumidor com algum tipo de deficiência física**. 2019. Disponível em: https://sbvc.com.br/estudo-o-varejo-e-o-consumidor-com-algum-tipo-de-deficiencia-fisica/. Acesso em: 28 ago. 2023.

SIMÕES, Jorge Falcato; BISPO, Renato. **Design Inclusivo:** acessibilidade e usabilidade em produtos, serviços e ambientes. Manual de apoio às ações de formação do projeto de Design Inc. 2006.

SOUSA, Jailson Oliveira. **Guia para a acessibilidade de deficiente visual em loja de**

varejo de vestuário. 2023. 180 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design do Vestuário e Moda, Ceart, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2023. Cap. 6. Disponível em: https://encurtador.com.br/eyBN3Acesso em: 29 ago. 2023.

STORY, Molly Follette. **Principles of universal design.** In: PREISER, Wolfgang F. E.; SMITH, Korydon H. Universal design handboook, 2ª ed, McGraw-Hill, 2011.

SILVA, Kelly Renata Lopes. **Desenvolvimento de etiqueta em braille, visando a autonomia e inclusão social de deficientes visuais.** Trabalho de conclusão de curso (TCC) Apucarana. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2017.

SCHNEIDER, Jéssica et al. Etiquetas têxteis em braille: uma tecnologia assistiva a serviço da interação dos deficientes visuais com a moda e o vestuário. **Estudos em Design,** Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, p. 65-85, 2017. Disponível em: https://bit.ly/3hkKygf. Acesso em: 8 set. 2021.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa:** planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2018. 312 p. ISBN 9788597012811 (broch).
2022.

R E ARTES MODA DESIGN

DOI:*10.5965/25944630732023e3938*

METODOLOGIA DE DESIGN PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGEM: UMA PROPOSTA

Design Methodology for character creation: a proposal

Metodología de diseño para la creación de personajes: una propuesta

Cláudio Aleixo Rocha[1]

1 Doutor em Arte e Cultura Visual (UFG). Graduado em Artes Visuais com Habilitação em Design Gráfico (UFG). Professor do curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Goiás. Lattes: http://lattes.cnpq.br/5910780325616157. Orcid: https://orcid.org/0000-0001-8436-4861. E-mail: claudioaleixo@ufg.br

RESUMO

O objetivo principal da pesquisa está na apresentação de uma proposta de metodologia de design voltada à criação de personagens. Cada uma das etapas, com as devidas explicações, está apresentada ao longo do texto do trabalho. Para estruturação da metodologia foram pesquisados autores do campo do design, das histórias em quadrinhos e da criação de personagens. Com o estudo foi possível compreender o que incluir em uma metodologia genérica de design para atender às necessidades de criação de um personagem. Os estudos de Bruno Munari foram a base para a adaptação e desenvolvimento da metodologia aplicada à concepção de design de personagens.

Palavras-chaves: Metodologia de design; Design de personagem; Concept art.

Abstract

The main objective of the research is to present a proposal for a design methodology aimed at creating characters. Each of its stages with due explanations were presented throughout the text of the work. To structure the methodology, authors from the field of design, comics and character creation were researched. With the study it was possible to understand what to include in a generic design methodology to meet the needs of creating a character. Bruno Munari's studies were the basis for adapting and developing the methodology applied to character design.

Keywords: *Design methodology; Character design; Concept art.*

Resumen

El objetivo principal de la investigación es presentar una propuesta de metodología de diseño orientada a la creación de personajes. Cada una de sus etapas con las debidas explicaciones fueron presentadas a lo largo del texto del trabajo. Para estructurar la metodología se encuestó a autores del ámbito del diseño, el cómic y la creación de personajes. Con el estudio fue posible comprender qué incluir en una metodología de diseño genérico para satisfacer las necesidades de creación de un personaje. Los estudios de Bruno Munari fueron la base para adaptar y desarrollar la metodología aplicada al diseño de personajes.

Palabras clave: *Metodología de diseño; Diseño de personaje; Concept art.*

1 INTRODUÇÃO

O intuito da pesquisa é apresentar uma proposta de metodologia de design voltada à criação de personagens[2]. A motivação se deu pelo fato de os estudos sobre criação de personagens e suas diversas etapas estarem pulverizados e não concentrados em um trabalho norteador de todo o processo criativo. Diferentes autores abordam a criação de personagens a partir de múltiplos enfoques ou valorizando uma etapa específica. Outra constatação está no fato de as metodologias que existem sobre criação de personagens serem focadas na criação de personagens para uma mídia específica – como os games, os quadrinhos, as animações e os jogos. A proposta aqui é apresentar uma metodologia de design genérica que possa ser aplicada à criação de personagens sem necessariamente ser voltada para um meio de entretenimento em particular. Para isso, optou-se por investigar a metodologia de Bruno Munari com o propósito de, a partir das etapas dela, adaptá-la às especificidades de criação de personagens.

Munari (1998) defende a importância do método para o processo de criação e o estímulo da criatividade. Segundo ele, o método de projeto nada mais é do que uma série de operações sequenciais, estruturadas com uma lógica de organização, cujo objetivo é conquistar o melhor resultado sem muito esforço e erros. Ele argumenta que não se deve projetar sem um método no campo do design. Antes de partir para a criação, afirma, é fundamental que seja realizada uma pesquisa sobre o que já foi feito semelhante àquilo que se deseja projetar.

Importa elucidar que o método de design aqui apresentado para a criação de personagens não é algo definitivo, mas sim uma contribuição aberta a outras contribuições de ajustes e melhorias. O próprio Bruno Munari pondera que

> O método de projeto, para o designer, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo. E isso tem a ver com a criatividade do projetista, que, ao aplicar o método, pode descobrir algo que o melhore. Portanto, as regras do método não bloqueiam a personalidade do projetista; ao contrário, estimulam-no a descobrir coisas que, eventualmente, poderão ser úteis também aos outros. (MUNARI, 1998, p. 12).

Munari (1998) estrutura sua metodologia de design da seguinte forma: problema, definição do problema, componentes do problema, coleta de dados, análise dos dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentação, modelo, verificação, desenho de construção e solução.

A partir do estudo preliminar, propôs-se a seguinte estrutura metodológica para a

2 Parte desse artigo foi publicado em junho de 2022 na revista Imaginário! O objetivo do referido artigo era a apresentação de uma proposta de metodologia de design aplicada à criação de histórias em quadrinhos.

criação de personagens: problema de design; coleta de dados; análise de dados; criatividade conceitual; criatividade conceitual para criação de personagens; *concept art*; verificação do projeto; melhoria projetual; solução e refinamento do personagem. Na sequência apresenta-se a contribuição da pesquisa em cada uma das etapas que compõem a proposta metodológica de design para criação de personagem.

2 PROBLEMA DE DESIGN

O projeto tem início com o problema. De acordo com Munari (1998) é o problema que irá limitar o que deverá ser resolvido. O problema de design se refere a uma necessidade que precisa ser revolvida. Ele é a principal finalidade do projeto e, portanto, o objetivo central a ser alcançado. O problema de design pode ser especificado pelo designer e proposto à indústria, ou pode ser a indústria, ou o cliente, que irão propor, ao designer, a resolução de algum problema. Porém, é importante dizer que a indústria tende a inventar falsas necessidades para produzir e vender novos produtos. Nesse caso o designer não deve se deixar envolver em uma operação que se destina ao lucro exclusivo do industrial e ao prejuízo do consumidor (MUNARI, 1998).

O *briefing* está nesta etapa inicial de problemática e tem como objetivo organizar um documento com perguntas e informações que ajudarão na condução do projeto. Entre as informações que podem constar no *briefing* estão: Qual personagem precisa ser criado? Qual o nome do personagem? Qual é o objetivo do personagem? Para qual público o personagem será criado? Qual a idade do público? Quais são as características culturais do público? Existe um estilo visual obrigatório indicado para o personagem?

A lista de questões irá aumentar conforme cada situação de projeto. Outras informações que podem constar no *briefing* relativas ao problema de design de personagens são o nome do cliente, os prazos de entrega, a verba destinada para criação e produção do projeto, as obrigatoriedades sugeridas pelo cliente, entre outros direcionamentos.

3 COLETA DE DADOS

É nessa fase posterior ao problema de design que serão reunidas informações que serão investigadas e analisadas para que seja possível um direcionamento para resolução do problema de design.

Um exemplo disso é se, hipoteticamente, na fase de determinação do problema de design tenha sido dito, no *briefing*, que o objetivo do personagem é representar a população indígena do Estado de Goiás e que esse personagem conquiste a simpatia dos

adolescentes de 12 a 18 anos de idade. A partir dessa problemática os dados a serem coletados aqui seriam divididos em:

a) Pesquisar quais são os povos indígenas do Estado de Goiás;

b) Investigar acerca das características peculiares dos povos indígenas do Estado de Goiás;

c) Verificar qual dessas características seria a mais marcante e representativa para a criação do personagem;

d) Identificar quais são os personagens que os adolescentes mais gostam em HQs, animações ou jogos;

e) Mapear e compreender quais são as características que levam os adolescentes a gostar de um personagem;

f) Identificar qual o estilo visual os adolescentes mais gostam em um personagem.

4 ANÁLISE DE DADOS

Nessa fase são apresentados os resultados obtidos das análises dos dados da fase anterior de coleta de dados. Cada dado requer a apresentação de seu resultado analítico. Nessa etapa a interpretação dos dados pode ser realizada por meio de quadros comparativos ou por tabelas de produtos similares. Serão elas que irão apresentar os pontos que precisam de melhorias e as oportunidades que podem ser exploradas pelo projeto em desenvolvimento. Os parâmetros indicados para análise, nos quadros ou tabelas, irão variar conforme a situação de cada projeto.

As pesquisas investigativas nessa etapa do projeto também podem ser feitas por entrevistas com os usuários, seja por meio de grupo focal, entrevista em profundidade, pesquisas de opinião, teste de usabilidade ou outras possibilidades.

A partir da exemplificação do problema apresentado anteriormente, referente a uma hipotética criação de um personagem que represente a população indígena do Estado de Goiás, essas são as possíveis análises de dados[3]:

a) Povos indígenas do Estado de Goiás: Povo Avá-Canoeiro, Povo Javaé, Povo Karajá, Povo Tapuio;

b) Características dos povos indígenas do Estado de Goiás:

- Povo Avá-Canoeiro: é o povo indígena mais temido do Estado de Goiás. São protetores do cerrado. Vivem às margens dos rios Tocantins e Araguaia;

- Povo Javaé: acampam com família para pescar e vivem em aldeias temporárias;

- Povo Tapuio: vivem em grupos distantes e independentes uns dos outros.

3 Exemplificação meramente fictícia.

Guerreiam entre si. São nômades e param onde exista abundância de água e alimentos;

c) As características mais marcantes e representativas dos povos indígenas do Estado de Goiás estão no fato de todos serem guerreiros e viverem às margens de rios;

d) Os personagens que os adolescentes mais gostam pertencem às sérias animadas de aventura e fantasia;

e) As características que os adolescentes mais gostam em personagens são o senso de humor, estilo aventureiro, espírito de liderança e poderes especiais;

f) O estilo visual que os adolescentes mais gostam em um personagem é o cartoon.

