

Design e curadoria digital para um espaço virtual de deficientes visuais

Cristina Portugal
Mônica Moura
Márcio Guimarães
Iana Uliana Perez
José Carlos Magro Junior

Como citar: PORTUGAL, C.; MOURA, M.; GUIMARÃES, M.; PEREZ, I. U.; MAGRO JUNIOR, J. C. Design e curadoria digital para um espaço virtual de deficientes visuais. *In*: JORENTE, M. J. V.; SEGUNDO, R. S.; MONTOYA, J. A. F.; MARTÍNEZ-ÁVILLA, D.; NAKANO, N. (org.) **Curadoria Digital e Gênero na Ciência da Informação**. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2021. p. 135-159.
DOI: <https://doi.org/10.36311/2021.978-65-5954-142-3.p135-159>



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

CAPÍTULO 6

Design e curadoria digital para um espaço virtual de deficientes visuais

*Cristina Portugal
Mônica Moura
Márcio Guimarães
Iana Uliana Perez
José Carlos Magro Junior*

RESUMO

Este artigo apresenta o processo de curadoria digital de um projeto-piloto intitulado “Lembrei de Você”, por meio do qual se estabeleceu uma rede de voluntários responsáveis pela organização, leitura e produção de áudios destinados a ouvintes individuais, grupos e instituições, em apoio emergencial a pandemia da Covid-19, especialmente para amenizar o estado de solidão e possibilitar a acessibilidade às pessoas com deficiência visual. Pretende-se, com este projeto, gerar uma pesquisa que colabore com profissionais de Design e áreas afins no desenvolvimento e na produção de ações no âmbito do design com responsabilidade social, envolvendo a cidadania e as possibilidades de constituição da autonomia do público atendido, a partir de conceitos teóricos e estéticos sobre a ação da linguagem oral e das sonoridades que exploram as possibilidades da criação de imagens mentais, despertam lembranças e memórias que auxiliam os processos de ampliação de repertório de conhecimentos, integração social, melhoria da qualidade de vida e do bem-estar para pessoas com deficiência visual, com atenção especial aos idosos e, também, para as videntes, atendendo o escopo do design inclusivo. Como resultado, apresenta-se o planejamento de criação, sistematização

e as possibilidades de implementação de uma plataforma digital de gestão, acervo e comunicação para interação em rede colaborativa e solidária visando ao fortalecimento da autoestima e à motivação para a promoção da autonomia e integração social das pessoas com e sem deficiência visual, durante e após a pandemia.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta um projeto de pesquisa que reúne as relações contemporâneas do Design, retomando seus princípios norteadores, expressos a partir de ações relacionadas à responsabilidade social e cidadania, sua contribuição efetiva mediante as problemáticas sociais existentes no país, que são especialmente abordadas na esfera do design inclusivo e acessível, tendo como prioridade a melhoria da qualidade de vida e do bem-estar dos indivíduos.

O resultado das pesquisas empreendidas indicou a necessidade de estabelecer como público prioritário o grupo de idosos cegos e com baixa visão devido à vulnerabilidade e à fragilidade inerentes a esses idosos, especialmente diante do estado de solidão, questão apontada por eles como um dos mais graves problemas a serem enfrentados.

Diante da situação do isolamento social imposto pela pandemia SARS - Covid-19, este sentimento de solidão é agravado. Fato este que nos leva à necessidade do desenvolvimento de práticas relacionadas ao universo do design inclusivo e acessível, pautado por um corpo teórico que possibilite um sistema efetivo para comunicação, interação e integração em uma rede solidária às pessoas idosas com deficiência visual proporcionando uma relação efetiva entre a universidade e a sociedade a partir dos conhecimentos científicos desenvolvidos.

Perante esses aspectos, trataremos neste projeto das questões relacionadas à deficiência visual, ao Design na esfera social inclusiva e acessível, bem como aos idosos, à solidão ou estado de solidão, às imagens mentais na deficiência visual que são possibilitadas pela oralidade e sonoridade, o papel dos leitores e o processo aplicado. Estes aspectos, somados ao referencial teórico, têm, entre os principais autores: Acosta (2016), Amiralian (1997,

2004, 2009), Bomfim (2003), Bonsiepe (1993, 2011), Frascara (2011), Gibson (1962, 1966, 1979), Guimarães (2020), Kosslyn (1973); Maldonado (2012), Manzini (2015); Margolin (2006), Margolin e Margolin (2006), Papanek (1971, 1995); Rancière (2009), Redig (1978), Sacks (1995, 1997, 2010), Sacks e Siegel (2006), Portugal (2013, 2021) e Vygotsky (1991, 2009), que constituem o arcabouço para o desenvolvimento deste projeto de pesquisa.

As questões centrais desta pesquisa estão relacionadas à autonomia do indivíduo, à integração social, à melhoria da qualidade de vida e do bem-estar dos idosos com acessibilidade, às pessoas com deficiência visual, e, atendendo ao escopo do design inclusivo, são também direcionadas às pessoas idosas sem deficiência visual (videntes).

Nosso objetivo principal é a criação, sistematização e implementação via o desenvolvimento de uma plataforma digital de gestão, acervo e comunicação para interação em uma rede colaborativa e solidária de leitores¹ e ouvintes visando ao fortalecimento da autoestima e à motivação para a promoção da autonomia e integração social das pessoas idosas com deficiência visual.

Para atender aos objetivos, tanto o geral quanto os específicos, deste projeto de pesquisa, adotamos o método qualitativo com abordagens de pesquisa bibliográfica, documental e de campo associada a processos colaborativos e participativos junto ao grupo atendido e envolvendo avaliação, validação e melhorias nos processos desenvolvidos.

2 POR QUE ESTE PROJETO

Ao adaptar-se às inúmeras inovações culturais, sociais e tecnológicas contemporâneas e dialogar com diferentes

¹ Leitores são as pessoas que leem textos e informações de diferentes naturezas, em voz alta, para cegos ou pessoas com baixa visão em níveis graves.

campos de pesquisa, o design é ressignificado e percorre caminhos cada vez mais alternativos às conceituações iniciais que o associavam unicamente à produção industrial. Este projeto aborda uma reflexão sobre a atuação do design centrado no ser humano e alguns de seus desdobramentos como a cocriação e outras perspectivas de atuação, amparada por uma argumentação construída a partir do discurso de estudiosos do design na contemporaneidade. Nele, refletimos sobre o papel do design em contextos sociais, especialmente numa atuação em que os sujeitos participantes da pesquisa se tornam corresponsáveis pelos resultados obtidos.

A deficiência visual é caracterizada pela diminuição, perda ou ausência da acuidade visual ou do campo visual. Essas duas escalas oftalmológicas dizem respeito a capacidade ou incapacidade de enxergar à distância (acuidade visual) e a amplitude da área alcançada pela visão (campo visual).

O levantamento mais recente sobre deficiência no Brasil foi realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2010), sendo reiterado e divulgado pelo Conselho Brasileiro de Oftalmologia (CBO, 2019), e aponta que o número de cidadãos diagnosticados com deficiência visual superou a marca de 6,5 milhões de pessoas, sendo 6 milhões o número de pessoas com baixa visão e 500 mil o de pessoas cegas.

Segundo Ottaiano *et al.* (2019), os dados baseados na população mundial em 2016 mostram o aumento do número de cegos na população idosa (acima de 60 anos) em decorrência da vida mais longa. Mais de 82% de todas as pessoas cegas no mundo são maiores de 50 anos, apesar da porcentagem alta, esse grupo representa 19% da população mundial. De acordo com o IBGE (2019), a população idosa deve dobrar no Brasil até o ano de 2042, na comparação com os números de 2017, quando o país tinha 28 milhões de idosos, ou 13,5% do total da população. Em dez anos, chegará a 38,5 milhões (17,4% do total de habitantes).

Diante desta realidade e refletindo a respeito dos princípios basilares do design, nos inquietamos na busca de soluções e contribuições para a melhoria da qualidade de vida e do bem-estar das pessoas com deficiência visual. E, nos últimos anos, temos nos dedicado ao estudo e pesquisas relacionadas às formas de contribuição do design para as pessoas com deficiência visual, que, muitas vezes, é apontado como design social.

A questão social ou de responsabilidade social, ou ainda o design inclusivo e acessível está na pauta de vários teóricos e profissionais do design nas últimas décadas, retomando um pensamento que se constituiu a partir da década de 1930 com o Movimento da Liga dos Deficientes Físicos em Nova York, sendo expandido na década de 1950 com o Movimento Pró Ambientes Sem Barreiras dos veteranos com deficiência da II Guerra Mundial e seguido na década de 1960 com a organização do Movimento pelo Direito das Pessoas com Deficiências, encabeçado por Ed Roberts nos EUA.

Impulsionados por práticas e aplicações de pesquisas em design com abordagens humanistas, surgiram, entre as décadas de 1960 e 1980, movimentos, debates e ações sobre a atuação do design como instrumento de responsabilidade social, entre estes movimentos destacamos as políticas socioeconômicas escandinavas ocorridas na década de 1960 na Suécia, que formalizaram o conceito de “uma sociedade para todos”, referindo-se principalmente a questões relacionadas à acessibilidade, proposta que se expandiu mundialmente quando recomendada pela Declaração de Estocolmo, aprovada em 9 de maio de 2004, pela Assembleia Geral Ordinária do Instituto Europeu para o Design Inclusivo, onde definiu-se, nessa ocasião, que o ambiente construído, os objetos cotidianos, os serviços, a cultura e a informação devem ser acessíveis, utilizáveis por todos na sociedade e sensíveis à evolução da diversidade humana (EIDD, 2004).

Fatos que se refletiram na produção dos textos de

Victor Papanek com a temática social no design ou o design atuante em mudanças sociais ou, ainda, o pensamento do design para a sociedade. Papanek (1971) questiona, provoca e convoca os designers a se conscientizarem de seu papel relacionado ao social e ao sensível.

Essas questões são reverberadas na área do design após o ataque às Torres Gêmeas, nos EUA, em 2001, com publicações que discutem o papel do designer como cidadão. Steven Heller e Veronique Vienne (2003) aponta a necessidade da postura crítica na atitude dos designers em sua atuação profissional e também como cidadãos, lembrando Milton Glaser que afirmava: “O bom design é uma boa cidadania”, ou seja, fazer um bom design é uma questão fundamental e indispensável para a sociedade e para a cultura; nesse caso, ele se refere ao bom design como uma obrigação indispensável que acrescenta valor à sociedade, amplia as dinâmicas culturais e sociais, e por isso design e cidadania devem andar de mãos dadas.