5 CRIATIVIDADE CONCEITUAL

O objetivo da etapa de criatividade conceitual é apontar os direcionamentos de criação que solucionarão o problema de projeto. É importante dizer que esses indicativos são todos pautados na pesquisa investigativa, na descrição e análise dos dados das etapas anteriores. Os dados irão fornecer recomendações do que deverá ser feito pelo designer. É nessa etapa do projeto que serão indicados os atributos conceituais que irão embasar seu processo criativo. Portanto, é momento para apontar as estratégias de design com os requisitos a serem seguidos para a solução do problema. É quando o/a designer irá formular uma síntese conceitual a ser seguida e respeitada durante todo o processo criativo do projeto do personagem. Portanto, será na etapa de criatividade conceitual que o/a designer irá propor o que deve ser feito, que caminho seguir ou que diretrizes precisam ser seguidas para a criação do personagem.

Essas recomendações, além de ajudar na organização de quais itens serão projetados pelo/a designer, também contribuirão para direcionar a coleta e a elaboração dos códigos visuais que irão compor o design visual do personagem. É importante esclarecer que nenhuma proposta criativa para um projeto de design vem de maneira artística-romântica, aleatória ou intuitiva. Pelo contrário, como enfatiza por Munari (1998, p. 44): “[...] a criatividade mantém-se nos limites do problema (...)”.

Partindo do princípio dos limites do problema, as ideias para a criatividade conceitual podem surgir da verificação de como foram resolvidos outros problemas relacionados ao projeto em situações similares. Também podem resultar de soluções que até então foram pouco exploradas no contexto do objeto em estudo. Da mesma forma, podem provir da identificação de problemas mal resolvidos que a análise de similares revelou anteriormente em projetos equivalentes. Assim como podem ocorrer a partir da compreensão de como foram feitos os projetos similares e, então, explorar e aplicar, no projeto em andamento, o

que foi percebido como ponto positivo ou corrigir aquilo que foi visto como ponto negativo; ou, ainda, aproveitar oportunidades que estão abertas por terem sido pouco exploradas em projetos anteriores, entre outros.

Seguindo o projeto do exemplo exposto, sobre a criação de um personagem que represente os povos indígenas do Estado de Goiás, a criatividade conceitual poderá indicar as seguintes diretrizes:

a) O personagem será um indígena guerreiro que vive às margens do Rio Araguaia;

b) O personagem será um líder divertido sempre em busca de novas aventuras;

c) Para criar uma atmosfera de fantasia o personagem terá o poder de dominar os quatro elementos da natureza e irá utilizá-lo para salvar seu povo em situações de perigo durante suas aventuras exploratórias;

d) O personagem terá uma aparência física original, com poucos detalhes e em estilo *cartoon*.

É preciso pontuar que há necessidade de uma coerência visual no design do personagem. São os elementos semelhantes presentes no todo compositivo que garantem a coerência visual no design do personagem. Como exposto por Gomes Filho (2009), a semelhança, uma das Leis da Gestalt, é um princípio compositivo que tem a capacidade de unificar o todo de uma composição, dando a ela a percepção de harmonia e equilíbrio. “A igualdade de forma e de cor desperta também a tendência de se construir unidades, isto é, de estabelecer agrupamentos de partes semelhantes” (GOMES FILHO, 2009, p. 35). É neste sentido que a coerência visual concebe, ao projeto, uma unificação dos elementos cromáticos, formais e gestuais do personagem.

A coerência formal fará com que os elementos compositivos do personagem tenham uniformidade e coesão entre si, permitindo, assim, que cada parte seja conecta-da, agrupada e percebida como pertencente ao mesmo projeto. A esse respeito Munari (1998, p. 134) enfatiza que quando se pensa um projeto “[...] é útil considerar a coerência formal das partes e do todo – das partes que formam um objeto e dos objetos que formam o conjunto”. O designer deve elencar quais são os elementos compositivos para a criação do personagem e primar para que todos representem a mesma coerência visual proposta na etapa da criatividade conceitual. Portanto, deve prevalecer a mesma linguagem visual para cores, formas, traços, texturas, tons, expressividade e outros. Dessa forma, o design do personagem será facilmente percebido e reconhecido e, consequentemente, terá uma identidade visual concisa, marcante e de fácil memorização.

Na sequência apresenta-se a discussão teórica sobre criatividade conceitual aplicada à criação de personagens, bem como o que precisa ser elaborado em cada uma

de suas etapas.

5.1 CRIATIVIDADE CONCEITUAL PARA CRIAÇÃO DO PERSONAGEM

Essa é a fase em que será apresentado a conceituação do personagem. Vale enfatizar que um personagem possibilita o conhecimento de diferentes pessoas. “Agora reflita: quem você quer convidar o seu leitor a conhecer? E como?” (SILVA, 2021, p. 43). Personagens bem construídos geram empatia nas pessoas. O desafio do designer de personagens é fazer com que o leitor se envolva emocionalmente com o personagem.

Personagens profundos ou bem elaborados resultam do detalhamento de suas características. A esse respeito Silva (2021) sugere que se procure, no momento da criação conceitual do personagem, saber o máximo sobre ele: “[...] personalidade, experiências, traumas, condições emocionais e familiares, classe social, vida profissional, características físicas, idade, etc. Escreva tudo sobre ele como se fosse um ser vivente e pensante” (SILVA, 2021, p. 43). Complementando, McCloud (2008) afirma que a criação de personagens complexos, apaixonantes e humanizados envolve a união de três qualidades: uma vida interior, distinção visual e traços expressivos.

Quando fala em vida interior McCloud (2008) se refere às ações do personagem. Entre outras questões, pode-se perguntar: Quais são as metas, conflitos, anseios ou motivações do personagem? Já a distinção visual diz sobre as características genéticas expressas em seu físico, rosto, postura, entre outras. Da mesma forma, as que estão presentes em suas vestimentas, gosto e estilo pessoal. Também está nas formas e cores marcantes que o diferenciam dos demais personagens. Por fim, a questão dos traços expressivos refere-se a como o personagem fala, quais suas manias, tipos de atitudes particulares, as poses e vícios. Portanto, são questões que refletem a materialização do seu ser a partir de seu comportamento psicológico. De modo que “[...] a variedade interna dos tipos de personagens precisará corresponder a uma variedade externa de designs visuais” (MCCLOUD, 2008, p. 70).

Ainda segundo o autor supracitado, pessoas adoram ouvir histórias sobre pessoas. Gostam tanto que mesmo diante de um rabisco com traços mínimos e abstratos em um papel são capazes de perceber ou enxergar a sugestão de uma figura humana, de uma emoção humana ou de um gesto humano representado. Não é difícil criar um ser humano na mente das pessoas por meio de traços esquemáticos em uma folha ou em uma tela. Essa tarefa é relativamente fácil. Apresentando-se poucas linhas os leitores formarão mentalmente, por exemplo, o rosto de um indivíduo. Porém, McCloud (2008, p. 61) enfatiza que “[...] se você quiser que eles vejam uma pessoa específica, com uma aparência específica e sonhos e esperanças específicos, então vai precisar de alguns passos extras”.

Os caminhos necessários para a conceituação da personalidade dos personagens são tratados a seguir.

5.1.1 QUEM É O PERSONAGEM E O QUE ELE REPRESENTA

A primeira coisa a ser feita é apresentar o personagem. Para que isso seja feito, a pergunta inicial é: Que problema a criação do personagem irá resolver?

Utilizando o caso dado anteriormente, na etapa de conceito criativo, um exemplo de problema para criação de um personagem pode ser: criar um personagem indígena que seja um guerreiro aventureiro, divertido, com traços simples e em estilo cartoon, que represente os povos indígenas do Estado de Goiás.

Vale salientar que, caso o personagem seja uma figura real, é necessário realizar uma pesquisa histórica para entender tudo sobre ele e, assim, criar uma HQ de gênero biográfico. Porém, se for um personagem ficcional, basta descrever as características que alicerçam sua conceituação. Para isso algumas perguntas podem ser feitas: Qual o nome do personagem? Quem ele é? Será o herói? O vilão? Qual sua idade? Qual sua altura? Qual seu porte físico? Qual seu sexo/gênero? Como é sua índole? Quais são suas características psicológicas? O que faz na vida? Qual sua profissão? Sobrevive de que? Qual sua classe social? É um ser humano normal ou tem superpoderes? Quais suas habilidades? Como se veste? Qual seu perfil cultural? Quais suas manias? Cacoetes? Medos? Qual seu grau de instrução? Qual seu humor? Qual sua etnia? Estado civil? É humano? Animal? Objeto? Criatura? Ser? Espírito? É um humanoide? Antropomórfico? É desse mundo? De outro? Além destas, podem ser descritas muitas outras características conforme a situação de projeto.

Outro ponto que colabora na criação da personalidade de um personagem é a informação sobre o que ele representa ou significa na história. Significar diz respeito à razão de sua existência. Ele está ali para personificar ou denotar o que? “Batman é um homem obcecado pela ideia de ordem [...]. Batman é o protetor de Gothan e, para cumprir a missão que ele mesmo se incumbiu vale qualquer coisa, até mesmo recrutar uma criança (no caso, o Robin)” (DANTON, 2010, p. 32).

5.1.2 PERSONAGEM UNIDIMENSIONAL

Personagem unidimensional é aquele que possui uma única característica que domina seu comportamento. Danton (2010) exemplifica isso ao citar que Magali é comilona, Cascão é sujo e Mônica é brava.

Silva (2021) comenta que esse tipo de personagem, conforme classificação de Antonio Candido, são também chamados de personagens de costume. “São personagens caricatos, superficiais, com traços de personalidade bem definidos, basta evocar um deles que já sabemos como o personagem agirá” (SILVA, 2021, p. 42). O personagem a ser criado terá apenas uma característica dominante? Qual é?

5.1.3 PERSONAGEM BIDIMENSIONAL

Personagens unidimensionais apresentam mais características comportamentais e/ou psicológicas. São essas camadas de características de personalidade que tornam os personagens mais profundos e humanos. Danton (2010, p. 34) exemplifica ressaltando que o “Demolidor é o homem sem medo, mas também é cego; Homem de Ferro é invencível, mas sofre com problemas de coração”. Quais são as camadas psicológicas e/ou comportamentais que o personagem a ser idealizado terá?

5.1.4 PERSONAGEM TRIDIMENSIONAL

São personagens com personalidades complexas e impossíveis de serem definidas a partir de uma ou duas características apenas. A esse respeito Danton (2010) afirma que o Demolidor foi transformado por Frank Miller em um personagem tridimensional. “Ele acrescentou mais uma camada ao herói ao mostrar que, além de corajoso e cego, ele também tinha ódio do pai por este tê-lo obrigado a estudar ao invés de seguir a carreira de lutador” (DANTON, 2010, p. 35).

Silva (2021), observa que esses personagens também são classificados como personagens esféricos. “São personagens mais complexos, que possuem, além do que lhe é aparente, uma vida íntima mais rica e, por vezes, contraditória. É um personagem fruto de sua natureza interior” (SILVA, 2021, p. 42-43). O personagem a ser criado terá uma personalidade complexa? Como pode ser definida?