Designers têm que ser bons cidadãos e participar na construção do governo e da sociedade. Como designers, nós podemos usar nossos talentos e habilidades particulares para encorajar outros para a ação e participação. (MCCOY, 2003, p. 15).

Em 2004, Sylvia e Victor Margolin publicaram artigos em que discutiam e propunham um modelo para a prática social de design. E lembram que, a partir do chamado de Papanek, muitos designers passaram a atuar e a desenvolver programas de design para “necessidades sociais, necessidades de países em desenvolvimento, necessidades especiais de idosos, pobres e portadores de deficiência física” (2004, p. 43). Ressaltam, porém, que existem inúmeros modelos teóricos e práticos (métodos, processos, gerenciamento, marketing, semiótica, consumo) para o design de mercado, mas nenhum modelo para as necessidades e para a prática social do design, o que inclui o saber sobre as estruturas, métodos e objetivos

do design social. E também destacam que não se tem dado atenção para mudanças na educação dos designers, especialmente, no que diz respeito ao desenvolvimento de projetos para populações necessitadas.

Torna-se evidente, tanto nos autores aqui tratados como nos preceitos basilares do design, que o foco principal desta área é o ser humano, porém, ao observamos mais atentamente esta relação, percebemos que ao idealizar um projeto, muitos designers levam em consideração o perfil de um homem padronizado, definido por dados estatísticos homogeneizados que não refletem a realidade e não consideram as singularidades que envolvem as pessoas na atualidade.

Desse modo, acreditamos que o grande desafio do design na contemporaneidade é ser desenvolvido em uma esfera que compreenda a complexidade e diversidade das pessoas que vivem a realidade do nosso tempo e, portanto, concordando com a argumentação dos autores que apresentaremos nesta reflexão, consideramos que a busca da melhoria real da qualidade de vida se configura como uma das vertentes englobadas pelo design contemporâneo, indo ao encontro de soluções para os problemas sociais atuais, em que um dos aspectos mais proeminentes e, também, complexos é a inclusão, sobretudo nestes tempos de isolamento social em face da pandemia da Covid-19.

Consideramos, nesta reflexão, o design centrado no ser humano como um tipo de ação contemporânea que promove a participação dos sujeitos, em que parte das etapas projetuais é delegada a não designers. Neste modo de projetar, cabe ao profissional o papel de mediar as interações necessárias ao processo, ato que, segundo Manzini (2015), representa o fim da posição estratégica impositiva adquirida pelos designers desde a era industrial, atribuindo autonomia aos sujeitos envolvidos no processo. Recupera-se, assim, pontos relevantes já levantados por Bonsiepe (2011), que

argumenta, baseado em sua sólida experiência profissional, que a produção autônoma é uma alternativa à heteronomia e uma ação restauradora, que implica na formulação de projetos mais humanistas.

O Design Contemporâneo vai além das novas características da forma, das materialidades e imaterialidades e do desenvolvimento de novos métodos que levam a características multidimensionais. Há um aspecto crescente que ocorre por meio de serviços e a busca de soluções que podem ser encontradas no universo do sensível, e estas por sua vez podem colaborar para a ação política e social dos designers.

Vivemos em um ambiente povoado de estímulos visuais, sonoros, espaciais, com o excesso de informações e com a imposição de ritmos frenéticos e acelerados que podem suprimir a nossa sensibilidade e a capacidade de perceber e exercer a empatia, a alteridade e o diálogo com o outro. Estudando e analisando as questões contemporâneas associadas ao universo do design, nos debruçamos sobre as possibilidades do exercício e das necessidades da contribuição desta área para o ser humano, sujeito das alterações de nosso tempo e de nossa sociedade e nos questionamos a respeito de como contribuir efetivamente para buscar a tão almejada e falada qualidade de vida e o bem-estar. Um dos caminhos que se apresentam é a atuação do design para além das materialidades, em um universo do sensível.

O projeto de pesquisa, ora apresentado neste artigo, **“Lembrei de Você Design e Inclusão (na e pós) pandemia com acessibilidade a pessoas idosas com deficiência visual”** tem por base o desenvolvimento de pesquisas anteriores e de pesquisas em desenvolvimento sobre design e inclusão.

Quando tivemos intenso contato com a realidade de pessoas com deficiência visual - cegas e com baixa visão -, nos defrontamos com a gravidade do problema causado pela solidão, especialmente entre os idosos. Os resultados

das entrevistas semiestruturadas realizadas no processo de pesquisa de campo apontaram a unanimidade da indicação pelos idosos de que o maior problema enfrentado é o da solidão, como podemos observar nos depoimentos coletados, nos quais mantivemos a forma original de fala e de expressão dos entrevistados, apresentados no QR CODE a seguir:

Figura 1 - Este código dá acesso aos áudios dos depoimentos²



Fonte: elaborada pelos autores.

A solidão ou a exclusão de atividades junto a família, amigos ou em espaços públicos, acontece geralmente porque a maioria dos casos de baixa visão ou de cegueira absoluta vem de causas adquiridas no decorrer da idade ou, especialmente, devido a acidentes de trabalho ou, ainda, de doenças consequentes do envelhecimento.

A maior parte das doenças que causam deficiências visuais acomete os idosos. Na população adulta, algumas das maiores causas de cegueira são: catarata, glaucoma, retinopatia diabética, degeneração macular relacionada à idade, tracoma e opacidades de córnea, mas não se pode desconsiderar a relevância dos erros refracionais nas condições de saúde ocular (...). Para cada pessoa cega, existem, em média, 3,4 pessoas com baixa visão (...) Estudos mostram que mais de 90% da deficiência visual no mundo está localizada nos países em desenvolvimento. (CBO, 2019, p. 24).

2 Acesso pelo QR Code ou através deste link: <https://bit.ly/34bfRV8>.

No isolamento social, a sensação de solidão se agrava e se soma à insegurança e conscientização de nossa fragilidade e finitude, pois estamos todos à mercê de um momento para outro de sermos acometidos por uma doença grave que pode nos levar a morte ou a tratamentos e procedimentos invasivos.

Ainda, se durante a pandemia não é viável o contato com outras pessoas, seja no interior das residências, seja no espaço público, uma forma de diminuir a sensação de solidão é fazer chegar a voz de outra pessoa comum (não de pessoas famosas), em intervalos regulares, àqueles que se encontram em estado de solidão³. E qual a melhor forma de se levar a voz de outrem senão a literatura em seus diversos gêneros (narrativo, lírico, dramático) e, também, músicas, relatos de histórias de vida, memórias, lembranças?

Diante desta situação, este projeto objetiva suprir o problema da solidão ou o estado de solidão que afeta muitas pessoas que estão em isolamento social atuando para a inclusão e acessibilidade por meio do design a partir de ações que gerem a integração social do indivíduo a partir do estímulo e ampliação do repertório perceptivo, estético, sensível, imagético e cognitivo, possibilitando fortalecer a autoestima visando à construção da autonomia, da dignidade e, conseqüentemente, da cidadania.

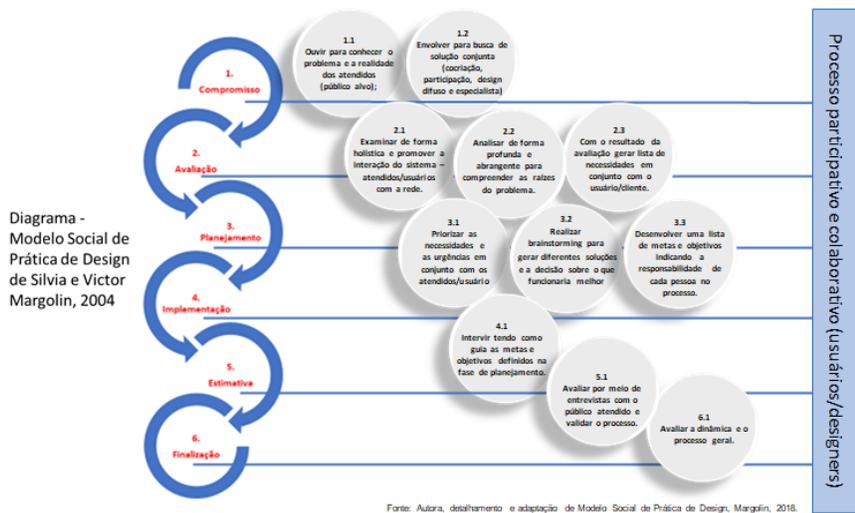
3 METODOLOGIA

Para atender aos objetivos, adotamos o método qualitativo com abordagens de pesquisa bibliográfica, documental e de campo, associada a processos colaborativos e participativos do grupo atendido e envolvendo curadoria digital, avaliação, validação e melhorias nos processos desenvolvidos.

3 Estado de solidão é considerado como uma situação passageira na qual uma pessoa se encontra em período ou fase determinada por diversas circunstâncias na vida.

Tomamos como base o Modelo Social de Prática de Design desenvolvido pelos Margolin e Margolin (2004), que pode ser aplicado com a colaboração de diferentes profissionais, sejam eles da saúde, da educação, ou da administração pública. Os Margolin e Margolin (2004) ressaltam que a participação de processos e projetos envolvendo equipes de serviços humanos e designers ainda está em aberto para ser explorada e que existem duas razões principais para o fato de não existir maior suporte ao design social: a ausência de um programa de educação e formação nas escolas de design e a ausência de pesquisas que demonstrem como um designer pode contribuir para o bem-estar humano.

Quadro 1 - Diagrama do Modelo Social de Prática de Design de Silvia e Victor Margolin



Fonte: adaptado de Margolin e Margolin (2004) por Moura (2018).

Conforme podemos visualizar no quadro 1 (acima), partimos do modelo social de Margolin e Margolin (2004), porém o detalhamos e adaptamos segundo resultados de nossas pesquisas anteriores. O modelo proposto de Margolin

e Margolin que envolve 6 fases, sendo elas: 1. Compromisso; 2. Avaliação; 3. Planejamento; 4. Implementação; 5. Estimativa; 6. Finalização. Nosso detalhamento envolve as seguintes subfases: 1.1 Ouvir para conhecer o problema e a realidade dos atendidos (público-alvo); 1.2 Envolver para busca de solução conjunta (cocriação, participação, design difuso e especialista); 2.1 Examinar e promover a interação; 2.2 Analisar e compreender o problema; 2.3 Gerar lista de necessidades; 3.1 Priorizar as urgências; 3.2 Realizar brainstorming em busca da solução; 3.3 Desenvolver lista de metas e objetivos de cada envolvido no processo; 4.1 Intervir segundo metas e objetivos definidos no planejamento; 5.1 Avaliar por meio de entrevistas com o público atendido e validar o processo; e 6.1 Avaliar a dinâmica e o processo geral. Produzir e publicar artigos científicos, capítulos e livros a respeito dos resultados obtidos.