5.1.5 MOTIVAÇÃO

Danton (2010) dá alguns exemplos do que pode ser a força que motiva cada personagem em suas ações dentro de uma história. Em Sandman o que motiva o personagem na história era a recuperação dos objetos do poder que lhes foram roubados. São eles: a algibeira de areia, o elmo e o rubi. A motivação do Monstro do Pântano, de Alan Moore, é a busca do conhecimento de si mesmo. A motivação de Carl Fredricksen, o velhinho da

animação UP: altas aventuras, ao voar com sua casa, está em voltar à sua infância. Já Russell, o menino escoteiro, em tese tinha por motivação ganhar mais um distintivo. Porém, na realidade, quer ganhar a atenção do pai. Sua motivação é representada pelo distintivo. Batman, o cavaleiro das trevas, "[...] luta contra seus próprios medos, tanto que adota a imagem dos morcegos que tanto lhe causaram pavor na infância" (DANTON, 2010, p. 54). Qual é a motivação do personagem a ser elaborado?

5.1.6 DESCRIÇÃO DA AMBIENTAÇÃO

É importantíssimo que se informe de onde vem o personagem, onde mora, quem faz parte de seu convívio, onde trabalha, entre outras informações. A ambientação influencia no modo de pensar e agir dos personagens. "Um exemplo mais famoso: Batman de Cavaleiro das trevas é violento porque a Gothan City criada por Frank Miller é violenta" (DANTON, 2010, p. 35).

É preciso ter informações oficiais sobre um determinado local caso seja uma região real. Necessita-se saber como é o clima do lugar, seus moradores, a cultura, o ambiente urbano/rural, sua fauna e flora, ter registros audiovisuais, fotografias e outras. Por outro lado, criar personagens para ambientes ficcionais e fantásticos geram maior esforço criativo. "É necessário, nesses casos, imaginar todos os aspectos dessa sociedade: quem governa, se é que há governo, como as pessoas vivem, quais são os seus costumes, como elas se alimentam [...]" (DANTON, 2010, p. 36).

6 *CONCEPT ART*

O conceito visual do personagem é idealizado na etapa de *concept art.* Pontualmente, o *concept art* é a conceituação visual para um projeto específico, tendo a função de um "[...] guia visual/conceitual auxiliador de papel crucial no desenvolvimento do projeto. A metodologia do processo criativo do design de personagens apresenta-se como um processo iterativo de design" (TAKAHASHI; ANDREO, 2011, p. 1). Sendo assim, sua função é definir a conceituação visual do personagem e desempenhar o papel de um modelo para sua criação.

De acordo com Silva e Nakata (2012, p. 37) o *concept art* pode ser entendido como uma forma de ilustração cujo objetivo principal é "[...] transmitir uma representação visual de um projeto, ideia e/ou disposição para uso em filmes, videogames, animação ou quadrinhos, antes que seja colocado no produto final". Nesse contexto, o designer conceitual cria o design visual não apenas dos personagens, mas também de seus acessórios, cenários e de todo seu universo ficcional. Porém, para o presente estudo, o foco está

apenas no processo de criação do design de personagens.

Segundo Takahashi e Andreo (2011), a execução do *concept art* independe do tipo de técnica, nível ou acabamento da representação visual, pois abrange desde um grosseiro esboço até a finalização do trabalho com riqueza de detalhes. Nesse processo de criação, Silva e Nakata (2012) defendem a premissa de que os designers conceituais não dependam apenas de *softwares* de criação para a produção do *concept art*, mas que possam conhecer e experimentar diferentes técnicas artísticas manuais. Esse é um procedimento que lhes garante não apenas o controle sobre os *softwares*, mas a compreensão dos limites e potencialidades de criação e pintura que eles oferecem

6.1 DESIGN DE PERSONAGENS

O design de personagens, ou *character design*, é uma das etapas contidas na fase de *concept art.* A fase de *character design* é o momento da materialização visual do personagem. “A interpretação das ideias e o modo como elas são realizadas é onde a criatividade individual do artista conceito se mostra mais evidente” (NAKATA; SILVA, 2011, p. 38). Trata-se, portanto, do tão aguardado momento de criar, desenhar, conceber e tangibilizar o design visual do personagem a partir da descrição e interpretação de suas características físicas, psicológicas, motivacionais, culturais e comportamentais apresentadas nas etapas anteriores da metodologia.

Na sequência são apresentadas as etapas aplicadas à criação do design de personagem.

6.2 EXPANSÃO DO REPERTÓRIO VISUAL

Essa é uma etapa que enriquece as ideias criativas para o design visual dos personagens. É constituída por duas subetapas, sendo elas: estudo de similares e painéis de referências visuais. Tem como propósito a compreensão do panorama do campo em que o projeto está concentrado e também se propõe a se dedicar à observação do que foi produzido, da mesmo forma que se dedica a coletar recursos visuais que serão empregados como referências para a posterior materialização dos personagens.

6.2.1 ESTUDO DE SIMILARES

Nesta etapa é realizada uma pesquisa sobre os produtos existentes que são similares ao projeto de personagens a serem desenvolvidos. Após organizar essas imagens em formato de painel, chega o momento de descrever as características observadas no design

de personagens no que diz respeito à técnica de criação, ao estilo visual dos traços, a cores, formas, texturas, expressões corporais, posições, posturas, formato e proporção do corpo, entre outras. Isso ajuda o designer a ter referências e ideias acerca do que precisará se ater, seguir ou repensar para iniciar seu processo de criação do design de personagem. Portanto, se o personagem é para uma animação 3D, então será necessário que se faça uma pesquisa de design de personagens para animação 3D. A identificação de similares será mais focada e refinada, conforme as especificidades de cada projeto. O mesmo deve ser feito para personagens de jogos, histórias em quadrinhos, livros ilustrados e outros meios.

Para organizar os dados advindos dos estudos dos similares, o designer pode criar um texto corrido ou uma tabela descritiva contendo o que identificou como características peculiares do design dos personagens. Pode estabelecer parâmetros descritivos sobre, por exemplo, como foi pensada a proporção dos corpos, os desenhos gestuais, bem como são as expressões faciais e corporais dos personagens, se são moderadas ou exageradas, estáveis ou dinâmicas. Também pode-se dizer como são suas vestimentas, se são simples ou rebuscadas, se seus corpos são estruturados por formas geométricas, se as poses conseguem transmitir a personalidade do personagem e outras.

A Figura 1 representa similares de *concept arts* voltados à criação de personagens de animação 3D.

Figura 1 - Concept arts de personagens para animação 3D



Fonte: Laura Pontes de Castro.

6.2.2 PAINÉIS DE REFERÊNCIAS VISUAIS

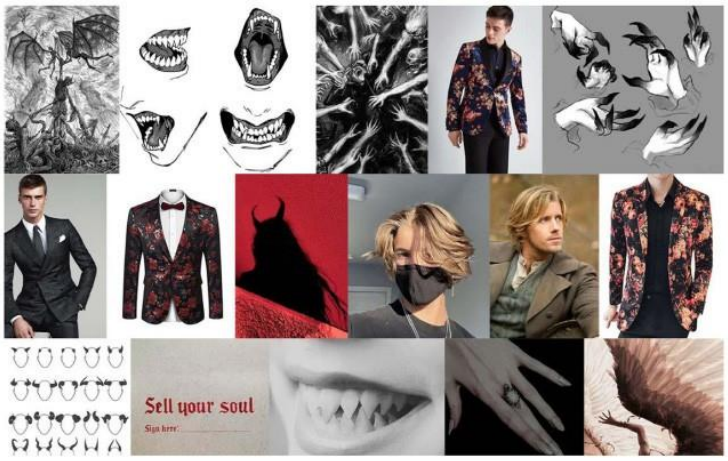
Também chamado de painel semântico, o painel de referências visuais, é uma

ferramenta que ajuda na organização de um repertório imagético que represente e inspire a criação do estilo visual de um personagem. Ele auxilia na concepção da estética e da expressividade do personagem e deverá ser seguido por toda equipe envolvida. Sua contribuição é grande para as etapas posteriores, de silhuetas e *sketches,* cujo objetivo é gerar alternativas visuais para o personagem, pois as imagens selecionadas representam a essência do conceito visual que se deseja traduzir para o personagem. Esse conjunto de imagens que compõem o painel semântico (*mood board*) podem ser desenhos, ilustrações, fotografias, pinturas e outras.

Antes de montar os painéis de referências visuais é preciso ter algumas palavras-chave ou conceitos que contribuam para a seleção das imagens dos personagens. Para exemplificar, esses termos conceituais podem ser: sarcástico, eclético, arrogante, carismático e outras palavras que ajudarão na escolha das imagens adequadas para a materialização do conceito visual desejado para um personagem em específico. Os painéis de referências visuais também podem ser organizados por temática, como profissões, estatura corporal, estilo de vestir, contexto histórico, idade e muitos outros, conforme o objetivo de criação. Nessa perspectiva de organização, os painéis de referências visuais contribuirão no alinhamento dos conceitos estéticos, bem como fornecerão as referências necessárias para a criação de desenhos durante a geração de alternativas na fase subsequente, a de silhueta e *sketches* dos personagens.

As figuras expostas na sequência deste artigo (FIGURAS 2 a 9) são todas da criação de um personagem chamado Damião, criado por Laura Pontes de Castro[4]. Trata-se de demônio excêntrico, elegante e que atua como advogado. Damião possui estatura alta, é magro, tem aparência jovem e foi idealizado para uma animação em estilo 3D.

Figura 2 - Painel de referências do personagem Damião



Fonte: Laura Pontes de Castro.

4 Graduada em Design Gráfico pela Universidade Federal de Goiás (UFG).

6.2.3 MATERIAIS E TECNOLOGIAS PARA O PROCESSO CRIATIVO

Aqui é o espaço destinado para o designer descrever quais são os materiais de criação manual e digital que podem ser empregados na criação visual do personagem. Esses itens vão desde técnicas manuais de criação, com lápis e tintas, até os mais avançados *softwares* de criação e manipulação de imagens digitais. Essas informações são descritas para a parte de *sketches*, desenho e refinamento da arte final da ilustração do personagem. Entre os materiais e tecnologias existentes é preciso dizer quais serão as adotadas pelo designer no projeto e por qual motivo.

As próximas etapas são justamente o início do uso e experimentação desses materiais e tecnologias na criação dos personagens.