4 PROJETO-PILOTO LEMBREI DE VOCÊ

A pandemia da Covid-19 é, sem dúvida, um enorme desafio para todas as pessoas do mundo. No entanto, o impacto se dá de diferentes maneiras e graus.

No desenvolvimento destas pesquisas e na aplicação de projetos junto a grupos e instituições de idosos e cegos, foi identificado que o grande e principal problema que atinge estas pessoas idosas, cegas ou com baixa visão é a solidão.

Diante da constituição de um corpo teórico e do desenvolvimento de práticas relacionadas ao universo do design inclusivo e acessível na contemporaneidade, passamos a nos questionar qual era o nosso papel e como poderíamos contribuir com as pessoas em geral, mas com acessibilidade para aquelas com deficiência visual, na situação do isolamento social imposto pela pandemia SARS - Covid-19. Afinal, o que nós, designers, estávamos fazendo para o público com o qual trabalhamos para diminuir este

sentimento de solidão durante a quarentena?

A curadoria digital se refere às novas práticas e metodologias de acesso, recuperação de informação e disseminação de acervos digitais entre usuários, utilizando, para isso, metodologias que facilitem a extração, manipulação e validação dos dados obtidos, segundo o curador da British Library, Aquiles Alencar Brayner (2017, [n.p.]).

E, assim, nasceu o projeto intitulado Lembrei de Você. A proposta deste projeto é ser inclusivo, isto é, destinado a todas as pessoas que estão ou sentem-se solitárias ou em estado de solidão nesta pandemia, de qualquer idade, e, também, acessível a pessoas, idosas ou não, com deficiência visual, independentemente da idade, cidade ou local em que estiverem, mas desde que tenham acesso a um celular com WhatsApp.

O objetivo principal é criar uma rede de pessoas que, por meio de sua voz e sua mensagem, despertem sentimentos de empatia, acolhimento, conforto e esperança a outras pessoas em estado de solidão durante a pandemia. Para atender a este objetivo, criamos uma rede constituída por voluntários mediadores/organizadores, leitores/letores e ouvintes.

Os participantes do projeto Lembrei de Você são voluntários que atuam no grupo de organização e mediação, no grupo de leitores/letores que, em conjunto, atendem a uma rede de ouvintes (pessoas individuais, pessoas agentes locais que atuam junto a outros pequenos grupos ou comunidades e instituições de idosos, jovens e crianças com ou sem deficiência). Essa rede de ouvintes foi formada com as indicações dos próprios voluntários do projeto e será ampliada a partir de uma ação de relações públicas.

Esta é uma ação emergencial para suprir a carência das pessoas que se sentem solitárias e isoladas, mas o projeto prevê várias outras ações mais complexas a curto, médio e longo prazo.

Associando a linguagem, a oralidade, a literatura e

outras expressões artísticas ou populares via manifestação oral e reunindo um grupo de voluntários para serem leitores formando uma rede junto a outras pessoas, de forma individual, coletiva ou institucional, idosos com ou sem deficiência visual, estabelecemos a base do nosso projeto de design inclusivo e acessível.

Porém a aplicação do projeto-piloto nos apontou dois extremos. Por um lado, a efetividade com as respostas positivas dos ouvintes atendidos, por outro lado, indicou a necessidade premente de uma sistematização mais ampla e aprofundada para alcançar maior efetividade e melhor dinâmica ampliando a acessibilidade.

O desdobramento e a ampliação do projeto-piloto “Lembrei de Você” se apresentam neste projeto de pesquisa que se estabelece a partir da necessidade de envolver não apenas o período de pandemia, mas também o pós-pandemia, e de uma sistematização via desenvolvimento de uma plataforma digital de gestão, comunicação e interação.

4.1 Público-alvo

Idosos, adultos e crianças em situação de isolamento durante a pandemia, acessível a pessoas com deficiência visual (cegas e baixa visão).

4.1.1 Processo de funcionamento do Lembrei de Você

○ processo ocorre da seguinte maneira:

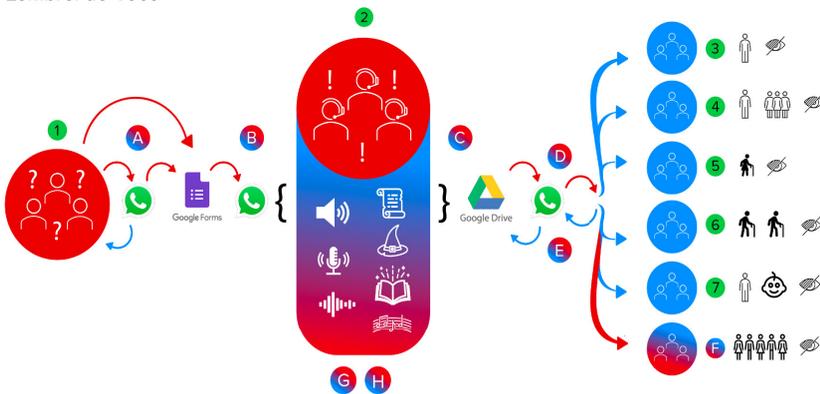
Os voluntários gravam áudios com versos, poesias, contos, causos, relatos de memória individual ou coletiva, músicas de sua autoria ou não e enviam os áudios para um grupo de Whatsapp no qual estes serão documentados e armazenados em uma plataforma. Posteriormente, serão verificados para se observar se há existência de ruídos, voz

inaudível, etc. e, após esse processo, serão enviados aos grupos de ouvintes cadastrados.