6.2.4 SILHUETAS

A silhueta e o *sketch* estão no início do processo de criação visual de um personagem, trata-se de experimentações de esboços livres com o objetivo de identificar a melhor forma visual que representa um personagem. Muitos designers, no início do processo criativo, usam a silhueta ou o *sketch* – ou ambos, concomitantemente, para criar a estrutura corporal e gestual de um personagem. A importância da silhueta está na força que ela tem de diferenciar ou destacar a forma de um personagem em relação a outro. É a silhueta que permite a percepção da variedade da estrutura corporal, postura e vestimenta de cada personagem. Os *sketches* das silhuetas focam no contraste da forma ou sombra, pois são elas que causam a primeira impressão no leitor ou espectador. Raynes e Raynes (2000) observam que é fundamental desenvolver a habilidade de desenhar silhuetas, pois isso leva o designer a não ficar preso em partes pequenas e restritas – como rosto, olhos e mãos, mas pensar a composição estrutural do personagem de forma integral. Se a silhueta é capaz de exprimir o que é o personagem individualmente, então sua criação será bem-sucedida. Para Seegmiller (2008, p. 10, tradução nossa), “Um personagem com uma silhueta forte e reconhecível será visualmente mais impactante, compreensível e apelativo”.

O estudo das formas e seus significados simbólicos ou associativos ajudam a pensar a silhueta, pois algumas formas podem contribuir para expressar atributos do personagem. Personagens leves e amigáveis podem ser constituídos por formas circulares, semicírculos ou traços sinuosos. Personagens violentos ou agressivos podem ser pensados a partir de formas quadradas, retangulares, pontiagudas e de ângulos retos. Cabe ao designer esse estudo contextual dos sentidos formais e sua melhor aplicação ao seu processo criativo destinado à criação de personagens.

Figura 3 - Estudo de silhuetas do personagem Damião



Fonte: Laura Pontes de Castro.

6.2.5 *SKETCHES*

Silva e Nakata (2012) entendem que *sketches* são rascunhos que estão presentes nos estudos preliminares como um ponto de partida do projeto visual do personagem.

O *sketch* é uma ferramenta de criação que estimula, treina o desenho esquemático e o desenho gestual, assim como todo o planejamento compositivo de uma representação visual. É o momento de se dedicar à captura dos traços dos elementos essenciais da composição do personagem. Durante o estudo da forma por meio do desenho dos *sketches* o projetista vai

> [...] modelando o resultado final. O processo facilita a elaboração das ideias e, ao mesmo tempo, proporciona que ele seja modificado no decorrer da execução, assim, o autor tem flexibilidade e adapta as modificações conforme lhe for conveniente. (SILVA; NAKATA, 2012, p. 22).

Os *sketches* podem ser realizados em qualquer tipo de suporte, desde suportes físicos, como papel, até os digitais presentes em *softwares* gráficos, mesa digitalizadora e *tablets*. Os *sketches* "[...] dispensam compromisso com o refinamento gráfico, que é uma etapa posterior, e devem trazer, principalmente, as ideias instantâneas e que caracterizam a intenção geral para o trabalho como um todo" (SILVA; NAKATA, 2012, p. 23). É por meio da cultura diária da prática do sketch que o designer chegará à plenitude de suas habilidades criativas de ideias e, concomitantemente, do aprimoramento e refinamento de suas artes.

Fazer *sketches* é um exercício de *brainstorm* de ideias visuais expressas em esboços, rascunhos e desenhos livres e rápidos. Ao mesmo tempo em que se desenha vão surgindo ideias de soluções visuais. Durante esse processo criativo o designer vai

modelando as alternativas iniciais sem medo de estragá-las e continuamente corrigindo-as, até chegar à solução definitiva. No que diz respeito à criação dos personagens, Lippincott (2007) explica que os *sketches* geram diferentes alternativas de poses, explorando diferentes ângulos de pontos de vista e perspectivas do personagem. Dessas experimentações certamente surgirá aquela pose que melhor representa o personagem e as poses que ajudam a visualizar e compreender sua personalidade, pois sua caracterização também ocorre quando são exemplificadas quais são as posturas, expressões faciais, gestos e situações que só um determinado personagem tem.

Figura 4 - Sketches do personagem Damião



Fonte: Laura Pontes de Castro.

6.2.6 ESTUDO DE VESTUÁRIO E ACESSÓRIOS

Vestuário dizem muito sobre as origens do personagem, sua profissão ou ocupação, seus valores, etnias, religião, gostos, estilo de vida, entre outros. Das diferentes opções feitas, uma se destacará como mais pertinente ao personagem.

Figura 5 - Estudo de vestuário do personagem Damião



Fonte: Laura Pontes de Castro.

6.2.7 ESTUDO DE CORES

Para a escolha de cores é importante rever quais são as características de personalidade do personagem. Também é indicado o estudo sobre a teoria e psicologia das cores. Dessa forma é possível que toda escolha seja justificada a partir das questões de harmonia, equilíbrio e contraste, mas também pelas sensações que as cores transmitem.

Figura 6 - Estudo de cores do personagem Damião



Fonte: Laura Pontes de Castro.

6.2.8 MODEL SHEET E EXPRESSÕES FACIAIS

O objetivo do *Model sheet* (folha modelo) é estudar o personagem e manter sua reprodução durante o projeto de maneira proporcional, fidedigna e consistente. No *model sheet* são feitos os desenhos de *turn around* do personagem com poses neutras, sem movimentos ou gestos corporais. Não há limite de poses para o *turn around* (giro) do personagem, porém, é indicado no mínimo três ângulos: frente, perfil e costas. É importante também que se trace linhas horizontais em diferentes alturas do corpo do personagem para garantir a manutenção das suas proporções em todas as poses de ângulos.

Também não há um padrão definitivo para a criação do *model sheet.* Muitos designers criam apenas as três poses de ângulos dos personagens. Já outros propõem, além do *turn around*, uma imagem maior e central, uma espécie de imagem síntese do personagem. Essa seria a imagem que melhor representa a personalidade do personagem. Cabe ao designer se perguntar em qual posição o personagem seria representado nessa imagem síntese: de luta? Alegria e entusiasmo? Melancólico? Desastrado? Nervoso?

Além do *turn around* e da imagem síntese o designer também pode inserir, no *model sheet*, algumas expressões faciais do personagem. Para isso são elaborados dese-

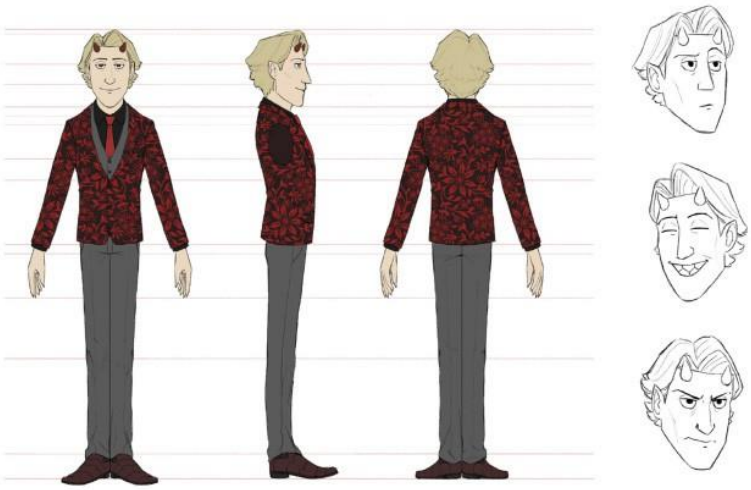
nhos com planos mais próximos do rosto do personagem. As expressões faciais são variadas, conforme as singularidades do personagem, indo da tristeza à alegria, da raiva à calma, entre outras.

Além das expressões faciais também podem ser criados, pelo designer, alguns desenhos do personagem de corpo inteiro, com posições dinâmicas (*action poses*). Essas posições devem transparecer as características peculiares do personagem, como seu comportamento, manias, tiques nervosos e outras. Trata-se, portanto, de uma forma de representar, por meio da linguagem corporal, não apenas a personalidade, mas também emoções, sentimentos e estados de espírito do personagem.

Por fim, além de todos os itens mencionados, o designer também pode desenhar, no *model sheet,* os acessórios e objetos pertencentes ao personagem, como escudos, arco e flecha, mochila, capa, capacetes, entre outros. Sobre as questões discutidas acerca da diversidade de representação visual do personagem no *model sheet,* McCloud (2008) orienta que, assim que o design básico do personagem estiver definido, é o momento de colocá-lo em uma ficha-modelo, trata-se de uma série de desenhos representando o personagem em vários ângulos.

> Uma boa ficha-modelo geralmente incluirá tanto a figura inteira como close-ups faciais. Além de notas sobre como o corpo é construído. Tanto sob as roupas como sob a pele. Detalhes dos trajes se houver algum. Ou diferentes estilos de roupas que seu personagem gosta de usar. É então que você pode começar a planejar que tipo de traços expressivos gostaria que cada personagem tivesse. Trata-se das várias tendencias da linguagem corpórea. Das suas expressões faciais. Dos padrões de fala. E outros toques pessoais. É aqui que você começa a mapear o território emocional em que cada personagem opera. E procure aquelas duas ou três expressões ou poses-chave que são exclusivas de cada personagem. (MCCLOUD, 2008, p. 74-77).

Figura 7 - Model sheet e estudo de expressões do Damião

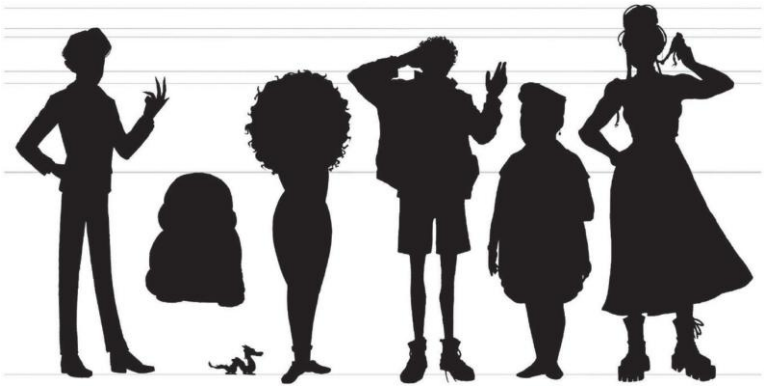


Fonte: Laura Pontes de Castro.

6.2.9 FOLHA DE PROPORÇÃO

A folha de proporção será necessária apenas se forem criados dois ou mais personagens. Dessa forma será possível compreender suas alturas, formas e proporções corporais, comparando-os uns aos outros.

Figura 8 - Comparação de altura e formas corporais entre personagens



Fonte: Laura Pontes de Castro.

7 VERIFICAÇÃO DO PROJETO

De acordo com o prazo, tamanho, tipo e objetivo do projeto o designer pode fazer uma verificação de validação. A validação pode ser feita pelo próprio designer por meio de um *checklist* que verifica se todos os requisitos das etapas de problema de design, criatividade conceitual e criatividade conceitual para criação de personagens foram atendidos. Conjuntamente pode ser feita a impressão do personagem para verificar se está tudo adequado em termos de legibilidade, contraste, fidelidade de cores, gradação tonal e outros pontos. A depender do projeto, pode-se fazer uma pesquisa com o público final, ouvindo-o sobre suas percepções, experiências positivas e negativas junto ao projeto do personagem. Os apontamentos podem contribuir para melhorar, enriquecer ou validar o projeto visual do personagem.