O projeto tem participantes com papéis diferenciados para: os voluntários, os ouvintes e as instituições.

Figura 2 - Guia de leitura do Mapa Visual do Projeto Lembrei de Você

Mapa Visual:
Organização do Projeto
Lembrei de Você



Guia de Leitura do Mapa Visual

Cores:

- Organização
- Voluntários
- Ouvintes
- Grupo de Whatsapp

Símbolos:

- Incidência de Cegos/Baixa Visão
- Indivíduos
- Grupos
- Instituições de Peq/Médio Porte
- Instituições de Grande Porte
- Instituições Infantis
- Novas instituições

Organização

- A** Atendimento aos voluntários
Responsável: Valéria
- B** Inserção dos contatos ao grupo
Responsável: Maria Alice
- C** Documentação dos áudios
Responsáveis: Iana, Márcio, Mônica, Tetê
- D** Envio de áudios
Responsável: Lucas
- E** Coleta de depoimentos/feedbacks
Responsáveis: Iana, Lucas e Tetê.
- F** Contato com instituições (Expansão)
Responsável: Alessandra e Renato
- G** Revisão textual
Responsável: Márcia
- H** Coordenação e Projeto (Registro e Editais)
Responsáveis: Cristina, Márcio e Mônica.

Grupos de Whatsapp:

- 1** Pré-Voluntários com Dúvidas
- 2** Voluntários Registrados (Forms)
- 3** Indivíduos
- 4** Agentes de Compartilhamento
- 5** Instituições de Pequeno/Médio porte
- 6** Instituições de Grande Porte
- 7** Instituições Infantis



Fonte: elaborada pelos autores (2020).

Para os voluntários

- O voluntário receberá um link para cadastro. Ao entrar no link, preencherá com seus dados pessoais e deverá concordar com o Termo de Cessão de Uso de Recursos Audiovisuais, e, após, clicar em enviar;
- Após a validação do cadastro de cada voluntário, este será adicionado em um grupo para envios de mensagens pelo Whatsapp;
- Nesse novo grupo, os voluntários devem enviar os áudios que serão salvos na nuvem, catalogados em categorias, verificados e, posteriormente, direcionados aos ouvintes;
- O voluntário receberá um arquivo em PDF com um roteiro como sugestão de como deve ser feita a gravação, a apresentação, o nome do projeto, o tipo de mensagem, texto, poema, conto... e a despedida, de modo a padronizar a abordagem do áudio para este projeto;
- Os áudios devem ter a duração de, no mínimo, dois minutos e, no máximo, 15 minutos. O conteúdo pode ser constituído por histórias, contos, causos, músicas, poemas, lendas, lembranças e relatos pessoais de memória (suas, de sua família de seus amigos ou fictícias);
- A proposta é um áudio por semana de cada voluntário, mas os voluntários estão livres para enviar quantos quiserem;
- Caso ocorra alguma interferência externa, como barulhos que encubram a voz dos voluntários, indicaremos (de forma privada) a necessidade de refazer o áudio após a verificação;
- O grupo inicial de voluntários continuará ativo para sanar dúvidas e trocar experiências. Havendo feedback de algum ouvinte ou grupo de ouvintes,

também postaremos no grupo de voluntários.

Para os ouvintes

- Os ouvintes receberão um convite para o recebimento dos áudios. Terão acesso a um áudio por semana.

Para as instituições

- O voluntário que assumiu a função de relações-públicas (RP) no projeto Lembrei de Você deverá coletar as indicações de instituições dos outros voluntários e, também, fazer um levantamento para organizar um banco de dados de instituições a serem atendidas;
- O contato com as instituições ocorrerá por e-mail do projeto (projetolembreidevoce@gmail.com) ou Whatsapp para coleta dos dados de contato para envio do formulário a ser preenchido;
- Se a instituição aceitar participar, o responsável pela instituição recebe um link para acessar um formulário do Google, o qual deverá ser preenchido e, após esta etapa realizada, o número de celular da instituição será adicionado para passar a receber uma mensagem uma vez por semana durante três meses. Passado esse período, faremos uma avaliação do projeto. Ajustaremos de acordo com a necessidade de cada instituição. A princípio poderemos aumentar a quantidade de vezes de envio de mensagens, por exemplo, dois dias por semana, depois três até chegar a uma mensagem diária;
- a RP acompanha as respostas das mensagens das instituições e informa ao grupo organizador para proceder ao envio das mensagens e, posteriormente, se as instituições pedem temas de mensagens ou tipos (poesia, conto, caso, música, lenda, relato de memória pessoal ou coletiva).

4.1.1 Equipe do Projeto Lembrei de Você

A equipe multidisciplinar foi constituída por profissionais de diversas áreas, designers, ilustradores, pedagogos, músicos, programadores e profissionais de Letras, liderados pelos Pesquisadores Mônica Moura, Márcio Guimarães e Cristina Portugal, todos designers e doutores em Design. Ainda conta com dez pessoas na organização/mediação; 69 voluntários até o momento e 120 áudios, dentre contos, poesias, músicas, etc. gravados e armazenados para serem distribuídos. Os áudios serão disponibilizados semanalmente para os ouvintes nos grupos individuais, agente de pequenos grupos e instituições, sendo estas últimas divididas em instituições de adultos e infantojuvenis.

A inovação envolvida no projeto se dará a partir dos resultados previstos e ocorre especialmente porque há pouca produção bibliográfica com casos e realidade brasileira destinados às pessoas com deficiência visual.

E, por fim, espera-se criar uma plataforma digital, a partir dos estudos, análises, avaliações e levantamentos realizados, o planejamento e a execução da versão beta da plataforma digital para gestão de comunicação, acervo e distribuição do conteúdo para os deficientes visuais, incluindo-se e destinando-se, também, a pessoas videntes, uma vez que os projetos acessíveis e inclusivos devem atender e proporcionar conforto a todos. Ainda, espera-se que os resultados obtidos venham a contribuir para a criação de autonomia e, conseqüentemente, o bem-estar e a melhoria da qualidade de vida dos indivíduos participantes na pesquisa.

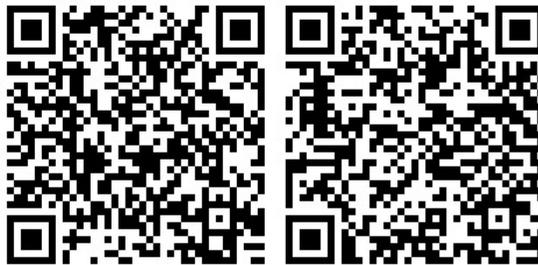
A seguir apresentamos exemplos dos áudios de histórias enviadas para os ouvintes, além de exemplos de depoimentos dos ouvintes sobre os áudios do projeto Lembrei de você.

Figura 3 - Este código dá acesso aos áudios de histórias⁴



Fonte: elaborada pelos autores.

Figura 4 - Este código dá acesso aos áudios dos depoimentos⁵



Fonte: elaborada pelos autores.

5 CONCLUSÃO

A partir do projeto-piloto “Lembrei de Você” e para seu aprofundamento, foi percebida a necessidade no que se refere a busca de soluções para criar sistemas de gestão da informação e comunicação que estão hoje inseridos em um ambiente de permanente desafio e que requer atualização e desenvolvimento de novas formas de apresentação, para além das tradicionais, de modo a torná-las compreensíveis e utilizáveis pelas pessoas com deficiência visual. Nesse sentido,

4 Acesso pelo QR Code ou através destes links <https://bit.ly/3vXEn6L> e <https://bit.ly/3eEXeO4>.

5 Acesso pelo QR Code ou através destes links <https://bit.ly/3bez9vF> e <https://bit.ly/3ule9F6>.

este projeto vem buscar novos modelos, novos métodos e novas abordagens para o desenvolvimento de espaços virtuais via plataformas digitais para diminuir o estado de solidão em que essas pessoas se encontram, que possam disponibilizar informações significativas e criar experiências agradáveis e, além disso, como foi dito anteriormente, ampliar o repertório de informações, assim como o estético e o sensível para estimular imagens mentais, lembranças e memórias, visando fortalecer a autoestima e promover a motivação para a construção da autonomia e conseqüentemente a inclusão na sociedade de pessoas cegas, com baixa visão e idosos, mas inclusive a pessoas idosas videntes.

A curadoria digital deste projeto partiu da definição das atividades envolvidas na gestão de dados, desde o planejamento da sua criação até o desenvolvimento do sistema de armazenamento dos áudios e distribuição deles.

A partir de um encontro *online* com principais interessados, os voluntários foram selecionados e cadastrados para a produção dos áudios. Em seguida foram selecionados o grupo de ouvintes e as instituições, de modo a termos um banco de dados dos envolvidos no projeto.

A curadoria digital também incluiu a gestão dos conjuntos de dados - áudios, voluntários, ouvintes - para que os dados possam ser acessados e pesquisados de modo a serem lidos e interpretados continuamente. A curadoria digital estende-se além do controle do repositório que arquiva os dados. Faz-se necessária a atenção na gestão por todo o ciclo de vida do material digital.

Quanto ao desenvolvimento da plataforma digital, o que se pretende é criar um espaço que facilite a recepção de distribuição do conteúdo. Os recursos estratégicos, metodológicos e as tecnologias envolvidas nas práticas da curadoria digital podem facilitar o acesso aos dados (áudios), assim como o arquivamento e distribuição deles, por meio da melhoria da qualidade desses dados, do seu contexto de

pesquisa e da checagem da qualidade dos áudios recebidos. Dessa forma, a curadoria pode assegurar a esses dados validade como registros, de modo que os dados possam vir a ser usados imediatamente como está sendo distribuído conforme mostrado no Guia de leitura do Mapa Visual do projeto, e no futuro através da plataforma digital. Além disso, vale ressaltar que o uso de padrões entre diferentes conjuntos de dados pode criar mais oportunidades de buscas transversais e de colaboração.