8 MELHORIA PROJETUAL

Essa fase será necessária caso os entrevistados indiquem algum problema a ser resolvido no visual do personagem criado. Esse problema pode ser relativo à não percepção do conceito central do personagem, à composição formal, ao estilo visual, a interpretações dúbias, entre outras possibilidades. Ao finalizar as correções, o projeto visual do personagem é apresentado novamente aos entrevistados até se chegar à aprovação do partido final.

9 SOLUÇÃO E REFINAMENTO DO PERSONAGEM

Nessa etapa conclusiva do projeto é fundamental que o designer faça o refinamento ou a renderização daquilo que foi criado e escolhido como partido adotado para o personagem.

Figura 9 - Etapas da renderização do personagem Damião



Fonte: Laura Pontes de Castro.

10 CONCLUSÃO

Ao concluir todas as etapas da metodologia de design aplicadas à concepção de personagens observa-se que se trata de um projeto extremamente extenso, de muitas nuances de etapa e subetapas. Trata-se de um campo de atuação que exige habilidades com desenho e técnicas de ilustração. Tais conhecimentos precisam estar interligados a processos de pesquisa visual. É importante que o designer conheça outras culturas e seus respectivos códigos visuais para, a partir de então, criar seus personagens coerentemente com o contexto de onde emerge e, por conseguinte, onde viverá suas histórias. Um personagem tem alma e, portanto, o designer precisa entender sobre comportamentos, psicologia e atitudes humanas. Nesse aspecto, trabalhar com design de personagens é abrir espaço para que o designer se envolva cada vez mais com pessoas.

A proposta é que a metodologia aqui apresentada contribua para que o designer tenha uma ferramenta que o auxilie na organização da coleta de dados, interpretações, pensar os conceitos adequados e explorar diferentes materiais de criação na concepção de seus personagens. A criação de personagens revela muitos caminhos de atuação para o designer. A área do *concept art* tem grande potencialidade de atuação, pois muitos estudantes e profissionais de design, além de bons estrategistas projetuais, também possuem habilidades com o desenho[5].

5 Revisão gramatical feita por Rose Mendes da Silva, doutoranda no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Goiás (PPGCOM/UFG). Mestre em Comunicação pela UFG (2015). Bibliotecária (2013). Especialista em Assessoria em Comunicação pela UFG (2005). Especialista em Marketing Político pela UFG (2004). Jornalista (1995). Bibliotecária-documentalista do quadro efetivo da Biblioteca

REFERÊNCIAS

DANTON, Gian. **Como escrever quadrinhos**. Paraíba: Marca de Fantasia, 2015.

DANTON, Gian. **O roteiro nas histórias em quadrinhos.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto:** sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras, 2009.

LIPPINCOTT, Gary A. **The fantasy illustrator's technique book.** London: Barron's, 2007.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos:** os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. 1. ed. São Paulo: M. Books, 2008.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

RAYNES, John; RAYNES, Jody. **How to draw the human figure:** a complete guide. Reino Unido: Parragon Publishing Book, 2000.

ROCHA, Cláudio Aleixo. Metodologia de design aplicada à criação de história em quadrinhos. **Imaginário!.** Paraíba, v. 1, n. 24, p.07-53, 16 jun. 2022.

SILVA, José Carlos Plácido; NAKATA, Milton Koji. **Sketch para design:** sua importância no processo de criação de produtos. Bauru: Canal6, 2012.

SILVA, Mylle. **Guia básico e prático para histórias em quadrinhos.** Curitiba: Têmpora, 2021.

SEEGMILLER, Don. **Digital character painting:** using Photoshop CS3. Boston: Charles River Media, 2008.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. Desenvolvimento de concept art para personagens. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 10., Salvador. **Anais eletrônicos** [...]. Salvador: Sociedade Brasileira de Computação, 2011. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/

Central do Sistema de Bibliotecas da UFG (2018). E-mail: rosemendes99@ufg.br.

papers/art/full/92122.pdf. Acesso em: 15 jun. 2023

Data de Submissão: 18/06/2023
Data de aceite: 08/08/2023
Data de publicação: 23/11/2023

CC BY

R E ARTES MODA DESIGN

DOI:*10.5965/25944630732023e3399*

A VISIBILIZAÇÃO DA NUDEZ DA PESSOA NEGRA COM DEFICIÊNCIA: POR UMA ESTÉTICA ANTICAPACITISTA

The visibility of black people with disability nudity: for an anti-capacitist aesthetic

La visibilización de la desnudad de la persona negra con discapacidad: por una estética anticapacitista

Fábio Abreu dos Passos[1]

Robson Xavier da Costa[2]

1 Doutor em filosofia pela UFMG, bolsista de produtividade em pesquisa do CNPq, coordenador do Núcleo de Pesquisa Hannah Arendt e Artista Visual. É professor do Departamento e do Programa de Pós-Graduação em Filosofia da Universidade Federal do Piauí. CV: http://lattes.cnpq.br/5666709774218066 Orcid: https://orcid.org/0000-0002-7339-6689. E-mail: fabiopassos@ufpi.edu.br

2 Pós-Doutor em Estética e História da Arte (MAC USP). Doutor em Arquitetura e Urbanismo (PPGAU UFRN e Universidade do Minho Portugal). Mestre em História (PPGH UFPB). Especialista em Educação Especial (UFPB) e Educação e TICs (UFPB). Com formação em Arteterapia (Clínica Pomar RJ). Licenciado em Educação Artística – Artes Plásticas (UFPB). Artista Visual, Curador, Arte/Educador e Arteterapeuta. É professor da Universidade Federal da Paraíba. CV: http://lattes.cnpq.br/3706411790927848. Orcid: https://orcid.org/0000-0003-3012-3741. E-mail: robsonxavierufpb@gmail.com.

RESUMO

Vivemos no interior de sociedades alicerçadas sobre os efeitos dos dispositivos de controle, entre os quais estão os ideais normalizadores. Esses ideais edificam um binarismo estrutural: de um lado, os saudáveis, os eficientes, os perfeitos, os belos, os brancos; do outro, os doentes, as pessoas com deficiência, os imperfeitos, os feios, os negros. É no interior desse binarismo que se fomenta uma estética capacitista, que impõe sobre os corpos das pessoas com deficiência, sobretudo da população negra deficiente, uma densa obscuridade, que impede que esses corpos sejam tencionados a partir de uma dimensão estética. O presente artigo tem como objetivo pensar o "lugar" dos corpos das pessoas negras com deficiência em nossas sociedades, sobretudo em manifestações artísticas, ao mesmo tempo em que irá descortinar vias possibilitadoras de visibilização desses corpos, capazes de inaugurar uma estética anticapacitista.

Palavras-chave: Sociedades normalizadoras. Pessoa negras com deficiência. Artes Visuais. Capacitismo. Anticapacitismo.

Abstract

Societies are now based on the effects of control devices, within which are normalizing ideals of such societies. These ideals built a structural binarism: on the one hand, the healthy, the efficient, the perfect, the beautiful and the white; on the other, the sick, the handicapped, the imperfect, the ugly and the black. It is within this binarism that an ableist aesthetic is fostered, imposing on the bodies of disabled people, especially the disabled black population, a dense obscurity, preventing these bodies from being thought from an aesthetic perspective. This article aims to think about the "place" of the bodies of black people with disability in our societies, especially in artistic manifestations, while uncovering ways that enable the visibility of these bodies, capable of inaugurating an anti-ableism aesthetic.

Key-words: *Normalizing societies. Black people with disability. Visual Arts. Ableism. Anti-ableism.*

Resumen

Vivimos en sociedades basadas en los efectos de los dispositivos de control, entre los que se encuentran los ideales normalizadores. Estos ideales construyen un binarismo estructural: por un lado, lo saludable, lo eficiente, lo perfecto, lo bello, lo blanco; por otro, los enfermos, los discapacitados, los imperfectos, los feos, los negros. Es dentro de este binarismo que se fomenta una estética capacitista, que impone a los cuerpos de las personas con discapacidad, especialmente a la población negra discapacitada, una densa oscuridad, que impide que estos cuerpos sean tensados desde una dimensión estética. Este artículo tiene como objetivo pensar el "lugar" de los cuerpos de las personas negras con discapacidad en nuestras sociedades, especialmente en las manifestaciones artísticas, al mismo tiempo que develará formas que permitan la visibilización de estos cuerpos, capaces de inaugurar una estética anticapacitista.

Palabras clave: *Sociedades Normalizadoras. Personas negras con discapacidad. Artes visuales. Capacitismo. Anti-capacitismo.*

INTRODUÇÃO

A partir do desenvolvimento do estágio pós-doutoral em Artes Visuais, realizado na Universidade Federal da Paraíba (Brasil) entre 2020-2022, com a supervisão do professor pesquisador e artista visual Robson Xavier, com quem escrevo o presente artigo, tenho aprofundado nos estudos sobre arte e acessibilidade cultural. Nosso foco é tencionar a abjeção[3] de corpos de pessoas com deficiência, ou seja, a degradação e a exclusão de corpos não-hegemônicos. Isso se deve ao fato de que vivenciamos nossas experiências existenciais no interior de sociedades cujas construções materiais e simbólicas negam a existência de corpos antinormalizados, a exemplo dos corpos de pessoas com deficiência. Dito de outra forma, grande parte das estruturas das cidades são construídas para que corpos que possuem constituições "normais" possam existir em seus interiores e, na mesma medida, há a edificação de barreiras materiais (arquitetônicas) e imateriais (idealizações de corpos) que dificultam a possibilidade das pessoas com deficiência existirem no mundo e, consequentemente, terem a devida percepção de sua corporeidade, despida das vestimentas que encobrem "sua" abjeção e lhes permitem serem aceitos no mundo.

Minhas experiências e vivências enquanto pesquisador-artista e pessoa negra com deficiência (paraplégico), somadas às experiências do Prof. Robson Xavier, pesquisador da área de arte, diversidade e acessibilidade culturais no Brasil, além de possibilitarem-me tencionar o que experiencio cotidianamente, a invisibilidade do corpo de uma pessoa com deficiência, nutrem meus textos acadêmicos, bem como a elaboração dos meus desenhos. Através dessas duas linguagens, busco problematizar a invisibilidade da corporeidade nua de pessoas com deficiência, sobretudo no interior de manifestações artísticas. Meu trabalho/pesquisa busca fomentar uma estética anticapacitista.

Por meio do desenho de corpos nus de pessoas com deficiência, busco questionar os padrões estéticos e demonstrar a feição capacitista da nossa produção do belo.

3 É fecunda a assertiva de Butler que aponta na direção de que existe uma matriz excludente a partir da qual os indivíduos são formados enquanto seres abjetos, os "não" sujeitos. "O abjeto designa aqui precisamente aquelas zonas 'não-vivíveis' e 'inabitáveis' da vida social que, não obstante, são densamente povoados por aqueles que não alcançam o estatuto de sujeito, mas cujo viver sob o signo do 'inabitável' é necessário para circunscrever o domínio do sujeito" (BUTLER, 2019, p.18). O abjeto é um estado de exclusão, de repulsa dentro dos termos impostos pela sociedade àqueles cuja humanidade é questionada e, desta feita, deseja-se que não esteja presente no âmago social. Seu lugar é nos bolsões da periferia, para onde são arremessados os inumanos, os anormais. Para demarcar o *lócus* onde cada um deve existir, prioritariamente deve-se produzir a ideia de humano e, consequentemente, de seu opositor, o "não humano". Os seres humanos são construídos a partir de uma operação diferencial que fomenta o menos humano, o humanamente inconcebível, o monstro-humano. Essa operacionalização está alicerçada em critérios normalizadores tácitos, que são ideais sociais reguladores. A partir desses ideais, os corpos são treinados, edificados.