REFERÊNCIAS

ACOSTA, Alberto. **O Bem Viver**: uma oportunidade para imaginar outros mundos. São Paulo: Elefante, 2016.

AMIRALIAN, Maria Lúcia T. Sou cego ou enxergo? As questões da baixa visão. **Revista Educar**, Curitiba, n. 23, p. 15-20, 2004.

AMIRALIAN, Maria Lúcia T. (org.). **Deficiência Visual**: perspectivas na contemporaneidade. São Paulo: Vetor, 2009.

AMIRALIAN, Maria Lúcia T. **Compreendendo o cego**: uma visão psicanalítica da cegueira por meio de desenhos-estórias. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

BOMFIM, Gustavo Amarante. **As possibilidades do design**: entre utopias e realidades. In: Anais do Simpósio Laboratório de Representação Sensível (LaRS). Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2003.

BONSIEPE, Gui. **Las siete columnas del diseño**. Havana: ONDI/ ISDI, 1993.

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BRAYNER, Aquiles Alencar. **A curadoria digital de Aquiles Alencar Brayner e a criação de um acervo BNDigital Afro-Brasileiro**. Rio de Janeiro: Biblioteca Nacional, 2017.

CONSELHO BRASILEIRO DE OFTALMOLOGIA (CBO). **As condições de saúde ocular no Brasil**. São Paulo: CBO, 2019.

EIDD. **Declaração de Estocolmo**. Assembleia Geral Ordinária

do Instituto Europeu para o Design Inclusivo. Assinada em 9 de maio de 2004. Disponível em: http://dfaeurope.eu/wp-content/uploads/2014/05/Stockholm-Declaration_portuguese.pdf. Acesso em: 15 jun. 2020.

FRASCARA, Jorge. O papel social do Design Gráfico. Revista Design de Interiores. In: BRAGA, Marcos. **O papel Social do Design Gráfico: história, conceitos e atuação profissional**. São Paulo: Editora Senac, 2011.

GIBSON, James. Observations on active touch. **Psychological Review**, [s. l.], v. 69, n. 6, p. 477-491, 1962.

GIBSON, James. **The ecological approach to visual perception**. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 1979.

GIBSON, James. **The senses considered as perceptual systems**. Boston: Houghton Mifflin, 1966.

GUIMARÃES, Márcio J. S. **Design inclusivo na contemporaneidade: diretrizes ao desenvolvimento de materiais didáticos acessíveis para crianças cegas e com baixa visão**. 2020. 227 f. Tese (Doutorado em Design) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2020.

HELLER, Steven; VIENNE, Veronique. (org.). **Citizen Designer: perspectives on Design Responsibility**. New York: Allworth Press, 2003.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Dados censitários: MA. 2010. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/estadosat/temas.php?sigla=ma&tema=censodemog2010>. Acesso em: 18 de nov. 2019.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Resultado da busca sobre idosos. 2019. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/busca.html?searchword=idosos&searchphrase=all>. Acesso em: 06 set. 2021.

KOSSLYN, Stephen Michael. Scanning visual images: some structural implications. **Perception & Psychophysics**, [s. l.], v. 14, n. 1, p. 90-94, 1973.

MALDONADO, Tomás. **Cultura, sociedade e técnica**. São Paulo: Blucher, 2012.

MANZINI, Ezio. **Design when everybody designs: an introduction to Design for Social Innovation**. London: MIT Press, 2015.

MARGOLIN, Victor. O designer cidadão. **Revista Design em Foco**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 150-154, 2006.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. Um Modelo Social de Design: questões de prática e pesquisa. **Revista Design em Foco**, Salvador, v. 1, n. 1, p. 43-48, 2004.

MCCOY, K. Good Citizenship: design as a social and political force. In: HELLER, S.; VIENNE, V. (org.). **Citizen Designer: perspectives on design responsibility**. Nova York: Allworth Press, 2003. p. 2-8.

MOURA, Mônica. Design para o sensível: políticas e ação social na contemporaneidade. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, [s. l.], v. 1, p. 44-67, 2018.

OTTAIANO, José Augusto Alves; ÁVILA, Marcos Pereira de; UMBELINO, Cristiano Caixeta; TALEB, Alexandre Chater. **As condições de saúde ocular no Brasil 2019**. São Paulo: Conselho Brasileiro de Oftalmologia (CBO), 2019.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world**. Londres: Thames & Hudson, 1971.

PAPANEK, Victor. **Arquitetura e design: ecologia e ética**. Lisboa: Edições 70, 1995.

PORTUGAL, Cristina. **Design, Educação e Tecnologia**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2013.

PORTUGAL, Cristina. Design * Tecnologia. 2021. Disponível em: <http://dxtdigital.com.br/dxt/index.html>. Acesso em: 06 set. 2021.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: EXO experimental: Editora 34, 2009.

REDIG, Joaquim. **Sentido do Design**. Rio de Janeiro: ESDI: UERJ, 1978.

SACKS, Oliver. **Um antropólogo em Marte**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SACKS, Oliver. **A ilha dos daltônicos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

SACKS, Oliver; SIEGEL, Ralph M. Seeing is believing as brain reveals its adaptability. **Nature**, [s. l.], v. 441, n. 7097, p. 1048, 2006.

SACKS, Oliver. **Olhar da mente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