2 A ESTÉTICA CAPACITISTA: UM EFEITO DAS SOCIEDADES NORMALIZADORAS

As indagações sobre o tema possuem um pano de fundo: sociedades normalizadoras.[4] O elemento que circula no indivíduo, como na sociedade, é a norma, a qual fomenta uma sociedade normalizadora: uma sociedade onde se cruzam a norma da disciplina e a da regulação (TUCHERMAN, 2012, p. 72). Se antes os mecanismos de poder se voltavam sobre o corpo individual, através da vigilância e dos treinamentos no interior de instituições, organizações e associações do carcerário, tais como as escolas, os hospitais, os quartéis, as oficinas etc, nas sociedades hodiernas, os mecanismos da biopolítica[5] se acomodam sobre os fenômenos globais, que possuem uma natureza mais difícil e mais complexa. O biopoder se volta diretamente para o corpo-população em suas potencialidades. Nesse sentido, é notório que em nossas sociedades se avolumam dispositivos de controle do corpo, que procuram articulá-lo a partir de ideais normalizadores, construindo uma compreensão binária: de um lado, os normais, os brancos, os belos; do outro, os anormais, os negros, os feios. Esses dispositivos impõem restrições sobre os corpos, estabelecendo esquemas de controle que ora rebaixam o estatuto existencial da dignidade de alguns corpos ora os vinculam a padrões estéticos que excluem grandes seguimentos populacionais, como as pessoas negras com deficiência.

A edificação das sociedades normalizadoras deve ser tencionada enquanto efeito histórico de tecnologias de poder centradas na vida. É no interior dessas sociedades que há um entrecruzamento das práticas disciplinares com as técnicas de normalização dos comportamentos e da patologização de certos corpos. Essa assertiva nos autoriza a asseverar que sobre a superfície dos corpos com deficiência se explicita o cruzamento das práticas disciplinares e das técnicas de normalização, uma vez que esse cruzamento

4 Anne Waldschmidt, em "Who Is Normal? Who Is Deviant?", texto que integra a obra *Foucaulti and Government of Disability*, nos adverte sobre a diferença entre normatividade e normalidade, embora, por vezes, essas técnicas operem simultaneamente, quando, por exemplo, normas jurídicas e instituições normalizadoras são operacionalizadas para disciplinar e normalizar a sociedade. A normatividade diz respeito ao poder das normas sociais e legais impostas às pessoas, por intermédio de regras externas que são capazes de impor-se coercitivamente sobre os indivíduos, que, subjugados, seguem-nas conformadamente. A coerção se faz através da ameaça de penalidades e sanções sociais ou legais. No que diz respeito à normalidade, esta funciona através de comparações entre as pessoas umas com as outras a partir de um padrão. As normas "[...] confrontam as pessoas com as seguintes questões: quem, ou como eu sou, ou como eu me comporto em comparação com outra pessoa?" (WALDSCHMIDT, 2015, p.194). A normalidade, foco das reflexões foucaultianas, se refere aos comportamentos e/ou características consideradas habituais e normais. Como elemento demarcador dessa distinção, podemos dizer que a normalidade não se refere à conformidade de um indivíduo em ralação às leis externas, mas ao grau comparativo com outras pessoas.

5 "Com efeito, na ocasião da segunda conferência que Foucault dá no Rio de Janeiro em 1974, *La naissance de la médecine social*, o autor emprega a palavra biopolítica: "o corpo é uma realidade bio-política; a medicina é uma estratégia bio-política" (n.° 196, p. 210). Mas lançando mão de uma ideia que em verdade remonta ao século XIX, como mostra Bazzicalupo (2012, p. 23-4), Foucault colocou efetivamente em 1976 a noção de biopoder como operador analítico, e com ela a reflexão própria sobre uma biopolítica da população formada na modernidade" (SILVA, 2022, p. 152).

busca, a um só tempo, fazer com que esses corpos sejam invisibilizados por intermédio de técnicas que constroem uma compreensão estética-social-política-econômica de que o corpo da pessoa com deficiência é inapto para exercer com eficácia as atividades exigidas pelo sistema capitalista, e mitigar as possibilidades de resistência desses corpos diante das investidas das técnicas de controle e normalização. São poucos os corpos com deficiência cujas técnicas de correção conseguem dar-lhes um grau de produtividade eficiente e, assim, integrá-los no grupo dos "normais". Diante desse quadro, deve-se manter esses corpos docilizados para que não questionem seu pertencimento a lugares de invisibilidade e abjeção: seu topos no interior de uma sociedade normalizadora.

São várias as camadas de caracterizações existenciais que, justapostas, exacerbam a invisibilidade do corpo da pessoa com deficiência. Essas camadas possuem faces bem definidas: feminino, negro, *Queer*, obesidade, velhice. Quando algumas dessas camadas se aglutinam sobre alguns seguimentos populacionais, há um incremento das práticas de violências. É o que ocorre com as pessoas negras com deficiência. A violência física, psicológica, sexual, patrimonial e moral degrada ainda mais a existência dessas pessoas.

Por muitos anos, no Brasil, esses atos violentos foram invisibilizados. Somente no ano de 2021 o *Atlas da Viol,ência* – publicação anual criada em 2016, para divulgar dados da violência cometida no Brasil contra vários grupos sociais – começou a difundir os índices de violência cometida contra as pessoas com deficiência. À vista disso, embora o tema da invisibilidade dos corpos das pessoas com deficiência tenha ganhado destaque internacionalmente, por meio dos estudos das ciências sociais, tais como Sociologia, Antropologia, Ciências Políticas etc., no Brasil as pesquisas sobre essa temática ainda são escassas, principalmente pelo viés filosófico-estético, que direciona as presentes reflexões e os trabalhos artísticos expostos nesse artigo.

Refletir sobre a invisibilidade de corpos de pessoas com deficiência, fundamentalmente da população negra deficiente, ilumina um tema ainda pouco explorado. Ao mesmo tempo, materializá-los em trabalhos artísticos fomenta espaços de visibilidade para esses corpos.

Diante desse cenário, faz-se necessário refletir sobre algumas percepções que norteiam a relação das pessoas com deficiência com seus corpos. O sentimento de vergonha que leva ao encobrimento dos corpos das pessoas com deficiência é um tema comum das existências desse grupo populacional. Esse sentimento acarreta experiências comuns, como o uso constante de calças e roupas largas: itens "indispensáveis" da vestimenta cotidiana de uma pessoa com deficiência, que a impedem de ter uma vivência mais íntima com seu próprio corpo. Esse sentimento, compartilhado pelas pessoas com deficiência e, especificamente, pelas pessoas negras com deficiência, é capaz de suscitar as seguintes indagações: Quando se incidiu luz pública sobre os corpos de pessoas com deficiência,

sem que essa luz andasse em par de expressões como: “coitado”, “como é estranho”? Quando os corpos nus das pessoas negras com deficiência foram vistos em uma perspectiva estética?

3 DISABILITY STUDIES E AS AÇÕES DE RESISTÊNCIA CONTRA OS DISPOSITIVOS DE CONTROLE

No intuito de construir vias que reduzam a invisibilidade dos corpos negros com deficiência, as reflexões do presente artigo possuem duas linhas de atuação que se articulam: a pesquisa filosófica e a prática artística. Na primeira, procuramos pensar o lócus do corpo nu da pessoa negra com deficiência, articulando filosofia-política, estética e *Disability Studies*. Pela segunda via, os corpos nus das pessoas com deficiência serão expressos em trabalhos artísticos, desenhos que buscam construir um espaço capaz de proporcionar uma visibilidade para esses corpos para além dos leitos de hospitais e da privatividade de seus lares: únicos espaços onde um corpo de uma pessoa com deficiência pode ser visto em sua pura nudez.

Os *Disability Studies*, que emergiram nos anos de 1970 e 1980 no Reino Unido e nos países nórdicos, em um ambiente de lutas pelos direitos das pessoas com deficiência, constituem um aporte teórico imprescindível para as análises que estamos realizando no presente artigo. Foi com o posicionamento político e epistemológico que os *Disability Studies* foram capazes de fazer com que as pessoas com deficiência fossem vistas como sujeitos de direitos e não meros o(a)bjetos de experimentos biológicos e de intervenções médicas.

Os estudos sobre/das deficiências vieram à tona com o desenrolar dos movimentos pelos direitos das pessoas com deficiência, procurando tencionar essa temática para além da perspectiva dominante, ou seja, de que a deficiência é uma questão que diz respeito às alterações completas ou parciais de partes do corpo humano. Dentro desse quadro investigativo até então dominante, temos as ciências da saúde voltando-se para o corpo da pessoa com deficiência como lesionado, no intuito de “consertá-lo”, de “normalizá-lo”, para que ele se torne eficiente e, portanto, produtivo.[6]

Podemos afirmar que a partir da segunda metade do século XX em diante, o discurso médico em ascensão procurava responder às questões relacionadas às desigualdades sociais sofridas pelas pessoas com deficiência a partir de uma perspectiva meramente biológica, naturalizando esse quadro de opressão e invisibilidade. No interior desse discurso, a deficiência física deixa de ser encarada como um castigo

6 “A normal body is one which advances and develops its capacities on schedule and results in well-adapted, healthy, productive, and happy life. A body which does not adapt to this scientifically purified disciplinary order, a body which resists this training, which fails these examinations, which does not become happy, or healthy, or productive within the social organism, is abnormal” (McGUCHIN, 2007, p. 270).

divino[7] e passa a ser compreendida como um "erro" da natureza ou de alguma sequela advinda de um acidente, que pode ser corrigida ou mitigada por meio de cirurgias ou tratamentos reabilitadores.

A visão da pessoa com deficiência como alguém defeituoso é fruto da captura desse corpo pelo saber médico, que toma para si o corpo lesionado no intuito de devolvê-lo para o convívio social, com os déficits físicos corrigidos ou atenuados. O saber médico substitui o ideal clássico de perfeição corporal pela mensuração do caráter orgânico da população, típicas da biopolítica. Esta mensuração descreve estatisticamente a população em percentuais que buscam traçar uma média de quantas pessoas possuem algum tipo de lesão física e quantos são "normais". Todos os desvios físicos e intelectuais mensurados estatisticamente a partir dos padrões normalizadores devem ser examinados, classificados e, se possível, tratados.[8] Embora o discurso científico tenha tirado da corporeidade da pessoa com deficiência o estigma de ser visto como um castigo divino contra alguma transgressão de seus progenitores, ele outorga a essa corporeidade uma marca que fomenta discursos capacitistas[9]: a ideia de que o corpo de uma pessoa com deficiência é um erro que precisa ser corrigido.

7 "[...] Na história da humanidade a imagem que muitos deficientes carregavam era a imagem de deformação do corpo e da mente. Tal imagem denunciava a imperfeição humana. Há relatos, segundo Gugel (2007), de pais que abandonavam as crianças dentro de cestos ou outros lugares considerados sagrados. Os que sobreviviam eram explorados nas cidades ou tornavam-se atrações de circos. O nascimento de indivíduos com deficiência era encarado como castigo de Deus; eles eram vistos como feiticeiros ou como bruxos. Eram seres diabólicos que deveriam ser castigados para poderem se purificar" (FERNANDES, 2011, p. 134).

8 Estimativas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), divulgadas em 2023, tendo como base os dados da Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua) de 2022, apontam que existem no Brasil mais de 18,6 milhões de pessoas com algum tipo de deficiência, o que equivale a 8,9% da população brasileira, considerando-a com idade igual ou superior a dois anos. Já em termos mundiais, calcula-se que existe mais de 1 bilhão de pessoas com alguma deficiência, o que equivale a 15% da população do mundo.

9 Preconceito contra a pessoa com deficiência. O capacitismo vem do inglês *ableism* e significa destratar ou ofender uma pessoa por ela ser deficiente. Os discursos capacitistas engendram ideias de que pessoas com deficiência são inferiores àquelas sem deficiência e que são incapazes de exercer determinadas tarefas e atividades. O capacitismo é um termo que se refere ao preconceito contra a pessoa com deficiência e se propagou nos anos de 1980, nos Estados Unidos da América, por ocasião dos movimentos pelos direitos das pessoas com deficiência. Para Itxi Guerra o capacitismo "É uma palavra que agora começa a ser ouvida com mais frequência nos movimentos sociais, mas seu significado e o que ela implica não é muitas vezes explorado em profundidade. O capacitismo é a opressão que nós as pessoas deficientes enfrentamos, e surge do sistema capacitista, que é o sistema social, político e econômico que discrimina, violenta, marginaliza e assassina as pessoas deficientes pelo fato de o serem. É um sistema no qual corpos e mentes são valorados de acordo com o padrão de normalidade, inteligência, excelência, magreza, utilidade, beleza… Este valor é determinado pelo capitalismo (e pelo Estado). Cria-se a ideia de uma pessoa 'perfeita', aquela que produz lucro para o sistema através de seu trabalho e de seu capital erótico" (GUERRA, 2021, p. 27).

Negar os benefícios que as ciências da saúde trouxeram para a vida das pessoas com deficiência seria um erro[10]. Contudo, é necessário ultrapassar a predominante compreensão da deficiência como um fenômeno oriundo de lesões, passível de tratamento por meio de medicalização. É imprescindível pensá-la em uma dimensão política. Em outras palavras, para se ter uma compreensão mais holística acerca das deficiências enquanto experiências humanas, é preciso enxergá-las para além dos argumentos e prescrições médicas. É preciso ter em mente que ao se falar sobre corpos de pessoas com deficiência os argumentos não podem se deter em suas dificuldades, mas devem se voltar também para as suas possibilidades, para aquilo que um corpo de uma pessoa com deficiência pode fazer.

4 UMA ESTÉTICA ANTICAPACITISTA

O movimento argumentativo construído nesse passo da pesquisa nos aproxima, reflexivamente, da compreensão de Débora Diniz acerca das deficiências, exposta pela antropóloga em sua obra *O que é deficiência*. Para Diniz, ser uma pessoa com deficiência é experimentar cotidianamente um corpo que não se encaixa nas normas, que assim é percebido quando contrastado com expressões de corpos sem deficiência, uma vez que as expressões de corpos DEFs em vários seguimentos da sociedade são praticamente nulas, inexistentes, principalmente no interior das múltiplas manifestações artísticas.[11] Uma das raras exceções fica reservada a uma pintura de meados do século XVI (Imagem 01), de autoria desconhecida, em que um homem com deficiência, nu, tem sua corporeidade expressa em uma pintura a óleo. Esta pintura está localizada no Castelo de Ambras perto de Innsbruck, na Áustria.

10 Para corroborar os benefícios que as ciências da saúde, em suas grandes áreas de atuação, trouxeram para a qualidade de vida de uma pessoa com deficiência, citarei as Tecnologias Assistivas. As Tecnologias Assistivas constituem-se como uma gama de equipamentos que se relacionam com um grande conjunto de recursos e serviços que promovem e ampliam características funcionais de pessoas com deficiência. São instrumentos facilitadores de funções, que aumentam a autonomia, a qualidade de vida e a independência de uma pessoa com deficiência. Exemplos de Tecnologias Assistivas são: OrCam MyEye2 (dispositivo de inteligência e visão artificial); Bengala Inteligente WeWALK (dispositivo que acoplado à bengala tradicional transforma-a em uma bengala inteligente); cadeiras de rodas motorizadas; adaptações veiculares para diversos tipos de deficiência física, próteses de membros superiores e inferiores.

11 Segundo Tobin Siebers, um dos mais importantes teóricos dos estudos relacionados às pessoas com deficiência, o papel oculto que os corpos deficientes desempenham na história da arte é de ser um contraponto ao ideal da beleza estética, ou seja, seu exato oposto. Segundo Siebers, “To argue that disability has a rich but hidden role in the history of art is not to say that disability has been excluded. It is rather the case that disability is rarely recognized as such, even though it often serves as the very factor that establishes works as superior examples of aesthetic beauty. Disability intercedes to make the difference between good and bad art—and not as one would initially expect” (SIEBERS, 2010, p. 65).

Figura 1 – Retrato de um homem com deficiência.



Fonte: Museu de História da Arte, Viena.

Os trabalhos artísticos, de autoria do artista visual Fábio Passos, devem ser tencionados enquanto um ponto de partida para as necessárias transformações socioculturais, entre as quais está a atenuação da estética anticapacitista. Seus trabalhos artísticos buscam criar narrativas imagéticas, por meio de desenhos, produzidos com grafite sobre folhas de papel extra branca (A3, 205g), que sejam capazes de expressar a potência estética da nudez dos corpos de pessoas negras com deficiência. Os trabalhos artísticos contidos neste artigo têm a intenção de revelar a fluidez, as curvaturas, as torções e as distorções de partes do próprio corpo do artista e de corpos de outras pessoas negras com deficiência, que participaram do projeto.

Os trabalhos artísticos, de autoria do artista visual Fábio Passos, devem ser tencionados enquanto um ponto de partida para as necessárias transformações socioculturais, entre as quais está a atenuação da estética anticapacitista. Seus trabalhos artísticos buscam criar narrativas imagéticas, por meio de desenhos, produzidos com grafite sobre folhas de papel extra branca (A3, 205g), que sejam capazes de expressar[12]

12 Utilizarei o vocábulo “expressar” para me referir às poéticas artísticas que fazem emergir novas significações, forças esquecidas. No que tange ao tema balizador da presente obra, me volto para o corpo da pessoa com deficiência e para a “expressão” de sua nudez, de sua potência, de sua capacidade de revelar o (In) VISÍVEL, por meio de linguagens artísticas, como o desenho. Creio que o ato de “expressar” corpos nus de pessoas com deficiência “[...] torna-se um dispositivo para fazer funcionar outra dimensão da obra: a que atua fora e para além da presença e da representação” (DIAS, 2019, p. 199).

a potência estética da nudez dos corpos de pessoas negras com deficiência. Os trabalhos artísticos contidos neste artigo têm a intenção de revelar a fluidez, as curvaturas, as torções e as distorções de partes do próprio corpo do artista e de corpos de outras pessoas negras com deficiência, que participaram do projeto.

A escolha das posições e das partes dos corpos que foram desenhadas são fruto de diálogo constante, na busca por expressar um trabalho artístico que tenha uma ampla participação das pessoas negras com deficiência. Cicatrizes e deficiências, cortes, dores e resiliência são elementos constituidores dos desenhos de Fábio Passos, que buscam expressar para além da imagem plausível, da imagem de corpos “normais” (Figuras 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09 e 10).

Figura 2 – Lua nova I, da Série (In)VISÍVEIS, 2020



Fonte: acervo do autor

Figura 3 – Lua nova II, da Série (In)VISÍVEIS, 2020



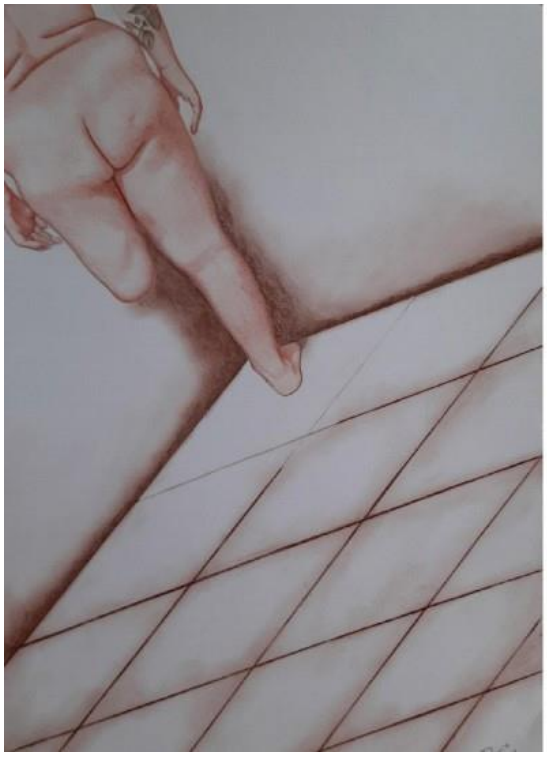
Fonte: acervo do autor

Figura 4 – Lua nova III, da Série (In)VISÍVEIS, 2020



Fonte: acervo do autor

Figura 5 – (Em)canto, da Série (In)VISÍVEIS, 2021



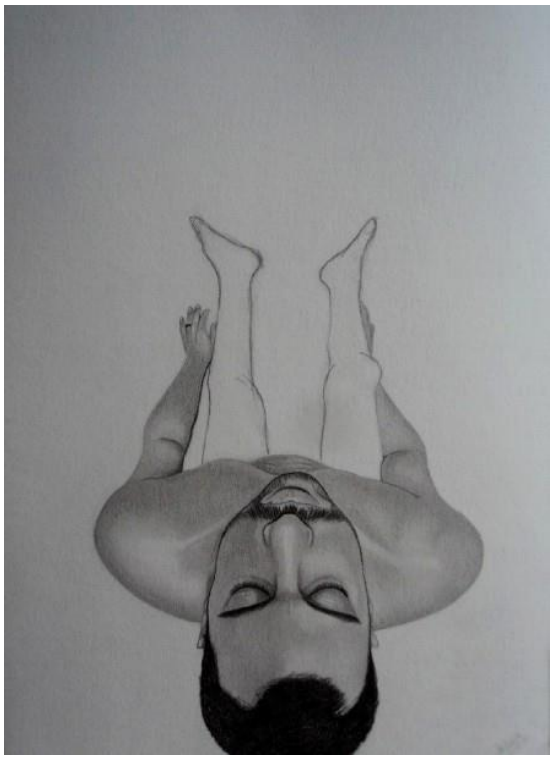
Fonte: site do autor

Figura 6 – Abjeto I, da Série (In)VISÍVEIS, 2020



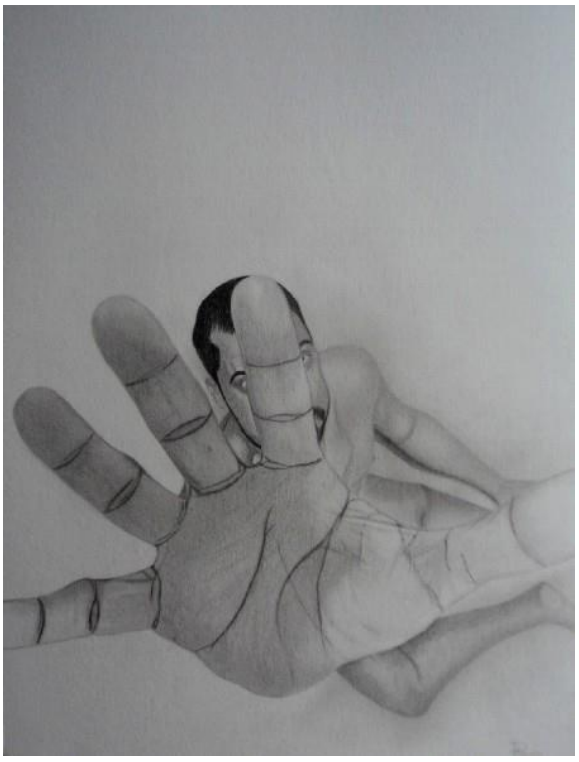
Fonte: acervo do autor

Figura 7 – Abjeto II, da Série (In)VISÍVEIS, 2020



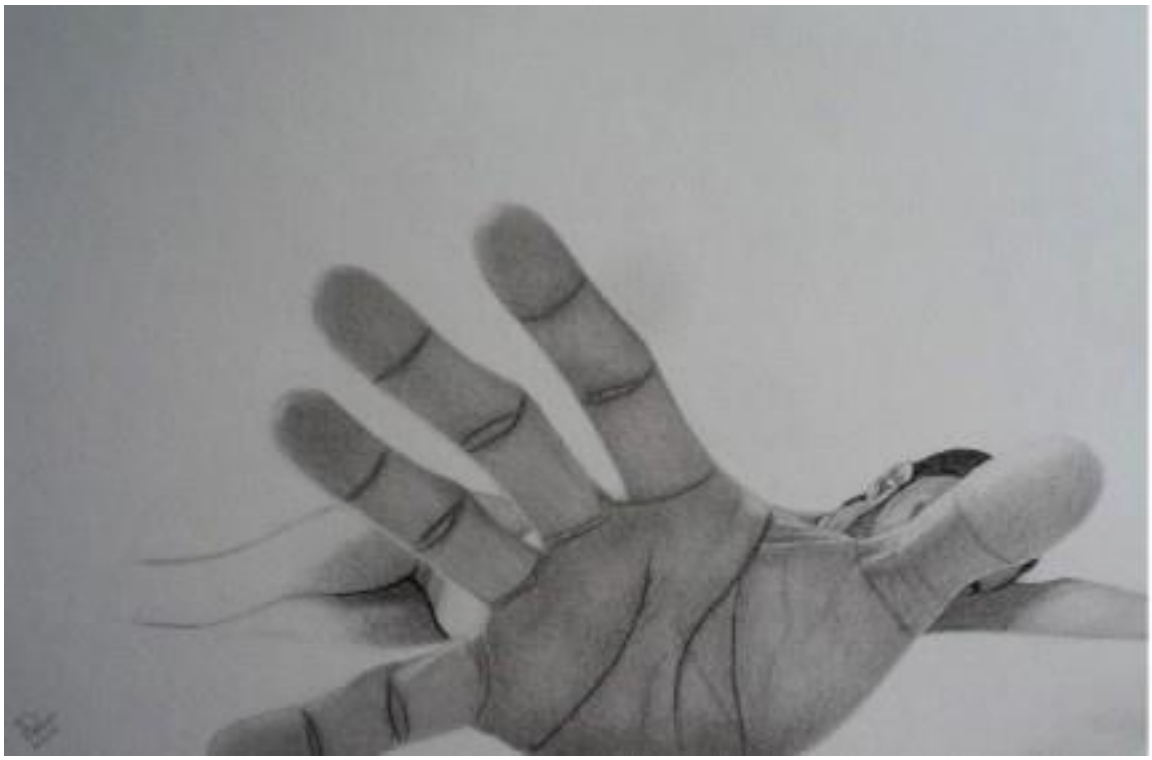
Fonte: acervo do autor

Figura 8 - Abjeto III, da Série (In)VISÍVEIS, 2020



Fonte: acervo do autor.

Figura 9 – Abjeto IV, da Série (In)VISÍVEIS, 2020



Fonte: acervo do autor

Figura 10 – Abjeto V, da Série (In)VISÍVEIS, 2020



Fonte: acervo do autor

A ressignificação dos corpos nus das pessoas negras com deficiência por meio das artes visuais, especificamente do desenho, em nosso entendimento, permite propor novas percepções que devem ser tomadas como enfrentamento à abjeção e à estética hegemônica capacitista, possibilitando novas maneiras de perceber o mundo contemporâneo. Esses corpos apresentam-se como questionadores e desestabilizadores dos padrões normalizadores impostos. Os corpos nus das pessoas negras com deficiência constituem-se como fenômeno capaz de criar rachaduras nas estruturas que sustentam os padrões estéticos estabelecidos, uma vez que a imagem desses corpos suspende a crença de haver uma métrica universal, que não é capaz de "mensurar" os corpos torcidos, retorcidos, amputados e atrofiados: o vigor de um corpo nu de uma pessoa negra com deficiência.

As imagens produzidas durante o estágio pós-doutoral do autor Fábio Passos foram feitas a partir de fotografias enviadas pelos/as modelos após serem contactadas, estas concordaram com o projeto e autorizaram a divulgação das mesmas. Seus corpos ressignificados por meio do desenho possibilitam o questionamento das imagens dos corpos padronizados, predominantes nos nus artísticos ao longo da história da arte, permitindo a ampla divulgação de corpos de pessoas com deficiência, incluindo o corpo do próprio artista.

6 CONCLUSÃO

Por intermédio do texto acadêmico e dos trabalhos artísticos, procuramos revelar os corpos nus das pessoas negras com deficiência que são ocultados e, assim, apresentar uma beleza que para muitos é inexistente, uma vez que esses corpos são vistos como feios e não merecedores de serem expostos em formas artísticas. Através dessas linguagens, procuramos construir uma narrativa visibilizadora desses corpos, capaz de proporcionar um empoderamento de suas idiossincrasias, na mesma medida em que revelará uma potência política-sociocultural que desestabiliza os padrões que sustentam o mundo "socialmente normalizado".[13]

13 Texto revisado por Jaime Sousa de Freitas. Graduado em Letras - Português pela Universidade Estadual do Piauí. CV: https://lattes.cnpq.br/2899079520118236. https://orcid.org/0009-0007-6557-4098. E-mail: jaimesousa072@gmail.com.

REFERÊNCIAS

BUTLER, Judith. **Corpos que Importam**: Os limites discursivos do “sexo”. Tradução Veronica Daminelli e Daniel Yago Françoli. São Paulo: n-1 edições; Crocodilo Edições, 2019.

DIAS, Fernando Rosa. Estatutos do corpo na arte contemporânea. *In:* **CorpoIMAGEM**: representações do corpo na ciência e na arte. Lisboa – Portugal: Faculdade de Belas Artes (FBUL), Universidade de Lisboa, Portugal, 2019, p. 197 - 205.

DINIZ, Débora. **O que é deficiência**. São Paulo: Brasiliense, 2007. (Coleção Primeiros Passos).

FERNANDES, Sueli. **Fundamentos para educação especial**. Curitiba: 2. Ed. Ver. E atual. Ibpex, Série Fundamentos da Educação, 2011.

GUERRA, Itxi. **Luta contra o capacitismo: anarquismo eccapacitismo**. Editora Terra sem Amos: Brasil, 2021.

McGUSHIN, Edward F. **Foucault’s askesis: an introduction to the philosophical life**. Cidade: Northwestern University Press, 2007.

SIEBERS, Tobin. **Disability Aesthetics.** Michigan: University of Michigan Press, 2010.

SILVA, Julia de Paula Sales. **Por uma “História Política do Poder”:** A materialidade do poder no pensamento de Michel Foucault. 2022. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Filosofia. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.

TUCHERMAN, Ieda. **Breve história do corpo e de seus monstros**. Portugal: Nova Vega, 2012.

WALDSCHMIDT, Who Is Normal? Who Is Deviant, In: TREMAIN, Shelley, ed. **Foucault and the Government of Disability**. University of Michigan Press, 2015.

Lista de Imagens

FIGURA 1. **Retrato de um homem com deficiência**. Autor desconhecido. Óleo sobre tela, século XVI. Museu de História da Arte, Viena. Disponível em: http://bidok.uibk.ac.at/projekte/bildnis/. Acesso em: 09 de julho de 2022.

FIGURA 2. **Lua nova I**. *In*.: PASSOS, Fábio. (In)VISÍVEIS. Disponível em: www.fabiopassos.com. Acesso em: 24 de fevereiro de 2023.

FIGURA 3. **Lua nova II**. *In*.: PASSOS, Fábio. (In)VISÍVEIS. Disponível em: www.fabiopassos.com. Acesso em: 24 de fevereiro de 2023.

FIGURA 4. **Lua nova III**. *In*.: PASSOS, Fábio. (In)VISÍVEIS. Disponível em: www.fabiopassos.com. Acesso em: 24 de fevereiro de 2023.

FIGURA 5. **(Em)Canto**. *In*.: PASSOS, Fábio. (In)VISÍVEIS. Disponível em: www.fabiopassos.com. Acesso em: 24 de fevereiro de 2023.

FIGURA 6. **Abjeto I**. *In*.: PASSOS, Fábio. (In)VISÍVEIS. Disponível em: www.fabiopassos.com. Acesso em: 24 de fevereiro de 2023.

FIGURA 7. **Abjeto II**. *In*.: PASSOS, Fábio. (In)VISÍVEIS. Disponível em: www.fabiopassos.com. Acesso em: 24 de fevereiro de 2023.

FIGURA 8. **Abjeto III**. *In*.: PASSOS, Fábio. (In)VISÍVEIS. Disponível em: www.fabiopassos.com. Acesso em: 24 de fevereiro de 2023.

FIGURA 9. **Abjeto IV**. *In*.: PASSOS, Fábio. (In)VISÍVEIS. Disponível em: www.fabiopassos.com. Acesso em: 24 de fevereiro de 2023.

FIGURA 10. **Abjeto V**. *In*.: PASSOS, Fábio. (In)VISÍVEIS. Disponível em: www.fabiopassos.com. Acesso em: 24 de fevereiro de 2023.

Data de Submissão: 24/03/2023

Data de aceite: 08/08/2023

Data de publicação: 01/10/2023

CC BY